

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

La Planète Rebelle



Défis Fantastiques



folio
junior

Titre original : *Rebel Planet*

**© Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis
Fantastiques. © Robin Waterfield, 1985, pour le texte. © Gary Mayes, 1985, pour les
illustrations © Editions Gallimard, 1986, pour la traduction française.**

Robin Waterfield

La Planète Rebelle

Défis Fantastiques/18

Traduit de l'anglais par C. Degolf

Illustrations de Gary Mayes



Gallimard

Un peu d'histoire

Nous sommes en l'an 2453. La colonisation des planètes lointaines par les Terriens a commencé en 2070 avec la première expédition sur Tropos, située à seulement 6, 8 années-lumière de la Terre. Cette planète est peu à peu devenue un monde indépendant régi par ses propres lois, soulageant la Terre écrasée par la surpopulation. « Chez soi mieux que chez soi » tel était le slogan publicitaire favori vanté par les luxueuses brochures destinées à attirer de nouveaux colons sur Tropos. En réalité, il aurait été encore plus vrai de dire que Tropos était « plus terrestre que la terre » : en effet, alors que modes et manière de vivre de cette fin du **XXI**^e siècle, évoluaient sur la Terre, elles se maintinrent sur Tropos et pour ainsi dire s'y fossilisèrent. A un point tel que les organisateurs de voyages, prirent l'habitude de faire leur propagande pour des excursions sur Tropos, sous le label : « Un Voyage dans le passé ».

La découverte du ziridium sur Tropos, et l'invention du système alpha-ziridium marqua, à cette époque, un progrès décisif : il fut alors possible de construire des vaisseaux spatiaux capables de se propulser à une vitesse uniformément accélérée, et non plus, comme c'était le cas auparavant, en maintenant une vitesse constante. Ce qui rapprocha les planètes en i accourcissant les temps de vol. C'est ainsi que fut

découverte Radix, seconde planète à être habitée par les Terriens. L'une des retombées inattendues de la colonisation planétaire fut l'apparition de nouvelles « espèces » humaines. En effet, pour survivre dans un nouveau milieu, une race doit nécessairement s'adapter, et donc, certaines de ses caractéristiques se modifient. Radix étant une planète extrêmement riche, les colons terriens s'aperçurent vite que ce qu'on a coutume d'appeler « la nature humaine » dépend essentiellement des conditions de vie sur Terre : la vie sur Radix était si facile et si confortable que les colons terriens qui s'y

installèrent adoptèrent très vite un mode de vie qui fut assimilé, sur Terre, à la plus grande paresse.

Fort peu de planètes dans toute la galaxie sont susceptibles d'accueillir des Terriens ; même celles dont la composition atmosphérique est favorable peuvent être ou trop chaudes ou trop froides. La différence de pesanteur, également, peut être un handicap insurmontable. C'est pourquoi de nombreuses années s'écoulèrent avant que ne fut découverte une nouvelle planète habitable : Halmuris. Mais plusieurs expéditions, auparavant, s'étaient perdues dans l'espace insondable. Les conditions de vie sur Halmuris sont rigoureuses et austères : voilà pourquoi elle devint peu à peu le refuge des savants et des explorateurs, qui attendaient là leur prochain bond dans l'espace. Heureusement pour eux, l'attente ne fut pas longue. En effet, des sondes automatiques expédièrent des clichés photographiques d'une planète dont la surface était cachée par un hâlo. L'analyse spectrale de la composition atmosphérique révéla un air plus léger que celui qui entoure la Terre, mais néanmoins respirable. Tout à la joie de quitter bientôt Halmuris, les savants décidèrent de baptiser cette nouvelle planète Arcadion — « promesse de paix ». Sur Halmuris cependant, certains restèrent pour maintenir une base arrière. Cette question trouva sa réponse lorsque la première fusée terrienne se posa sur la planète.

Trois vastes continents, séparés par de grandes étendues d'eau, se partagent la surface d'Arcadion. Trois continents sur lesquels s'étaient développées trois races différentes. Aux environs de 2285, lorsque les vaisseaux terriens franchirent le hâlo et se posèrent sur Arcadion, ces trois peuples avaient depuis longtemps réalisé leur unité. Celui qui occupait le continent en forme de fer à cheval — peuple intelligent et inventif— avait vaincu ses rivaux guerriers du Nord, et colonisé ceux du Sud, d'un tempérament plus artistique. « L'Alliance », ainsi qu'ils nommaient cette unité, durait depuis des siècles. Leur technologie, cependant, était moins avancée que celle des Terriens. Les voyages interstellaires, par exemple, leur étaient interdits. Ils avaient pourtant, tout aussi bien que les Terriens,

l'ambition de conquérir l'espace pour y créer un Empire. Aussi, lorsque les vaisseaux en provenance d'Halmuris atterrirent, ils comprirent très vite les avantages qu'ils pourraient tirer de la découverte du système alpha ziridium...

La guerre dura douze longues années, que les Arcadiens mirent à profit pour construire tant et plus de vaisseaux selon le procédé alpha ziridium sans trop se soucier de combattre réellement. Et puis soudain, ils débarquèrent sur Halmuris dont ils prirent la base par surprise. Radix se rendit honteusement sans combattre. Les envahisseurs rencontrèrent de fortes résistances chez les Troposiens, toujours soucieux de conserver leur mode de vie traditionnel.

Mais les Troposiens eux aussi finirent par succomber sous le nombre et l'habileté des guerriers arcadiens. Peu après, la Terre elle-même fut envahie, ainsi que les bases qu'elle avait établies sur Vénus, Mercure et sur la Lune. Les pires craintes des prophètes des catastrophes en tous genres, dont le Parti Terrien s'était fait le porte-parole, se réalisèrent : ils s'étaient toujours opposés à l'expansion planétaire et voilà que les événements leurs donnaient raison : tous les Terriens subissaient désormais la domination et le joug d'un Empire Galactique.

Au début, les Arcadiens tâtonnèrent quelque peu pour contrôler un Empire aussi vaste. Mais, comme le fait de s'adapter rapidement à toute situation n'est pas la moindre de leur qualité, ils ne tardèrent pas à concevoir et à construire un ordinateur très puissant qu'ils installèrent sur Arcadion. (le système binaire est inné chez les Arcadiens : ils ne possèdent, en effet, que deux doigts, ce qui est un avantage considérable pour calculer en base 2). Ils pratiquèrent ensuite, dans le cerveau de chaque Arcadien, l'implantation d'un récepteur, relié à l'ordinateur central par ondes télépathiques, ils avaient découvert depuis longtemps que ce moyen de communication est le plus efficace qui soit. De la sorte, les Arcadiens formèrent une sorte de ruche ou de fourmilière : chaque individu constituant un élément du tout, le tout lui-même étant suffisamment tentaculaire pour contrôler un

Empire avec le maximum d'efficacité et la plus redoutable cruauté.

Arcadion « promesse de paix » n'est plus, depuis **150** ans que le synonyme de tyrannie. Le seul nom commun à tous les Terriens que les Arcadiens leur permettent de prononcer. Car l'usage de la langue universelle est désormais interdite aux humains sous peine de mort.

Les Terriens sont devenus des esclaves à qui la vie n'est laissée que pour le seul service de leurs maîtres, une vie brève et misérable en ces dures années de malheur. Le seul regret des Arcadiens est de n'avoir pas réussi à implanter leur récepteur télépathique dans le corps des humains. Des centaines de tentatives avortées leur en ont démontré l'impossibilité : aucun humain n'y a survécu. Si les Arcadiens peuvent supporter l'annihilation de leur volonté, il n'en est pas de même pour les humains. Ils se résignèrent donc à n'exercer leur pouvoir que par la force.

Cependant, les Terriens n'étaient pas sans savoir que ce qui faisait la force des Arcadiens, c'est-à-dire l'ordinateur central, faisait aussi leur faiblesse. En effet, ils en dépendaient totalement et n'avaient, de ce fait, aucune volonté personnelle. Si l'ordinateur venait donc à être détruit, il ne subsisterait plus des Arcadiens que des épaves lamentables semblables à des zombies. La faiblesse des ruches et des fourmilières provient de la suprématie de leur Reine. Telle était la faiblesse de l'Empire Arcadien : le tout puissant Ordinateur central. Et c'est là que VOUS entrez en scène...

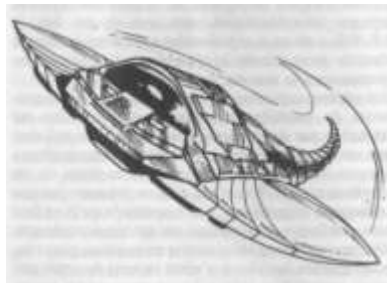


Votre mission

A l'origine, le lancement du vaste projet terrien de colonisation planétaire a été pris en charge par le R.E.V.E. (Rêve — Exploration — Voyage — Espace), une organisation réunissant toutes les nations de la terre. Sous la domination arcadienne, le R.E.V.E. a été contraint de changer radicalement ses objectifs. Mais bien que sa fonction officielle soit maintenant la recherche astronomique, il cache en réalité les activités de la Résistance terrienne dont le seul but est la libération de la planète. Il devint vite évident aux dirigeants de la Résistance, qu'une opération militaire de grande envergure était inenvisageable, et que le seul moyen de mettre un terme à la domination d'Arcadion était de détruire l'Ordinateur central. Un homme déterminé, et entraîné en conséquence pouvait réussir, là où le nombre et la force ne pouvaient qu'échouer. Les préparatifs de ce projet furent tout d'abord extrêmement difficiles, d'autant plus que les liaisons entre planètes étant interdites aux humains, les contacts entre les différents mouvements de Résistance étaient pratiquement inexistantes. Mais deux éléments décisifs intervinrent, permettant d'envisager raisonnablement le succès d'une telle entreprise. Tout d'abord, c'est vous qui avez été choisi pour mener à bien cette délicate mission. Et, sans aucun doute, étiez-vous la personne la plus qualifiée pour cela : votre intelligence, votre courage, votre dévouement à la Résistance ne sont plus à démontrer. De plus, vous êtes surentraîné dans tous les arts martiaux, et le domaine scientifique n'a aucun secret pour vous. Enfin votre sens inné du commerce vous permettra de jouer sans problème le personnage qui sera le vôtre au cours de cette aventure : celui d'un négociant interplanétaire. Le second élément favorable — et qui explique en partie le rôle que vous avez choisi de tenir — est l'autorisation récente accordée par les Arcadiens aux Terriens de voyager dans l'espace, à la seule condition qu'ils aient une activité commerciale bénéficiant à Arcadion. Vous transporterez donc vers Tropos les céréales qu'elle ne produit pas. Vous convoierez du ziridium de Tropos à

Radix et, de Radix, vous acheminerez des produits de luxe vers Halmuris. Là, un notable arcadien embarquera dans votre vaisseau, et vous devrez le conduire sur Arcadion.

Un autre aspect important de la libéralisation des voyages interplanétaires, est que de ce fait le R.E.V.E. a réussi à expédier des agents sur les autres planètes pour réunir le maximum d'informations nécessaires à la réussite de votre mission. Une ombre, cependant, à ce tableau : des renseignements de première importance ont en effet été détournés par des traîtres : des Terriens qui collaborent avec l'ennemi espérant ainsi en obtenir quelques maigres avantages, ou quelques rares jours de vie supplémentaires. Toutefois, cela ne présente pas que des aspects négatifs car, votre certitude qu'il ne faut faire confiance à personne en est ainsi renforcée. Néanmoins, il faut vous mettre en route au plus vite, avant que les Arcadiens n'aient eu vent de votre tentative, quand bien même il vous manque un renseignement d'importance : si vous êtes certain qu'il ne vous sera pas difficile de localiser le bâtiment abritant l'Ordinateur central sur Arcadion, vous ignorez le code numérique qui vous permettra d'en ouvrir la porte. Vous savez seulement — ce qui n'est déjà pas si mal — que ce code se compose de trois groupes de trois chiffres, soit neuf chiffres en tout formant un nombre exprimé en système binaire (c'est-à-dire un nombre formé de uns et de zéros seulement). Le chef de la Résistance de chacune des trois premières planètes que vous visiterez pourra vous donner de précieux renseignements sur ce code. Seulement, vous ne connaissez pas leur nom, et il vous faudra donc mener votre propre enquête pour savoir qui ils sont, avant d'entrer en contact avec eux. Le code reconstitué, vous pourrez accéder à l'Ordinateur central pour le détruire.



A propos des Arcadiens

Les trois types d'Arcadiens que vous rencontrerez au cours de cette aventure sont nettement différenciés et aisément reconnaissables de par leur comportement, leur mode de pensée, et leurs attitudes. Pour les humains, certains d'entre eux restent très difficiles à comprendre même après des années et des années d'observation. Voici un bref descriptif de chaque type Arcadien, extrait du **Manuel Anthropologique** publié par des chercheurs du R.E.V.E.

Les trois espèces d'Arcadiens sont approximativement de type humanoïde : ils ont deux bras et deux jambes car l'évolution au-delà d'un certain stade requiert l'habileté manuelle laquelle, en contrepartie, implique la station debout. Tous les Arcadiens ont deux doigts à chaque main, et deux orteils à chaque pied. Les Arcadiens du Nord atteignent la taille maximale d'environ trois mètres. Selon les critères terrestres, on pourrait les qualifier de maigres, et leurs membres dégingandés comportent un plus grand nombre d'articulations que ceux des humains. Ils ont la tête aplatie et de forme plutôt carrée. Mais leur principale caractéristique anatomique est une queue épaisse et musclée terminée par un dard redoutable : elle leur est très utile lorsqu'ils combattent et ils s'en servent également comme balancier pour garder l'équilibre. Les Arcadiens du nord sont des guerriers pour qui un bon massacre est tout ce qu'il y a de meilleur. Ils ne sont pas très intelligents, ce qui fait d'eux le type Arcadien le plus facile à comprendre.

Les Arcadiens du Sud constituent la version rebondie de ceux du Nord. Mais malgré les apparences, ils savent aussi combattre lorsque cela est nécessaire. Leur principale différence anatomique avec les Arcadiens du Nord est qu'ils ne sont pas pourvus de queue. Ils sont plus petits de taille, plus trapus et plus râblés. Ils ont deux antennes, dont la raison d'être n'est pas très évidente. L'explication la plus probable est qu'ils s'en

servent pour capter les SENTIMENTS. Ils les utilisent dans une infinité de circonstances dont la plupart sont trop subtiles pour être ressenties par des humains. Il est en conséquence facile de les blesser. De toute évidence leur tempérament incline à la sensibilité. Ils aiment s'exprimer en employant des tournures poétiques ce qui peut, parfois, prêter à confusion. Entre eux, ils donnent cependant l'impression de se comprendre à merveille. Ils ont élaboré un langage primaire pour communiquer avec les humains qu'ils considèrent comme quelque peu attardés.

Les Arcadiens du centre sont ceux qui ressemblent le plus aux humains et sont dotés des meilleures aptitudes : leur taille dépasse rarement les deux mètres, et ils ont le même nombre d'articulations aux bras et aux jambes. Mise à part leur petite queue, la principale différence entre eux et les humains est leur tête très allongée et proéminente qui semble sortir de leurs épaules à angle droit. Elle est de plus surmontée d'une petite crête de chair charnue. Physiquement, ils constituent de loin l'espèce la plus fragile des trois, mais ils compensent cette vulnérabilité par leur habileté. Au cours de combats, par exemple, Us sont capables de remporter la victoire en créant des manœuvres de diversion qui déconcertent l'adversaire. Ils sont extrêmement réfléchis avec une nette tendance à l'abstraction ce qui les (mène souvent à se comporter d'une manière qui, pour eux, a un sens, mais qui paraît énigmatique pour autrui. Ils donnent ainsi souvent l'impression de ne pas se soucier de ceux qui les écoutent : comprenez qui pourra. Ceci pour illustrer l'un des aspects les plus choquant de leur arrogance.

Comment combattre les adversaires que vous affronterez

Votre mission implique que vous allez devoir voyager seul dans l'espace interstellaire, et donc entièrement livré à vous même. Il faut donc, avant de vous lancer dans cette aventure, déterminer vos propres forces et vos faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer les effets de votre préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'**HABILETE** et d'**ENDURANCE**. En pages 20 et 21, vous trouverez une ***Feuille d'Aventure*** sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Et, comme il est peu probable que vous réussissiez votre mission à la première tentative, nous vous conseillons de noter vos points au crayon dans les cases correspondantes de cette ***Feuille d'Aventure***, ou mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance

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

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

Il existe également une case **CHANCE**. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETE**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos ***points de départ***. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETE**, d'**ENDURANCE** et de

CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'**HABILETE** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance est une réalité de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.



Comment rétablir votre Habileté

Vos points d'**HABILETE** varieront peu au cours de l'aventure. Vous trouverez indiquées aux paragraphes correspondant les circonstances où vous devrez les diminuer ou les augmenter.

Comment rétablir votre Endurance

Le total de vos points d'**ENDURANCE** va, en revanche, changer considérablement tout au long des épisodes de votre aventure. Vous aurez à assumer de lourdes responsabilités et à combattre de dangereuses créatures. Lorsque vous approcherez du but, vous toucherez probablement vos limites d'épuisement physique et moral. Un combat à ce moment-là peut vous être fatal ! Alors, soyez prudent. La meilleure manière de reprendre des forces c'est de manger et de se reposer.

Vous aurez en cours de route des occasions favorables pour prendre du repos et satisfaire votre appétit. Vous trouverez aussi

parfois, mais plus rarement, des personnes secourables pour soigner vos blessures. Elles aussi vous permettront de restaurer votre **ENDURANCE**.

Comment rétablir votre Chance

Les points de **CHANCE** acquis ou perdus dépendront uniquement des circonstances au cours de cette aventure. Par exemple, à chaque fois qu'il vous sera demandé de **Tenter votre Chance**, ou que vous ferez une heureuse rencontre ou une découverte importante.

Combats

Au cours de cette aventure, vous n'aurez jamais à combattre lorsque vous vous déplacerez dans l'espace. Sous la domination de l'Empire Arcadien, le port d'une arme quelconque est strictement interdit aux Terriens. En conséquence votre vaisseau spatial n'est nullement équipé pour combattre, d'autant plus que vous vous déplacez à titre de négociant. Vos voyages dans l'espace se dérouleront néanmoins à l'abri de tout danger extérieur, exception faite naturellement des pluies de météorites ; mais le champ de force de votre vaisseau constituera une barrière défensive suffisante pour vous en protéger. Ce champ de force est la résultante de la masse d'un vaisseau combinée à sa vitesse. Il ne peut donc exister que si ces deux paramètres sont importants. Ce qui signifie qu'il ne peut exister pour un être humain ou pour un Arcadien. De nombreuses recherches ont été entreprises pour abaisser masse et vitesse, sans pour autant affaiblir le champ de force. Mais jusqu'à ce jour, elles n'ont pas abouti. C'est la raison pour laquelle les Arcadiens ont détruit les armes les plus meurtrières qui étaient en usage dans la galaxie, telles les pistolets laser, les désintégrateurs, les grenades à neutrons, les charges d'antimatière, craignant que les Terriens puissent s'en emparer et les retourner contre eux. Pour se faire respecter, ils ont mis au point des armes de moindre danger : épées laser et épées électriques. Ainsi, quand bien même des Terriens pourraient parvenir à se procurer quelques-unes de ces

armes, les dégâts qu'elles pourraient causer seraient faibles, et les rebelles succomberaient obligatoirement sous le nombre de leurs assaillants. Vous avez en votre possession une de ces épées laser. Une arme qu'il est facile de dissimuler car, lorsqu'elle n'est pas activée, elle se présente sous la forme d'une inoffensive poignée munie de deux boutons sensitifs (lorsqu'elle est activée — il suffit de poser le doigt sur le bouton correspondant — un rayon laser, long de deux mètres environ, jaillit de cette poignée).

Telle est l'arme dont vous disposez au début de votre aventure. S'y ajoute votre habileté notoire. Si bien que vous devriez pouvoir venir à bout de tous les adversaires que vous rencontrerez dans la mesure où ils seront équipés de la même arme, bien entendu. Si la chance vous sourit et que vous savez prendre les bonnes décisions, il n'est pas exclu que vous puissiez vous procurer une ou plusieurs armes supplémentaires. Mais, en revanche, vous pouvez également rencontrer un adversaire mieux armé que vous. Sauf si des indications contraires vous sont données à un paragraphe particulier du livre, les combats se dérouleront toujours de la manière suivante : Tout d'abord vous inscrirez les points d'**HABILETE** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire dans la première case vide des Rencontres avec un Adversaire de votre *Feuille d'Aventure*. Ces points seront précisés à chaque fois que vous devrez livrer un combat. Puis,

1. Jetez les deux dés pour votre adversaire. Ajoutez le chiffre obtenu à ses points d'**HABILETE**. Le total vous donnera alors sa *Force d'Attaque*.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'**HABILETE**. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé. Passez à l'étape numéro 4. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé. Passez à l'étape numéro 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les

coups de l'autre. Reprenez le combat en recommençant à l'étape 1.

4. Vous avez blessé votre adversaire, vous diminuez alors de 2 points son total d'**ENDURANCE**. Vous pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 28).

5. Votre adversaire vous a blessé. Vous ôtez alors 2 points à votre total d'**ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir page 28).

6. Modifiez votre score d'**ENDURANCE** ou celui de votre adversaire, selon le cas (faites de même pour vos points de **CHANCE** si vous en avez fait usage — voir page 28).

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



Combat à mains nues

Depuis que les humains n'ont plus le droit de porter des armes, le combat à mains nues a retrouvé ses lettres de noblesse. On pourrait même dire qu'il s'est élevé au niveau d'un art tant la pratique s'en est développée. Vous connaissez l'emplacement exact du point de compression digitale de l'artère sur chacun des trois types d'Arcadien, aussi bien que les endroits où ils sont le plus vulnérables. Il en va de même pour les humains évidemment. Vous savez tirer le maximum d'efficacité de votre propre constitution, et retourner contre l'adversaire son propre poids et sa force physique. Les cas où vous aurez à combattre à

mains nues peuvent se présenter si jamais vous perdez votre épée laser ou s'il vous est donné, au cours de l'aventure, des instructions précises en ce sens.

La combat sans arme se déroule alors de la même manière et obéit aux mêmes règles que le combat armé, sauf en ce qui concerne la règle de **MORT SUBITE**. Celle-ci s'applique de la manière suivante :

Si votre **Force d'Attaque** est supérieure à celle de votre adversaire, lancez à nouveau un dé. Si le chiffre obtenu est compris entre 1 et 5 vous lui ôtez les 2 points d'**ENDURANCE** habituels. Mais si vous faites un 6, cela signifiera que votre adversaire n'aura pas eu le temps de protéger l'un de ses points de compression artérielle, et que dès lors vous l'aurez tué, ou plongé dans le coma. Dans ce cas, le combat s'achèvera sur le champ. Notez bien que cette règle n'est valable que pour vous : les Arcadiens ne sont pas assez habiles au combat pour en profiter. Sans doute par manque de pratique, car ils n'ont pas, comme vous, les mêmes motifs vitaux de

s'entraîner. Si vous rencontrez en combat singulier un adversaire ayant des compétences identiques aux vôtres, ceci vous sera signalé en temps voulu au cours de l'aventure.

Combat avec plus d'un adversaire

Si vous croisez plus d'un adversaire, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener le combat. Parfois vous les affronterez comme si vous n'aviez à faire qu'à un seul adversaire ; parfois vous les combattrez un par un.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre

chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la chance comporte de grands risques ! Et, si vous êtes **malchanceux**, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est **égal ou inférieur** à vos points de **CHANCE**, vous êtes **chanceux**, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est **supérieur** à vos points de **CHANCE**, vous êtes **malchanceux** et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : **Tentez votre Chance**. Chaque fois que vous **Tenterez votre Chance**, il vous faudra ôter 1 point à votre total de **CHANCE**. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de **Tenter votre Chance** et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez **chanceux** ou **malchanceux**. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours **choisir** d'utiliser votre chance soit pour infliger une blessure plus grave à un adversaire que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'un adversaire vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser un adversaire, vous pouvez **Tenter votre Chance** à la manière décrite plus haut. Si vous êtes **chanceux**, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'**ENDURANCE** de l'adversaire. Si vous êtes **malchanceux**, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au score d'**ENDURANCE** de l'adversaire (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si l'adversaire vient de vous blesser, vous pouvez **Tenter votre Chance** pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes

chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes **malchanceux**, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez 1 point à votre **ENDURANCE**.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous **Tentez votre Chance**.

Equipement et Argent

Etant donné votre qualité de négociant, vous ne pourrez guère vous munir d'un équipement important : cela risquerait d'éveiller des soupçons. A l'exception de l'argent et de l'épée laser qui vous ont été attribués au départ, vous devrez vous procurer par vous-même le reste de l'équipement dont vous aurez besoin pour mener votre mission à bien, y compris les armes supplémentaires. Vous avez un sac antigravitationnel qui peut contenir 6 objets sans que vous perdiez de points d'**ENDURANCE**. Cependant, vous seriez bien inspiré le cas échéant en quittant une planète, de vous débarrasser de tout ce qui risquerait de vous causer des problèmes en passant les contrôles de la planète suivante. Le R.E.V.E. vous a alloué une somme de 2 000 crédits. Si vous savez en faire un usage judicieux, ils devraient vous suffire pour couvrir tous vos frais en équipement, nourriture et logement pendant tout le temps que durera votre mission. Peut-être même serez-vous assez adroit pour vous en procurer davantage... Mais n'anticipons pas ! Et quoiqu'il en soit, n'omettez pas d'inscrire dans la case correspondante de votre **Feuille d'Aventure**, ce que vous possédez et ce que vous dépensez. Vous gardez votre argent dans une ceinture fixée à votre taille. Si vous veniez à en être démuné à un moment où vous devriez impérativement en faire usage, vous ne pourriez continuer, et vous auriez échoué dans votre mission.

Vous vous enfoncez confortablement dans le siège antigravitationnel, face aux commandes de votre vaisseau spatial, et après en avoir vérifié le système de sécurité, vous examinez attentivement le tableau de bord. Il ne présente aucune complexité : une simple console d'ordinateur reliée à un terminal de liaison et quelques écrans. Le circuit micro-électronique du système alpha ziridium est profondément enfoui dans les entrailles du vaisseau, et vous n'aurez jamais à vous en préoccuper le moins de monde. Si une panne quelconque venait à se déclarer, ou s'il se produisait le moindre incident, votre ingénieur robot interviendrait sur-le-champ. La préprogrammation de votre voyage a été établie pour vous mener en premier lieu sur Tropos. Vous entamez les procédures de départ : interrogation de l'ordinateur concernant tous les points vitaux du vaisseau. Une voix impersonnelle se fait entendre aussitôt : « Vérifications effectuées. Fonctionnement optimal. » Puis vous passez à la deuxième opération : contact avec la tour de contrôle. Paré au décollage ! Vous appuyez sur un bouton... et c'est le grand voyage. Au bout de quelques minutes, les malaises dus à l'accélération s'estompent : vous quittez l'exosphère terrienne et vous pénétrez dans la nuit spatiale, aussi noire que de l'encre. Le générateur gravitationnel est automatiquement enclenché de sorte que la pesanteur normale est maintenue dans votre vaisseau, ce qui vous permet, ainsi qu'à vos robots, de vous déplacer librement. Vous allumez l'écran de vision rétrospective pour observer une dernière fois la Terre qui rétrécit et s'éloigne, des bancs de nuages glissent paresseusement et le soleil se réfléchit sur les glaces polaires du cercle arctique. Bien que l'occasion vous ait été donnée à maintes reprises de contempler ce spectacle au cours de vos voyages vers Venus ou vers Mercure, vous ressentez toujours, à sa vue, un petit pincement au cœur et une émotion nostalgique. Reverrez-vous jamais la Terre ? D'un haussement d'épaules vous chassez ces pensées car seul, compte, désormais, votre mission. Des heures s'écoulent, uniformes et lentes. Puis votre écran revient soudain à la vie. L'ordinateur de bord vous avertit qu'un autre vaisseau spatial suit la même

trajectoire que vous tout en maintenant soigneusement un écart constant. Cela ressemble à s'y méprendre à une filature. Allez-vous donner l'ordre à votre ordinateur d'engager la procédure d'évasion (rendez-vous au [48](#)) ou préférez-vous continuer votre route (rendez-vous au [398](#))?

2

Votre seule chance est d'essayer de franchir l'une des entrées en fonçant au milieu des gardes. Vous choisissez la porte est car ils sont moins nombreux pour la défendre. Votre tentative les prend complètement au dépourvu : vous avez, en effet, attendu que leur attention soit attirée dans une autre direction avant de forcer le passage. Vous en éliminez deux d'un coup, ce qui vous laisse en tête à tête avec un petit Arcadien méridional.

GARDE ARCADIEN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur en quatre Assauts, rendez-vous au [263](#). Si, après le quatrième Assaut, vous n'êtes pas venu à bout du garde, rendez-vous au [34](#).

3

L'ordinateur de Porky fait sa joie et son bonheur. Il en est immensément fier. Vous allez être obligé de lui offrir quelque chose en compensation : un robot masseur personnel, si vous en avez un en votre possession, ou à la rigueur, [400](#) crédits dont il se contentera. Si vous n'avez ni le robot ni l'argent, ou encore que vous vous refusiez à lui donner quoi que ce soit, il ne vous reste plus qu'à l'affronter à mains nues.

PORKY HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, ou si vous lui avez donné quelque chose, rendez-vous au [119](#).



4

Vous vous effondrez sur le sol et vous sombrez dans un profond sommeil. Au moins, cela va vous permettre de reprendre des forces : au réveil vous pourrez ajouter 1 point à votre total d'**ENDURANCE**. Vous êtes tiré subitement de votre sommeil par un curieux bruit de froissement. Que cela peut-il être ? Vous cherchez désespérément à distinguer quelque chose dans l'obscurité, et l'horreur vous saisit lorsque vous découvrez une multitude d'yeux luisants qui vous fixent avec la plus grande méchanceté.

Ils appartiennent à un insecte de Radix dont l'équivalent terrestre pourrait bien être une énorme tarentule. Vous n'avez pas d'autre issue que de combattre ce monstre souterrain. Cependant, cela ne devrait pas être trop difficile : la seule raison pour laquelle on vous a infligé cette nuisance est de vous décourager de rester en cet endroit.

ARAIGNÉE DE RADIX HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6
Lorsque vous l'avez tuée, rendez-vous au [71](#).

5

Dans son langage ampoulé, l'Arcadienne veut sans aucun doute dire que l'Astéroïde se trouve exactement au nord du Temple des Cinq-Soleils que l'on aperçoit de la rue : vous trouverez donc facilement le chemin. Si vous n'en avez pas encore eu le temps, vous pouvez faire un saut chez l'épicier et vous ravitailler : cela vous en coûtera 20 crédits, mais vous permettra d'ajouter 4 points à votre total d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [204](#).

6

Le problème, c'est que vous ne disposez que d'une seule mine. Or il y a trois modules, et l'explosion ne pourra pas les détruire tous les trois à la fois. Lequel allez-vous choisir : celui de gauche (rendez-vous au [203](#)), celui de droite (rendez-vous au [51](#)) ou bien celui adossé au mur vis-à-vis de la porte (rendez-vous au [139](#)) ? Mais si vous hésitez, vous avez également la possibilité de retourner au [381](#) pour faire un nouveau choix.

7

Allez-vous tourner dans la rue principale tout en sachant que les patrouilles arcadiennes peuvent surgir d'une minute à l'autre (rendez-vous au [132](#)) ou préférez-vous revenir en courant dans la petite rue pour y retrouver l'homme qui vous a aidé (rendez-vous au [303](#))?

8

Au bout de quelques pas, vous arrivez à la hauteur d'un passage orienté vers le sud. Allez-vous vous engager dans cette direction (rendez-vous au [384](#)) ou préférez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [23](#))?

9

Un profond dégoût vous saisit lorsque vous réalisez que vous venez de donner la mort à deux humains. Mais que pouviez-vous faire d'autre ? En haussant les épaules, vous ramassez votre épée. Allez-vous vous attarder pour fouiller la maison (rendez-vous au [117](#)) ou préférez-vous vous mettre immédiatement à la recherche de l'Astéroïde (rendez-vous au [132](#))?

10

Si vous avez un bâton, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [147](#).

11

La dispute cesse soudain : l'un des étudiants a lancé une plaisanterie, et tous éclatent de rire, redevenant les meilleurs amis du monde. Vous vous sentez exclu de la complicité qui est maintenant la leur, et cela rend votre solitude encore plus lourde à porter, loin des vôtres, et chargé d'une mission dont vous ne pouvez parler à personne. Une jeune fille a remarqué votre air maussade. Quittant ses compagnons, elle se dirige vers vous, s'assoit à vos côtés et, d'une voix douce, vous déclare s'appeler Ménita. Puis, elle vous demande la raison de votre tristesse. Vous êtes surpris de cette gentillesse et, même si un héros tel que vous peut avoir un moment de cafard, l'envie vous vient de vous confier à elle. Allez-vous vous épancher (rendez-vous au [97](#)) ou préférez-vous rester discret (rendez-vous au [202](#)) ?

12

Vous trouvez 55 crédits et de la nourriture, mais vous n'avez pas le temps de fouiller le corps plus en détail : la porte vient de s'ouvrir avec fracas, et trois autres humains apparaissent. Allez-vous les affronter (rendez-vous au [80](#)) ou les laisser vous emmener à l'intérieur (rendez-vous au [145](#)) ?

13

Lancez un dé. Si le chiffre obtenu est pair, rendez-vous au [140](#). S'il est impair, rendez-vous au [67](#).

14

En plongeant la main dans la fissure, vous êtes cruellement mordu par un Rat-Cisaille. La particularité de ces déplaisantes bestioles est d'avoir une mâchoire pleine dents pointues qui s'encastrent exactement les unes dans les autres lorsqu'elles ferment la bouche. Ce qui leur donne une prise redoutable sur ce qu'elles mordent — dans le cas précis, deux de vos précieux doigts. Vous ne parviendrez à vous débarrasser de l'étreinte de cet abominable petit monstre qu'en lui fracassant le dos contre le



14 *En plongeant la main dans la fissure, vous êtes cruellement mordu par un Rat-Cisaille.*

rocher. Jetez un dé. Si le chiffre obtenu est pair, rendez-vous au [92](#). S'il est impair, rendez-vous au [331](#).

15

Par chance, les abords du couloir sont déserts : les étudiants sont en cours, et aucun garde n'a été attiré par le bruit du combat. Rendez-vous au [66](#).

16

Jamais un Arcadien ne vous donnera son épée ! Le seul moyen de vous en procurer une est de tendre une embuscade à l'un d'eux. Vous observez les allées et venues des gardes pendant un moment et vous finissez par vous apercevoir que votre meilleure chance est un passage isolé surveillé par un seul garde à la fois. A l'instant précis où l'un des gardes s'y engage, vous vous faufilez derrière lui. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [367](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [224](#).

17

La pièce est heureusement insonorisée. Sans doute pour étouffer les cris des victimes torturées... Vous saisissez votre épée et vous bondissez sur le policier juste à temps pour l'empêcher de déclencher un signal d'alarme. Maintenant, soyez prudent : vous avez affaire à un redoutable adversaire !

POLICIER HABILETE : 7 ENDURANCE: 10

Si vous réussissez à le vaincre sans avoir reçu plus de deux blessures, rendez-vous au [291](#). Mais s'il vous inflige plus de deux blessures, rendez-vous au [328](#).

18

Vous êtes si affamé que vous ressentez cruellement la morsure du froid. Aussi vous dormez peu, sans cesse obligé de vous lever pour vous réchauffer. Ce demi-repos ne vous permet de gagner que 1 seul point **d'ENDURANCE**. Au matin, vous suivez un sentier orienté approximativement vers le nord-est, qui se divise bientôt en deux. Allez-vous obliquer sur la droite (rendez-vous au [296](#)) ou sur la gauche (rendez-vous au [171](#)).

19

En fait, il vous a proposé de vous faire visiter le musée et, pour lui, votre réponse équivaut à un acquiescement. Il va donc falloir que vous supportiez sa présence. Son hypersensibilité d'Arcadien du Sud lui a fait deviner votre mécontentement, et, susceptible, il se montre fâché, voire quelque peu hostile. Les pièces archéologiques exposées sont d'un intérêt exceptionnel. Il semble qu'il y ait eu une civilisation sur Radix avant l'arrivée des colons Terriens, au **XXII^e** siècle, dont les principaux sites furent entièrement détruits au début du **XXI^e** siècle par une bombe au phacium. Cette sorte de bombe a la particularité de ne laisser aucune trace derrière elle, mais néanmoins quelques objets échappèrent au désastre. Les archéologues ont même établi le fait que les Anciens Radiciens envoyaient régulièrement des soucoupes volantes de reconnaissance dans toute la galaxie. Vous passez un très agréable moment dans ce musée. Mais maintenant allez-vous demander au gardien ce qui se trouve derrière l'autre porte (rendez-vous au [380](#)) ou préférez-vous vous rendre à l'université (rendez-vous au [146](#)) ?

20

Rien, pas de réponse ! Vous attendez un peu puis, avec précaution, vous allez ouvrir la porte... Pas un chat, pas une ombre dans le couloir. Vous retournez vous coucher, quelque peu perplexe. Rendez-vous au [247](#).

21

Vous n'avez pas eu une bonne idée. Les hurlements assourdissants de l'avertisseur vous empêchent de vous concentrer. Et il en est d'ailleurs de même pour vos adversaires. Aussi, à peine l'avez-vous mis en marche que vous le jetez violemment contre un mur sur lequel il s'écrase. Rayez-le de la liste de votre équipement avant de retourner sur les lieux de combat.

22

Vous pénétrez dans les champs et vous marchez dans la direction d'un groupe d'humains distant d'une centaine de mètres. Mais à peine avez-vous parcouru la moitié de cette distance qu'un vrombissement se fait entendre au-dessus de votre tête. Levant les yeux, vous apercevez avec horreur un petit vaisseau argenté qui pique droit sur vous. Vous plongez à l'abri d'un bouquet d'arbustes et, en rampant, vous essayez de gagner le milieu du champ. Mais votre adversaire vous traque : quelle que soit la direction que vous preniez, il bourdonne au-dessus de vous. Puis, soudain, de sa coque jaillit une longue flamme embrasant les arbustes qui vous entourent. Les uns après les autres, ils s'enflamment et, bientôt, vous êtes cerné par une barrière de feu. La fumée épaisse vous pique les yeux et vous empêche de voir où se trouve le vaisseau. Allez-vous rester où vous êtes en récitant vos prières (rendez-vous au [53](#)) ou tenter de franchir la barrière de feu (rendez-vous au [216](#))?



22 *Le petit vaisseau pique droit sur vous, embrasant les arbustes qui vous entourent.*

23

Trop tard ! Les Arcadiens vous ont rattrapé. Votre mission s'achève ici, dans l'humidité et la poussière moisie d'un cul-de-basse-fosse.

24

Vous avez réussi à venir à bout de deux Arcadiens du Nord, mais il en reste encore deux à combattre. Choisissez celui que vous allez affronter en premier et menez le combat selon les règles habituelles. L'autre cependant peut vous porter un coup : jetez deux dés pour lui et calculez sa Force d'Attaque. Si elle est inférieure à la vôtre, il ne parvient pas à vous blesser, en revanche, si elle est supérieure, il vous inflige une blessure qui vous fait perdre 2 points **d'HABILETÉ**.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ARCADIEN	7	8
------------------	---	---

Deuxième ARCADIEN	6	6
-------------------	---	---

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [381](#).

25

Les Résistants de Tropos vous reconduisent ensuite à travers un dédale de couloirs et de souterrains, jusqu'à votre hôtel où les gardes entre-temps, ont été triplés. Vous plongez dans un sommeil réparateur qui vous fait gagner 2 points **d'ENDURANCE**. Le lendemain matin, vous retournez sur la base spatiale. Rendez-vous au [213](#).

26

Ce n'est pas la bonne réponse. Un mécanicien devrait logiquement porter un uniforme bleu et posséder une boîte à outils. Sans ménagement, on vous entraîne pour vous faire subir un interrogatoire. Vous n'en sortirez pas vivant. Votre aventure se termine ici.

27

L'impression que vous êtes suivi se transforme vite en certitude : le même véhicule reste toujours derrière vous tout le long du chemin qui vous ramène à l'hôtel. Et, lorsque vous y arrivez, vous comprenez, mais trop tard, l'erreur que vous venez de commettre : vos poursuivants possédaient un émetteur, car une escouade entière de policiers arcadiens vous attend au haut des marches et ouvre le feu sur vous sans autre forme de procès. Votre aventure se termine ici.

28

— C'est cet étranger qui faisait tout ce bruit, dehors. Il vient de tuer le vieux Corvus, dit l'un des hommes.

Derrière son bureau, le personnage consent à lever les yeux un instant.

— Très impressionnant, marmonne-t-il d'un ton cynique. Corvus n'était certes pas une lumière, mais il avait un travail. Je me trompe ?

D'un mouvement de tête, il interroge l'un des hommes qui lui répond d'un signe affirmatif. Allez-vous leur demander ce qu'ils ont l'intention de faire (rendez-vous au [353](#)) ou jugez-vous plus prudent de rester silencieux (rendez-vous au [321](#)) ?

29

Vous attendez un moment puis vous estimez que vous perdez votre temps. De toute façon, vous pourrez toujours remplir la fiche d'entrée plus tard. Vous montez l'escalier. Tout le premier étage est occupé par un grand dortoir, désert et lugubre, d'une saleté repoussante. Quelques lits sont faits mais, à cette heure-ci de la journée, tous leurs occupants sont dehors. Un autre humain est là cependant, assis sur le rebord d'un lit gigogne. La tête entre les mains, il pleure à gros sanglots. Allez-vous choisir un lit à côté du sien et engager la conversation (rendez-vous au [354](#)) ou vous installer le plus loin possible (rendez-vous au [60](#)) ?

30

Vous vous trouvez à l'est de la base. Plusieurs directions se présentent à vous. Allez-vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [245](#)), vers le nord (rendez-vous au [342](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [181](#)) ?

31

Vous demandez qu'on monte un micro-ordinateur dans votre chambre, ce à quoi il vous est répondu que c'est compris dans le service. Rendez-vous au [119](#).

32

Au bout de quelque temps il s'approche et déverrouille vos fers. Votre premier geste est de bondir pour l'attacher à votre place sur le fauteuil. Puis vous vous rassasiez et vous vous reposez pendant quelques heures, ce qui vous fait gagner 4 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [292](#).



33 Au bureau des douanes, un Arcadien du Centre s'apprête à examiner le contenu de votre sac.

33

Au bureau des douanes, vous déclarez à l'officier de service que vous êtes un négociant en partance pour Radix. Après avoir rayé votre nom de la liste des humains en transit sur Tropos, il vous ordonne de lui montrer votre sac. Ce que vous faites fort dépité de voir que son contenu va être examiné, non par cet Arcadien du Sud, qui semble plutôt débonnaire, mais par un Arcadien du Centre, à l'air peu commode, dont la crête multicolore indique qu'il appartient à un grade élevé de l'Armée. L'essentiel de votre équipement est sans intérêt. Cependant, possédez-vous encore une corde et un scanner à infrarouge ? Si tel est le cas, rendez-vous au [210](#). Si vous n'avez qu'un seul de ces objets, rendez-vous au [339](#). Enfin, si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [374](#).

34

Le garde vous a retenu juste assez longtemps pour que l'escouade de renfort arrive et s'empare de vous. Contre elle, vous n'avez aucune chance. Votre aventure se termine ici.

35

— Fort bien ! Puisque vous le prenez sur ce ton, c'est vous qui l'aurez voulu, répondez-vous sèchement en lui lançant le verre plein à la figure.

Il vous regarde de travers, l'air mauvais.

— O.K. ! dit-il. A nous deux !

Tous, humains et Arcadiens, s'écartent et forment un cercle, impatients d'assister à la bagarre. Avant de commencer le combat à mains nues, tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous avez envoyé une partie du liquide contenu dans le verre, qui a effectivement été drogué, en plein dans la bouche de votre adversaire. Vous pouvez donc déduire 1 point de son

total d'**HABILETÉ**. Si vous êtes Malchanceux, menez le combat suivant les règles habituelles.

PROVOCATEUR HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 12

Vous allez vite vous apercevoir qu'il est d'une redoutable habileté dans les combats au corps à corps. La règle de la **Mort subite** s'applique en effet aussi bien à lui qu'à vous. Si vous êtes vainqueur, vous n'avez pas d'autre issue que de quitter le club. Quelque peu découragé, vous vous laissez tomber dans l'encoignure d'une porte qui, tout à coup, s'ouvre. Et deux mains se saisissent de vous brutalement. Rendez-vous au [272](#).

36

Dans un dernier sursaut, vous réussissez à vous saisir de votre épée laser et vous la dirigez contre l'inférieure machine. La seconde d'après, le désintégrateur a mis fin à vos jours. Les derniers mots que vous aurez entendu ont été prononcé par l'Arcadien : « Ça ne fait rien, j'en ferai un autre. »

37

Pour donner le change, vous commandez l'un de ces tord-boyaux servis habituellement aux humains (il vous en coûte la somme de 10 crédits). Vous remarquez à ce moment que le portier se dirige vers quelques clients assis dans un coin de la salle et qu'il murmure quelque chose à l'oreille d'une jeune femme. Elle vous lance un regard furtif et se lève pour quitter l'endroit. Si son attitude vous paraît suspecte, vous pouvez la suivre. Rendez-vous, dans ce cas, au [75](#). Mais si vous pensez qu'il est plus profitable de rester encore un moment puis de demander au serveur où se trouve le vidéophone, rendez-vous au [81](#).

38

— C'est bien ce que je pensais, dit-il. Si vous m'interrogez, je me doute que c'est parce que vous avez de sérieuses raisons pour ne

pas poser ces questions aux autorités. Suivez-moi, je connais quelqu'un qui pourra vous aider.

Allez-vous lui faire confiance et le suivre comme il vous le demande (rendez-vous au [399](#)) ou préférez-vous le quitter et vous débrouiller pour trouver une épée (rendez-vous au [137](#)) ?

39

Le couloir s'infléchit progressivement sur la gauche pour se diriger plein ouest. Enfin, vous arrivez à une intersection. Allez-vous vous engager dans un couloir orienté vers le nord (rendez-vous au [277](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [23](#)) ?

40

Fait étrange, vous ne voyez nulle trace de l'objet lumineux qui avait attiré votre attention lorsque l'oiseau volait. Vous remarquez alors deux profondes fissures dans la paroi rocheuse. Elles sont assez larges pour que vous puissiez y passer la main. Vous pouvez fouiller celle de droite (rendez-vous au [355](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [14](#)). Mais si vous craigniez que l'une ou l'autre cache un piège quelconque, peut-être serait-il plus sage de regagner le chemin. Rendez-vous, dans ce cas, au [147](#).

41

L'homme vous conduit jusqu'à une autre maison de la rue et il vous bande les yeux avant de vous faire descendre quelques marches. Puis vous perdez complètement le sens de l'orientation dans un labyrinthe de souterrains coupés par de nombreuses portes. Un parcours compliqué qui zigzague et qui vous semble interminable. A en juger par l'odeur et l'écho de vos pas qui résonnent, une partie du trajet doit emprunter les égouts. La résistance sur Tropos a bel et bien ses quartiers dans les entrailles de la ville ! Soudain, vous ressentez une atroce douleur derrière la tête et vous tombez dans l'inconscience. Rendez-vous au [207](#).



41 *Les yeux bandés, vous perdez complètement le sens de l'orientation dans un labyrinthe de souterrains.*

42

A l'instant même où vous décidez de vous approprier ce trésor, c'en est fait de vous. Votre désir montre votre crédulité dans ce mirage. L'illusion a affaibli vos capacités mentales de résistance, et l'Ordinateur en profite pour investir votre volonté. Il restera en vous pour toujours, et jamais vous ne parviendrez à le chasser. Vous avez échoué dans votre mission.

43

Votre « procès » n'est qu'une sinistre farce. Les Arcadiens sont intimement persuadés qu'il se trame quelque chose de louche à leur insu. Sinon pourquoi un négociant terrien se rendrait-il dans le bureau d'un professeur de Radix ? Et pourquoi détiendrait-il une épée ? Vous êtes condamné à mort, mais les autorités vous informent que votre peine peut être commuée si vous avouez tout ce que vous savez sur les organisations résistantes basées sur Radix. Allez-vous parler (rendez-vous au [345](#)) ou vous taire (rendez-vous au [368](#))?

44

— Excusez-moi, mais je n'ai vraiment pas compris, dites-vous.

— Oh ! vous, les humains ! réplique-t-elle agacée, vous avez autant de facultés intuitives que les galimaçons (une variété arcadienne d'escargots). Je veux dire, sombre crétin, que cet endroit se trouve au nord du Temple des Cinq-Soleils. Vous me devez 50 % de S.O.T. (Surtaxe Obligatoire pour les Terriens) pour tous les articles que vous avez achetés.

Vous n'avez aucun mal à comprendre, cette fois-ci, qu'elle vous en veut sauvagement pour votre manque révoltant d'intuition. Sa S.O.T. est une mesure d'humiliation. Néanmoins, inutile d'attiser davantage sa colère : rayez la somme correspondante sur votre Feuille d'Aventure. Par la même occasion, vous perdez 1 point de **CHANCE**. Il reste que vous n'avez aucun mal, maintenant, à trouver votre chemin : on voit le Temple de la rue. Si vous n'en

avez pas encore eu le temps, vous pouvez faire un saut chez l'épicier du coin : vous dépenserez 20 crédits de plus pour acheter de quoi prendre un repas, mais vous gagnerez 4 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous ensuite au [204](#).

45

— Je ne sais pas à quel jeu vous êtes en train de jouer, répond le portier à travers la petite lucarne, mais vous n'avez rien à faire ici.

Et la lucarne se referme dans un claquement sec. Allez-vous vous éloigner sans insister (rendez-vous au [390](#)) ou préférez-vous essayer de faire sauter la serrure avec votre épée laser, si toutefois vous l'avez encore en votre possession (rendez-vous au [366](#)) ?

46

C'est avec beaucoup de difficulté que vous reprenez conscience, et il vous faut un certain temps avant de pouvoir rassembler vos idées. Mais la forme humaine qui se penche sur vous semble cependant bien réelle... D'un coup, tout vous revient en mémoire : les Arcadiens, votre mission !

— Je suis ici depuis combien de temps ? demandez-vous tout en essayant de vous lever.

— Hé, Dardo, il revient à lui ! s'exclame l'homme.

— J'arrive Mizar, répond une voix.

— Vous êtes resté évanoui pendant un peu moins d'une heure, vous dit alors le premier homme en approchant sa tête de la vôtre. Et les Arcadiens ne sont pas loin...

Quarante-cinq minutes ! Bigre, il n'y en a plus une à perdre ! Vous pouvez encore parvenir à gagner la base spatiale à temps pour votre vol ! Mais alors il faudrait que l'un des hommes

arrivent à retarder les Arcadiens, ce qui vous permettrait d'expliquer à l'autre pourquoi vous devez fuir au plus vite. Allez-vous demander ce service à Dardo (rendez-vous au [175](#)) ou à Mizar (rendez-vous au [255](#)) ?

47

A votre arrivée sur Radix, le passage de la douane ne fait aucune difficulté : les Arcadiens sont si heureux de réceptionner le ziridium, qu'ils vous accueillent avec autant de bienveillance et de chaleur qu'un Arcadien peut en avoir envers un humain. Il semble que si l'on attendait ce ziridium avec tant d'impatience, c'était pour mener à terme un projet parascientifique. On vous informe que vous avez deux jours pleins devant vous — la matinée est maintenant à peine entamée — avant de réembarquer à destination de Halmuris. Vous signez la feuille d'enregistrement, puis vous quittez la base spatiale qui est tellement suréquipée en matériel électronique de tout genre, que même un Terrien de votre niveau s'y sent étranger. Les habitants de Radix ne se livrent à aucun travail à moins d'y être contraints en toute dernière extrémité. Il y a des robots partout et, certains, les modèles du genre, sont si sophistiqués qu'ils peuvent même penser ! Des trottoirs roulants sillonnent la base spatiale en tous sens : mais leur lenteur, calculée pour passer de l'un à l'autre sans danger, commence à vous énerver.

Vous vous sentez vif comme un ressort ce matin, car sur cette planète la pesanteur est légèrement inférieure à celle de la Terre. Cependant, vous ne tardez pas à vous apercevoir que cela ne vous aide nullement à aller plus vite car vous manquez de pratique et de coordination dans vos mouvements. Le glisseur monorail vient mettre un terme à vos tracas et, bientôt, vous filez à vive allure en direction de la seule ville d'importance sur la planète. C'est là que doivent se trouver les Résistants. En chemin, vous prenez connaissance, sur l'écran de l'ordinateur de bord, de la liste des hôtels autorisés aux humains. Deux noms seulement attirent votre attention : le Zodiac parce qu'il a reçu trois étoiles selon les critères de confort des Radiciens et le Porky Palace

parce qu'on ne s'est même pas soucié de faire le moindre commentaire à son sujet. Allez-vous descendre au Zodiac, ce qui vous en coûtera [375](#) crédits la nuit (rendez-vous au [89](#)) ou au Porky Palace qui ne vous fera dépenser que 50 crédits (rendez-vous au [101](#)) ?

48

Vous avez beau programmer changement de trajectoire sur changement de trajectoire, vous ne parvenez pas à vous débarrasser de votre poursuivant. Vous abandonnez donc la partie, vous résignant à reprendre le chemin le plus direct vers Tropos. Pour distraire votre attention, vous mangez, vous dormez et vous faites quelques exercices physiques avant de vous lancer dans une partie d'échecs contre votre ordinateur, réglé sur ses capacités logiques artificielles les plus simples. Les heures s'écoulent ainsi, votre « ange gardien » vous suivant fidèlement. Cependant, lorsque vous pénétrez dans la zone d'approche de Tropos, il accélère subitement afin de se poser avant vous. Rendez-vous au [164](#).

49

Si un Rat-Cisaille vous a mordu, rendez-vous au [98](#). Sinon, rendez-vous au [232](#).

50

Vous avez tôt fait de trouver la bonne clef dans le trousseau du gardien. Vous vous glissez dans la lucarne et vous vous retrouvez dans une ruelle. De là, il vous est facile de rejoindre l'université. Rendez-vous au [146](#).

51

Rendez-vous au [177](#).

52

Impossible d'éviter la patrouille. En une seconde, vous êtes cerné par des visages grimaçants. Votre mission s'achève ici.

53

« Aide-toi, le ciel t'aidera », dit-on. Hélas ! vous ne vous êtes guère aidé. Au lieu du ciel, ce sont les flammes d'un brasier infernal qui vous ensèrent, et vous dévorent. Votre agonie est celle d'un martyr mais, rassurez-vous, elle sera de courte durée. Vous serez asphyxié avant de brûler vif.

54

La foule s'est levée dans un tonnerre d'acclamations et d'applaudissements. Des antennes s'agitent de tous côtés en signe de satisfaction. Tandis que l'on traîne le corps sans vie du Scabrok sur le sable de l'arène, où son sang laisse une mince trace verte, un Arcadien surgit à vos côtés pour vous féliciter. Puis, sans vous laisser le temps de réagir, le commandant de la prison — c'est de lui qu'il s'agit — vous soulage de votre épée, et vous déclare : — Terrien, tu t'es bien comporté. Tu as été brave et tu as divertit le peuple. Nous respecterons donc notre marché. Nous t'escorterons jusqu'à ton vaisseau. Rendez-vous au [191](#).

55

Manifestement, l'appareil produit une stimulation des fonctions imaginatives du cerveau : tout ce qui arrive semble sortir tout droit d'un rêve. Rêve étrange et violent. Il est plus facile de le décrire ici en termes de combat physique, bien que la lutte que vous allez devoir soutenir soit purement mentale. Les conséquences seront les mêmes, de toute façon, car si vous êtes perdant au cours de l'un des épisodes qui vont suivre, ce sera pour vous l'équivalent d'une mort physique : vous deviendrez le jouet docile de l'Ordinateur arcadien, un pion sur son échiquier, en quelque sorte, sa poupée de chiffon... Il vous semble que vous traversez de nombreuses salles dans un manoir désert. Soudain,



54 *La foule s'est levée dans un tonnerre d'acclamations et d'applaudissements ; le corps du Scabrok gît sur le sable de l'arène.*

surgi de nulle part, un monstre vous barre le chemin. Derrière vous, les couloirs s'évanouissent et vous vous trouvez seul devant le monstre que vous devez combattre. C'est un Sphinx tout puissant détenteur de la Connaissance.

SPHINX HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [251](#).

56

Vous attendez cinq minutes... dix minutes... Que se passe-t-il ? La réponse, hélas ! arrive bien trop tôt sous la forme de huit Arcadiens qui tous se dirigent vers vous, quatre venant d'un bout de la rue, et autant de l'autre bout. Allez-vous, dans un geste désespéré, activer votre épée pour tenter de vous défendre (rendez-vous au [264](#)), frapper à la porte de la maison dans laquelle Grus vient d'entrer (rendez-vous au [364](#)) ou essayer de frapper à une autre porte (rendez-vous au [121](#)) ?

57

Vous trouvez un endroit à l'écart sur le périmètre de la clôture, puis vous ajustez les sangles du propulseur à réaction sur vos épaules et vous appuyez sur le bouton de mise à feu... Le moteur tousse, émet quelques crachotements... et s'étouffe lamentablement. Vous essayez une seconde fois et, cette fois, il part vous propulsant aisément au-dessus de la clôture, haute d'une dizaine de mètres avant de stopper net ! Vous tombez douloureusement sur le sol. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [359](#). Sinon, rendez-vous au [304](#).



58

Vous bredouillez de vagues excuses et vous quittez le secrétariat. Allez-vous vous dirigez vers le Département des sciences, si toutefois vous n'y êtes pas encore allé (rendez-vous au [266](#)) ou préférez-vous quitter l'université (rendez-vous au [235](#)) ?

59

A l'instant où vous sautez sur Hélion, son désintégrateur se retourne contre lui et un rayon le blesse mortellement. Alors son esprit semble sortir de la nuit profonde où il était enfoui, il vous regarde et murmure : «Arsenal... [110](#). » On ne peut pas dire que ce soit limpide !... Vous êtes maintenant à proximité d'Arcadion. Rendez-vous au [118](#).

60

Il est très difficile pour une personne énergique comme vous l'êtes de supporter passivement le malheur d'autrui. Aussi choisissez-vous un lit le plus loin possible du sien à l'autre bout de la pièce et, pour éviter que quelqu'un d'autre ne le prenne, vous y déposez vos affaires avant de quitter l'endroit (vous perdez **1** point de **CHANCE** pour avoir laissé l'homme seul). Une fois dans la rue, vous vous mettez en devoir de trouver de l'Astéroïde. Vous savez qu'en allant vers le nord, on quitte la ville ; aussi partez-vous résolument vers le sud. Rendez-vous au [99](#).

61

Pas trace de fils ou de câbles. Si les ordinateurs en ont besoin pour fonctionner, ils doivent être encastrés quelque part, sous les consoles. Vous pouvez cependant démonter les boîtiers pour voir ce qu'ils contiennent : peut-être des éléments vitaux pour l'ordinateur... Rendez-vous, dans ce cas, au [325](#). Mais vous pouvez également revenir au [381](#) et faire un nouveau choix. Si, toutefois, vous en avez la possibilité !

62

Le couloir oblique vers l'ouest avant de déboucher dans un nouveau corridor orienté nord-sud. Dans la direction du sud, vous pouvez entendre le bruit inquiétant de l'eau qui tombe goutte à goutte. Si vous voulez prendre cette direction, rendez-vous au [154](#). Mais si vous préférez poursuivre votre chemin vers le nord, rendez-vous au [23](#). Quel que soit votre choix, faites vite : vos poursuivants ne sont plus qu'à quelques mètres de vous, à en juger par le bruit de leurs pas...

63

La grenade explose, faisant voler en éclats le robot tueur. Vous voilà libre, maintenant, de gagner votre hôtel, ce qui vous semble une excellente idée. Rendez-vous au [309](#).

64

Bien que étant très consciencieux, il ne découvre rien qui pourrait lui déplaire et se désintéresse de vous. Maintenant, comment allez-vous trouver Bellatrix ? Perdu dans vos pensées, vous vous dirigez vers le bar où vous commandez le seul tord-boyaux que les humains sont autorisés à consommer puis, votre verre à la main, vous cherchez des yeux un endroit libre où vous asseoir (l'horrible consommation vous a coûté 10 crédits). Mais, après tout, Bellatrix se trouve-t-il parmi tous ces gens qui parlent et boivent ? Et même, un seul membre de la Résistance est-il présent en ce lieu ? Vous vous dirigez, néanmoins, vers un groupe d'humains installé dans un coin de la salle. Et pour une raison très simple : depuis votre entrée dans le club, ils vous dévisagent avec insistance. Rendez-vous au [305](#).



66 Parmi le rayon de disquettes, vous constatez que seules les deux dernières vous intéressent

65

— Vous délivrer ? Oui, bien sûr, pourquoi pas ? marmonne-t-il sans cesser cependant de marcher de long en large dans la pièce.

Allez-vous lui demander de faire vite (rendez-vous au [241](#)) ou pensez-vous qu'il est préférable de vous montrer patient (rendez-vous au [32](#)) ?

66

Vous ne tardez pas à découvrir un rayon entier de disquettes classées sous la rubrique « Archives universitaires ». Mais seules les deux dernières vous intéressent : elles concernent, en effet, l'année en cours. Souhaitez-vous les consulter immédiatement (rendez-vous au [174](#)) ou préférez-vous les emporter (rendez-vous au [316](#)) ?

67

Vos recherches ne donnent rien, mais vous valent quelques regards soupçonneux. Recru de fatigue, vous finissez par vous laisser tomber dans l'encoignure d'une porte pour reprendre des forces, le temps file, il va falloir retourner à votre hôtel sans tarder. A l'instant même où vous vous remettez péniblement debout, la porte s'ouvre dans votre dos et des mains vous agrippent brutalement. Rendez-vous au [156](#).

68

Vos interlocuteurs échangent des regards lourds de signification par-dessus la lampe — du moins c'est ainsi que vous les interprétez dans la demi-pénombre.

— Le procès peut commencer, dit alors Bellatrix d'une voix solennelle. Quiconque peut se montrer prêt à aller tuer son prochain sans la moindre preuve de sa culpabilité enfreint notre code de l'honneur. En tant que membres du gouvernement humain provisoire de Tropos, nous ne pensons pas que vous

soyez un traître. Cependant, les circonstances nous conduisent à prendre sous notre propre responsabilité la décision de vous garder ici : le succès de votre mission est sans valeur à nos yeux s'il n'est pas assorti des qualités morales indispensables dont vous semblez totalement dépourvu. Vous pourrez travailler pour nous, si vous en exprimez le désir, et alors nous vous formerons.

Inutile de vous leurrer : vous avez échoué dans votre mission. Car le temps que vous soyez parvenu à convaincre Bellatrix de votre valeur personnelle et à vous racheter à ses yeux, l'occasion de vous rendre utile, elle, aura disparu depuis longtemps.

69

La crosse de son désintégrateur entre durement en contact avec votre crâne. Lorsque vous reprendrez conscience, vous pourrez déduire 2 points de votre total d'**ENDURANCE** avant de vous rendre au [116](#).

70

— Quoi ? dites-vous avec un accent interrogateur dans la voix, mais c'est une plaisanterie ! Vous vous moquez de moi ! Les corniches sont situées en haut des bâtiments, jamais dans les fondations.

— Bien sûr, bien sûr, répond l'Arcadienne. Ça doit être l'alcool qui m'est monté à la tête : je voulais parler de parpaing.

Vous êtes sûr néanmoins qu'elle a voulu vous tendre un piège. Elle poursuit en vous expliquant que les constructions ont été démolies par un robot appelé l'Aseptiseur de rues, que la police utilise contre les ennemis d'Arcadion. C'est tout du moins ainsi que vous interprétez la formule imagée qu'elle vient d'utiliser : « Des loups solitaires bayant au clair de lune ! » A présent — mais très certainement ce qu'elle a pu ingurgiter doit-il lui en faire dire plus qu'elle ne le devrait — elle semble désapprouver l'utilisation de l'Aseptiseur contre les étudiants ! Mais cela la regarde. En ce qui vous concerne, vous voilà en possession de l'information que

vous attendiez. Sans en demander plus, vous partez sur-le-champ en direction de l'université. Une fois sur place, vous hésitez : est-il préférable de pénétrer immédiatement sur le campus (rendez-vous au [146](#)) ou plus prudent d'en examiner les abords auparavant (rendez-vous au [178](#)) ?

71

Courageusement, vous vous engagez dans le couloir. Au fur et à mesure que l'obscurité se fait moins épaisse, vous vous tenez à l'affût du moindre indice qui pourrait vous fournir le moyen de quitter ce lieu. Mais en vain. Vous arrivez finalement devant une porte grillagée à l'aspect robuste. Allez-vous essayer de l'enfoncer (rendez-vous au [360](#)) ou préférez-vous attendre pour voir ce qui peut se passer (rendez-vous [301](#)).



72

— D'accord, finit par dire Grus en ignorant les protestations de Ré mou.

Et il vous lâche pour bondir vers l'épée dont il se saisit.

— Mais pas de bêtises, hein ! ajoute-t-il. N'oubliez pas que c'est nous qui avons l'épée. Maintenant, disparaissez !

Tandis qu'il vous pousse dehors, vous entendez Ré mou qui, après avoir activé le vidéophone, avertit la police de l'endroit où vous vous trouvez. Aussi, quittez-vous ce lieu sans demander votre reste. De retour dans la rue principale, vous comprenez seulement la portée de ce qui vient de vous arriver : certes, vous êtes libre, mais vous ne possédez plus d'arme. Dorénavant, si vous devez combattre, il vous faudra le faire à mains nues. Rendez-vous au [132](#).

73

Après avoir pris un repas, vous vous allongez pour dormir. Au petit matin, vous vous éveillez frais et dispos (ajoutez 4 points à votre total d'**ENDU-RANCE**) et vous vous mettez en route sans tarder. Pendant quelque temps, vous suivez un chemin orienté approximativement vers le nord-est qui finit par déboucher dans un nouveau chemin qui, lui, est perpendiculaire. Allez-vous vous diriger vers la droite (rendez-vous au [296](#)) ou vers la gauche (rendez-vous au [171](#))?

74

Vous appelez le professeur Zacharias à l'université, mais personne ne vous répond. Heureusement, le professeur figure dans l'annuaire. Vous l'appelez donc à son domicile personnel. Son visage apparaît immédiatement sur l'écran du vidéophone et, après lui avoir expliqué en quelques mots qui vous êtes — le voleur des disquettes ! —, vous lui fixez un rendez-vous pour le lendemain 11 heures à l'université. Cette communication prometteuse vous fait gagner 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [134](#).

75

Vous parvenez à vous faufiler dans la rue avant que le portier ne reprenne sa place et vous voyez la jeune femme tourner dans une artère transversale. Mais lorsque vous y parvenez à votre tour, elle a disparu. Vous courez dans la rue en examinant au passage toutes les portes, mais elle semble s'être bel et bien évaporée ! Allez-vous néanmoins essayer de la retrouver (rendez-vous au [13](#)) ou préférez-vous retourner au club (rendez-vous au [45](#)) ?

76

Il semble que vous n'ayez pas grand-chose à faire ici. Néanmoins allez-vous vous y attarder à tout hasard (rendez-vous au [244](#)) ou préférez-vous redescendre à l'étage du Département scientifique si toutefois vous ne vous y êtes pas déjà rendu (rendez-vous au

[266](#)) ? Mais vous pouvez également quitter purement et simplement l'université (rendez-vous au [235](#)).

77

Porky est toujours assis sur le perron en train de prendre un bain de soleil et de contempler ses bijoux. Il est en effet couvert de bagues, de bracelets et porte même une paire d'étincellantes boucles d'oreilles. Vous vous asseyez à côté de lui et vous engagez la conversation, comparant le mode de vie sur Terre à celui existant sur Radix. Il vous explique que la vie sur Radix n'a pas connu des grands bouleversements après l'arrivée des Arcadiens, car les conditions économiques sont tellement favorables qu'elles ont permis aux humains de continuer à jouir du même bien-être matériel. Néanmoins, la restriction de la liberté a provoqué un certain mécontentement qui s'affiche ouvertement chez les étudiants et les membres du corps enseignant universitaire. Leur contestation n'est cependant pas très suivie dans la mesure où ils revendiquent une liberté abstraite, alors que la majorité de la population souhaiterait ne plus travailler pour les Arcadiens et revenir au système antérieur dans lequel les robots étaient au service des humains. A l'heure actuelle, en effet, humains et robots, à égalité, servent leurs maîtres Arcadiens. En parlant de la sorte avec Porky, votre opinion sur les humains vivant à Radix change du tout au tout. En effet, leurs prétendues corruption et paresse, honteusement célèbres dans toute la galaxie, ne signifient pas autre chose que leur foi étrange en un curieux idéal d'autarcie. Une sorte d'utopie innocente et bénigne. Vous prenez maintenant clairement conscience de la capacité humaine à s'adapter et à régler son mode de vie et ses valeurs en fonction du milieu et selon les planètes. C'est ainsi que des humains nés et élevés sur d'autres planètes que la Terre ne sont, en fait, pour les Terriens que des étrangers au même titre que les créatures d'une autre espèce, par exemple les Arcadiens. La discipline érigée en exemple sur Tropos et la foi innocente adoptée sur Radix ne sont que les conséquences, semblables et compréhensibles, de la différence qui existe dans les conditions matérielles de vie sur chacune des deux planètes. Votre conversation avec Porky vous a



77 Porky est couvert de bagues, de bracelets et porte même une paire d'étincelantes boucles d'oreilles.

été très profitable et vous a appris une chose : il ne faut pas porter un jugement trop hâtif sur les êtres et les peuples que vous serez amené à rencontrer au cours de votre mission. Vous gagnez **1** point de **CHANCE** pour avoir su prendre l'initiative d'une telle expérience. Il y a tout à parier maintenant pour qu'une visite à l'université soit des plus fructueuses, aussi prenez-vous congé de Porky pour vous y rendre. Le glisseur monorail vous dépose près de l'entrée principale. Allez-vous y pénétrer d'emblée (rendez-vous au [146](#)) ou préférez-vous tout d'abord en examiner les alentours (rendez-vous au [178](#)) ?

78

Deux gardes vous interdisent l'accès à votre vaisseau et le cœur vous manque presque lorsque vous comprenez qu'ils ne font qu'attendre votre « passager ». En effet, vous voyez bientôt deux Arcadiens du Centre traverser l'espace qui les sépare de votre vaisseau et pénétrer dans l'appareil. Aucun des deux ne ressort. Tout semble indiquer que vous aurez donc non pas un, mais deux passagers à transporter. Puis les gardes vous autorisent à embarquer à votre tour. Pendant le trajet qui vous mène sur Arcadion, vous pouvez ajouter, à votre total d'**ENDURANCE**, un nombre de points égal à la moitié de ce total en l'arrondissant au chiffre pair inférieur si cela est nécessaire. Et n'oubliez pas d'ajouter à votre total d'**HA-BILETÉ** le point que vous aviez perdu sur Halmuris en raison de la pesanteur. Les deux Arcadiens ne tiennent pas grand compte de votre présence pendant une bonne partie du voyage. Cependant, une nuit, vous êtes réveillé par une espèce de grattement à la porte de votre cabine. Allez-vous demander qui se trouve là (rendez-vous au [20](#)) ou plus simplement ouvrir (rendez-vous au [350](#)) ?

79

Vous dirigez rapidement le disque lumineux vers vos adversaires afin que son puissant rayon les aveugle. Pendant cinq Assauts successifs, il continuera de jouer ce rôle avant d'être atteint et détruit par un projectile. Cependant, **l'HABILETÉ** de votre

premier adversaire sera, elle, réduite de 1 point pendant **six** Assauts consécutifs car il restera encore quelque peu ébloui. Maintenant, retournez sur les lieux du combat et bonne chance !

80

Vous jouez de malchance : l'un des hommes est armé d'une épée. De toute façon, ils sont trop nombreux pour vous. Vous vous défendez cependant vaillamment jusqu'à ce que vous vous effondriez sans vie sur le sol. Votre aventure se termine ici.

81

Le vidéophone est caché par un hologramme animé représentant des Arcadiens en train de travailler dans un bureau. Vous vous sentez toujours quelque peu réconforté lorsque vous voyez des étrangers se livrer à des occupations ordinaires, semblables à celles des humains. Même les Arcadiens sont parfois obligés de passer un coup de vidéophone chez eux pour avertir qu'ils rentreront tard du travail ! Avez-vous essayé de prendre un taxi pour venir de la base spatiale jusqu'ici ? Si tel est le cas, rendez-vous au [362](#). Sinon, rendez-vous au [311](#).

82

Il reçoit la porte en pleine figure et le choc envoie voler son désintégrateur à travers la pièce, juste à côté de Hélion ! L'Arcadien sort son épée au moment même où vous dégainez la vôtre.

ARCADIEN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [261](#)

83

Deux Arcadiens sont en train de vous examiner des pieds à la tête. Puis, ils vous comparent à l'hologramme géant, et cherchent le cliché correspondant sur leur écran-fichier miniaturisé. Enfin,

ils se dirigent vers vous tout en vociférant des instructions dans leur émetteur. Votre aventure se terminera ici.

84

Faisant demi-tour pour vous diriger vers la porte, vous voyez le complice du trafiquant qui vous barre le chemin.

— Un moment, dit le trafiquant dans votre dos d'une voix grasseyante, je veux savoir ce que vous avez l'intention de faire avec cette arme. Ça pourrait peut-être m'intéresser.

Ce mensonge évident vous fait écumer de rage, et la colère décuple vos réflexes. L'homme qui vous fait face n'a même pas le temps de faire un geste qu'il est déjà à terre et que vous vous êtes déjà retourné vers le trafiquant, un mauvais sourire aux lèvres. Votre adversaire est rapide malgré sa corpulence.

TRAFIQUANT HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 10

Pendant le combat, vous heurtez une caisse qui tombe sur le générateur d'air conditionné : des étincelles en jaillissent et le feu ne tarde pas à se déclarer. Lorsque la bataille s'achève, l'incendie fait rage. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [112](#).

85

Le gardien du musée déverrouille la porte et vous précède dans un escalier qui mène à des caves poussiéreuses. Elles sont remplies d'objets aussi bien emballés que dispersés sur le sol. Vous examinez ce que renferme la première cave pendant un moment, et vous retenez soudain un cri d'excitation : là, disposé sur une étagère au-dessus de laquelle est écrit : « **Objets d'usage inconnu — Peut-être religieux** », se trouve quelque chose que votre science des armes vous permet d'identifier immédiatement comme une grenade à neutrons d'un modèle primitif certes, mais qui semble tout à fait en état de fonctionner ! Si vous pouviez vous en emparer... Toutefois, il y a le gardien : vous avez blessé son amour-propre et il observe d'un

œil soupçonneux la moindre de vos réactions. Déjà ses antennes frémissent ; il sent votre fébrilité. D'un geste, il active son épée et vous porte un coup au bras. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Rendez-vous au [215](#).

86

Vous lancez la grenade et vous vous précipitez au bas des marches pour vous mettre à l'abri. Lorsque vous remontez l'escalier, il n'y a plus trace des portes... ni des gardes, d'ailleurs. Rendez-vous au [381](#).

87

La porte n'a pas de poignée intérieure. Vous êtes donc obligé de presser l'un des boutons qui se trouvent sur le bureau. Rendez-vous au [276](#).

88

Vous revenez sur vos pas pendant un certain temps, avant de découvrir un passage vous permettant de franchir la paroi rocheuse en direction des bâtiments que vous atteignez sans avoir attiré l'attention. Vous restez caché quelques instants et, n'apercevant aucun garde alentour, vous vous décidez à y pénétrer. La station agronomique est presque déserte. Pas le moindre humain en vue et, quant aux peu d'Arcadiens qui sont présents, vous n'avez aucun mal à les éviter. Lorsque vous avez terminé de fouiller sans succès la station, l'évidence vous vient que vous avez complètement perdu votre temps. Vous devez repartir ***maintenant*** si vous voulez être de retour sur la base spatiale à temps pour le départ de votre vaisseau. Vous n'avez pas réussi à entrer en contact avec le chef de la Résistance et vous ne connaîtrez donc jamais les trois derniers chiffres du code binaire. Vous avez échoué dans votre mission.

89

Pendant le trajet qui vous mène au Zodiac, vous remarquez que la ville présente un curieux aspect : dans certaines rues, des maisons entières ont été détruites alors que celles qui les entourent sont demeurées intactes. On dirait l'effet de tremblements de planète extrêmement localisé. Vous ne tardez pas à arriver à l'hôtel qui est d'un luxe voyant et tapageur. Vous remplissez la fiche d'admission et vous payez pour une nuit la somme de **375** crédits. Tandis que vous savourez les joies exquis d'un sauna incomparable, vous convenez que la dépense n'est pas exagérée pour un tel confort ! Ce délassement vous permet d'ajouter 1 point à votre total d'**ENDU-RANCE**. C'est donc frais et dispos que vous vous dirigez vers la salle du restaurant, impatient de voir quelles merveilles vont vous être proposées ! Tout en prenant votre dîner, vous aurez tout loisir pour réfléchir à la manière dont vous allez entrer en contact avec la Résistance. Vous avez le choix entre commander un simple plat au bar — le prix en est compris dans la somme versée pour la nuit (rendez-vous au [115](#)) ou dîner au restaurant, ce qui vous coûtera 40 crédits supplémentaires (rendez-vous au [138](#)).



90

En lui parlant doucement, vous essayez de convaincre Hélion de vous donner le désintégrateur, mais il est devenu aussi capricieux qu'un enfant gâté et refuse obstinément. Allez-vous tenter de le lui prendre de force (rendez-vous au [59](#)) ou continuer à vous montrer patient (rendez-vous au [130](#)) ?

91

— Combien ? demandent-ils.

— 500 crédits, répondez-vous.

— Ce n'est pas assez, rétorquent-ils en se passant une langue gourmande sur les lèvres. Allez-vous leur dire que c'est tout ce que vous possédez (rendez-vous au [223](#)) ou bien leur en offrir davantage (rendez-vous au [148](#)) ?

92

Le Rat vous a mordu les doigts de la main qui vous sert à manier l'épée. Vous perdez 2 points d'**ENDU-RANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**. Vous pouvez, si vous ne l'avez déjà fait, glisser votre autre main dans l'autre fissure (rendez-vous au [355](#)). Mais si vous estimez que cela suffit et qu'il est préférable de reprendre le chemin en contrebas pour poursuivre votre route, rendez-vous au [10](#).

93

Il s'agit d'un groupe d'Arcadiens du Sud qui paraissent tout à fait amicaux — à moins qu'ils ne soient franchement ivres. Vous vous présentez comme un modeste négociant terrien et vous leur faites part de votre étonnement devant le nombre des maisons détruites dans leur ville. Mais ils éludent la question et font dévier la conversation en vous demandant des nouvelles de la Terre. Cela vous énerve quelque peu, mais vous leur répondez néanmoins, en cachant votre déception. Ils vous font boire un peu, beaucoup, et à la longue vous vous sentez de plus en plus hardi, jusqu'à prétendre que vous êtes un spécialiste en travaux publics. Un moyen comme un autre de ramener la conversation sur les immeubles détruits...

— Personnellement, dit une Arcadienne, je n'approuve pas l'utilisation des corniches dans nos fondations. Est-ce que vous, les Terriens, vous construisez aussi vos fondations avec des



93 *Les Arcadiens du Sud paraissent tout à fait amicaux, ils vous font boire... vous vous sentez de plus en plus hardi.*

corniches ? Allez-vous répondre par l'affirmative (rendez-vous au [248](#)) ou vous élever contre une telle stupidité (rendez-vous au [70](#)) ?

94

L'absurdité de cette proposition vous fait éclater de rire : il vous a été offert la Connaissance, la Richesse et le Pouvoir, toutes choses que l'Ordinateur pouvait certainement vous donner, et vous avez su résister au piège de la tentation. Votre rire s'amplifie pendant que, autour de vous, les mondes imaginaires disparaissent. Bientôt vous vous retrouvez dans la cabine, attaché à votre siège, les électrodes désormais inutiles toujours fixées autour de votre crâne. Vous jetez un regard à l'Arcadien qui a l'air d'avoir reçu un fameux choc : il erre, en effet, dans la pièce comme s'il avait perdu quelque chose. En croisant votre regard, un éclair de conscience illumine son visage, mais disparaît tout aussitôt. La situation est délicate : il se peut qu'il ait perdu la raison et vous êtes toujours prisonnier sur votre siège. Allez-vous lui donner l'ordre de vous délivrer (rendez-vous au [65](#)) ou pensez-vous qu'il vaut mieux attendre le passage d'un robot (rendez-vous au [278](#)) ?

95

Dépité, vous tournez les talons (vous perdez 1 point de **CHANCE**). Que faire à présent ? Vous vous laissez tomber dans l'encoignure d'une porte. Après quelques instants de sombres ruminations, vous vous rendez compte qu'il ne vous reste plus qu'à regagner votre hôtel et à tout reprendre à zéro demain. Vous esquissez le mouvement de vous lever pour partir quand, soudain, la porte derrière vous s'ouvre et des mains vous agrippent brutalement. Allez-vous vous débattre (rendez-vous au [156](#)) ou, trop découragé, allez-vous laisser faire (rendez-vous au [272](#)) ?

96

Le trafiquant est enchanté de votre travail : vous lui avez fait faire un joli bénéfice. Aussi vous jugez que vous ne risquez rien à lui demander une épée.

— Pas de problème, dit-il. Je m'en suis procuré un lot pas plus tard que la semaine passée. Pour vous remercier du travail que vous avez fait pour moi, je vous en laisserai une pour **200** crédits seulement.

Il envoie alors son complice en chercher une. C'est la seule autre personne à se trouver dans la pièce à ce moment-là en votre compagnie. Une fois l'épée entre vos mains, vous payez la somme convenue et vous vous apprêtez à partir. Rendez-vous au **84**.

97

Vous expliquez à la jeune fille que vous avez entendu dire que l'université était acquise aux idées révolutionnaires et qu'il vous serait utile d'entrer en contact avec quelqu'un militant pour la liberté. Ménita éclate de rire :

— Rien que ça ! dit-elle. Vous savez, très peu d'étudiants consentiraient à faire de l'espionnage pour le compte des Arcadiens. Mais ce n'est pas pour autant que nous sommes des militants actifs ou des révolutionnaires convaincus. Nous sommes avant tout des étudiants. Cela dit, il faudrait vous méfier des sympathisants d'un groupe qui se fait appeler l'Œil noir. Maintenant, pour répondre plus précisément à ce que vous m'avez demandé, je pense que vous aurez tout intérêt à rencontrer le professeur Zacharias du Département d'art et de littérature. Vous le trouverez à l'étage supérieur. Dites-lui que vous venez de ma part. Notez aussi le numéro de son bureau : **239**, car le Département est un véritable labyrinthe et vous ne vous y retrouveriez jamais sans cela. La bonne humeur de Ménita vous a remonté le moral, et vous pouvez ajouter 1 point à votre total **de CHANCE**. Allez-vous vous rendre immédiatement au Département des arts et de la littérature (rendez-vous au **258**)

ou pensez-vous qu'il est plus prudent de quitter l'université (rendez-vous au [235](#)) ?

98

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous faites une chute le long de la paroi rocheuse qui ne vous coûte que 2 points d'**ENDURANCE** pour bleus et contusions diverses. Néanmoins, vous avez brisé un bout du bâton dans l'aventure. Vous atteignez sans plus de dégâts le chemin sur lequel vous vous engagez, tout en essuyant la sueur qui perle à votre front. Rendez-vous au [147](#). Si vous êtes Malchanceux, vous vous retrouverez également sur le chemin, mais dans un tel état qu'il vaut mieux reprendre votre aventure au début !

99

En parcourant les rues de la ville, vous constatez qu'elle est bâtie en carré selon un tracé géométrique précis et un quadrillage rigoureux. Votre hôtel se trouve à l'intersection de la 23^e rue Nord et de la 5^e rue Sud. L'immeuble suivant commence à l'angle de la 22^e rue Nord et de la 5^e rue Est. Tous les immeubles se ressemblent. Seul le Temple des Cinq Soleils fait exception avec ses tours magnifiques qui dominent toute la cité et constitue un excellent point d'observation. Il est le centre du culte religieux pratiqué sur Tropos. Ses cinq tours symbolisent les cinq soleils qui brillent sur les planètes de l'Empire. Vous déambulez longtemps le long des artères principales qui, en règle générale, semblent toutes orientées vers le sud et vers l'est. Mais vous finissez par vous apercevoir que vous n'arriverez nulle part ainsi. Vous avez fort peu de chances, en effet, de tomber sur une pancarte affichant : « Astéroïde, troisième à gauche. Bienvenue aux rebelles et aux espions en tout genre ! » En outre, vous commencez à ressentir la fatigue et la faim (ce qui vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**). Sans doute serait-il plus sage de demander, dans une boutique, par exemple, le chemin du club. Mais il n'y a que deux établissements de cette sorte dans les parages. Les autres magasins sont des hypermarchés

automatisés. Allez-vous demander le renseignement que vous désirez à l'épicier (rendez-vous au [152](#)) ou à la quincaillerie (rendez-vous au [382](#))?

100

A mesure que vous vous enfoncez à l'intérieur de la grotte, vous décelez une odeur de soufre, ou quelque chose qui y ressemble. Elle n'est pas très forte cependant, et vous l'interprétez comme un bon signe. En effet, s'il y a un orifice qui fait communiquer entre eux la caverne et le sous-sol volcanique de la planète, vous ne courez pas le risque de mourir de froid. Vous avisez un endroit convenable pour vous installer et dormir. Si vous avez de quoi manger, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [18](#).

101

Pendant le trajet qui vous mène à l'hôtel, vous remarquez que la ville présente un curieux aspect : dans certaines rues, des maisons entières ont été détruites alors que celles qui les entourent sont intactes. On dirait l'effet de tremblements, de planète extrêmement localisés. Vous ne tardez pas à arriver au Porky Palace. Porky, le propriétaire, est assis sur les marches du perron. Personnage gros et gras, il mérite bien son surnom. Vous remplissez la fiche d'admission pour la nuit (déduisez 50 crédits de la somme que vous possédez), puis vous prenez une douche, vous vous changez et vous avalez un sandwich. (Ce qui vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'**ENDURANCE**). Vous vous sentez maintenant tout à fait d'attaque pour affronter les problèmes qui vous attendent ! En premier lieu, peut-être serait-il bon d'avoir une conversation avec Porky... Allez-vous lui poser des questions générales sur Radix (rendez-vous au [77](#)) ou l'interroger plus précisément sur les étranges maisons détruites (rendez-vous au [306](#))?



102

Les hommes en uniforme bleu sont les techniciens et les ingénieurs de la base spatiale. Vous vous avancez vers l'un d'eux et vous lui demandez s'il sait où se trouve la station agronomique. Il vous répond qu'elle est située à quelque dix kilomètres de là, au nord-est de la base, sur un terrain aride et désertique. Il ajoute que si vous avez un laissez-passer, la navette par hélicoptère est pratique à utiliser. Autrement, c'est un trajet pénible à faire à pied. Allez-vous lui demander comment-vous procurer un laissez-passer (rendez-vous au [38](#)) ou préférez-vous vous préoccuper tout d'abord de trouver une épée (rendez-vous au [137](#)) ?

103

Vous bavardez pendant un moment avec eux de la pluie et du beau temps et puis, progressivement, vous abordez des sujets plus politiques. Mais cette tentative ne rencontre aucun succès : ils font la sourde oreille, se méfiant probablement. Au bout d'un instant, une jeune femme, se lève pour partir. En passant devant le portier, elle lui murmure quelque chose à l'oreille, ce qui le fait se précipiter vers le serveur. Allez-vous suivre la jeune femme (rendez-vous au [75](#)) ou préférez-vous rester au club (rendez-vous au [280](#))?

104

Il ne s'attendait pas recevoir la porte en pleine figure, et le choc envoie voler son désintégrateur sous la console de l'écran du Sensorama. Vous activez tous les deux vos épées en même temps.

ARCADIEN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [315](#).



104 *Le désintégrateur vole sous la console de l'écran du Sensorama... vous activez tous les deux vos épées en même temps.*

105

— Même au risque d'accroître vos soupçons, je suis obligé de prendre la précaution de vous demander une preuve que vous êtes bien une Résistante. Ma mission est d'une importance telle que je ne puis vous la révéler si je ne sais pas qui vous êtes.

— Je ne peux vous dire qu'une chose, répond Bellatrix. Nous nous conformons à un code de l'honneur très rigoureux, car autrement nous ne vaudrions pas mieux que les Arcadiens.

Le ton passionné de sa voix vous permet de deviner qu'elle aborde là un de ses sujets préférés. Elle développe ses arguments pendant assez longtemps mais il en ressort finalement que son « code » se résume en deux points essentiels : la libération des humains est une fin en soi ; mais la culpabilité de quiconque même celle d'un Arcadien ne doit être décidée qu'à l'aide de preuves. Vous ne suivez pas parfaitement les fondements idéologiques plus abstraits de son discours, mais elle est sans conteste une oratrice hors pair et vous comprenez qu'elle soit le chef d'un mouvement de résistants et que son autorité en impose à tous. L'ardeur et la passion qui l'animent sont indéniablement authentiques. Vous êtes convaincu du sens de l'honneur des Résistants de Tropos. Vous en concluez donc que vous vous trouvez au bon endroit. Rendez-vous au [168](#).

106

La foule hurle de plaisir. Et vous avez à peine le temps de reprendre votre respiration que déjà les grilles s'ouvrent une nouvelle fois : un Scabrok furieux bondit dans l'arène. Il court sur ses six pattes, chacune prolongée par de longues et redoutables griffes. Sa cuirasse écailleuse est entièrement recouverte de courts dards pointus. Si vous connaissez le point faible du Scabrok, vous savez à quel paragraphe vous devez vous rendre maintenant. Sinon menez le combat selon les règles habituelles.

SCABROK HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [54](#).

107

L'Arcadien ne s'attendait pas à ce que vous bondissiez sur lui ! Les Résistants ne manifestent jamais une telle agressivité. Il n'est pas armé, mais vous, vous l'êtes. Vous pouvez donc ajouter 1 point à votre total d'**HABILETÉ** pendant toute la durée du combat. Si vous le préférez, vous pouvez également choisir de combattre à mains nues.

SECRETAIRE ARCADIEN HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux rendez-vous au [15](#). Sinon, rendez-vous au [150](#).

108

Vous suivez le chemin depuis quelques kilomètres lorsque, soudain, votre attention est attirée par une ombre. L'ombre en elle-même n'a rien de particulier. En revanche, ce qui est invraisemblable c'est que vous ne voyez rien : ni autour de vous ni d'où elle pourrait provenir ! Et cependant elle se dirige dans votre direction. A environ un mètre de vous, elle s'arrête. Votre stupéfaction est à son comble lorsque vous voyez un rayon de lumière sortir du sol là où se trouve l'ombre. Et, dans la lumière, vous distinguez une forme qui change constamment. S'il s'agit d'un phénomène scientifique, il est le fruit d'un esprit autrement supérieur à celui des humains ou des Arcadiens. Vous êtes en présence d'une force d'origine inconnue. Elle n'a pas l'air hostile à proprement parler, mais comment peut-on savoir avec ce qui est **différent** ? Allez-vous choisir la fuite pour éviter toute surprise (rendez-vous au [120](#)) ou la curiosité étant la plus forte, préférez-vous attendre, pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [236](#)) ?

Vous avez beau vous tourner en tous sens, vous ne voyez pas trace de l'Adolpho. L'épicier vous aurait-il sciemment égaré ? Mais peut-être vous êtes-vous perdu tout seul... Quoi qu'il en soit, l'heure du couvre-feu approchant, il vous faut prendre le risque de vous renseigner auprès d'un policier arcadien. Et ils ne manquent pas dans les parages ! Vous vous avancez donc vers trois hommes qui semblent en grande conversation.

— Excusez-moi, je vous prie...

— Qu'est-ce que tu veux, Ver de Terre ?

— Pouvez-vous m'indiquer le chemin du vidéorama Adolpho ?

— L'immeuble suivant. Vers le sud. Mais il a été fermé à cause des films subversifs qu'il projetait : tous les héros étaient des humains. Maintenant, si c'est un film avec beaucoup d'étoiles que tu veux voir, je peux t'en proposer un. Et gratuitement. Sur ce, il vous assène un violent coup d'épée sur la tête, ce qui vous fait perdre **2** points **d'ENDURANCE**. En chancelant, vous vous éloignez, les oreilles résonant du rire gras du policier. Rendez-vous au [204](#).

Vous vous trouvez maintenant dans un arsenal qui s'étend en sous-sol sur plusieurs centaines de mètres. C'est peu de dire qu'il serait possible de tenir un siège avec ce qu'il contient : vous pourriez sans la moindre difficulté anéantir toute la galaxie ! Mais vos ambitions sont heureusement plus modestes. Vous avez le temps de vous emparez de deux armes, à votre choix, parmi les suivantes : une cartouche d'elmonite explosive, une mine magnétique, une grenade à neutrons, un désintégrateur, un scanner à infrarouge. Notez celles que vous choisissez et rendez-vous au [348](#).

111

Vous avez bien interprété son charabia comme étant une proposition à vous faire visiter le musée, ce que vous préférez faire seul. Les collections archéologiques exposées sont d'un intérêt exceptionnel. Tout semble indiquer qu'une civilisation existait sur Radix avant l'arrivée des colons terriens au **XXII^e** siècle. Ses sites principaux ont été entièrement détruits par une guerre menée à la bombe au phacium au début du **XXI^e** siècle, une bombe qui a la particularité de ne laisser aucune trace derrière elle. Cependant un certain nombre d'objets en provenance des régions limitrophes ont échappé à la catastrophe. Les archéologues ont même pu établir la preuve que les Anciens Radiciens avaient coutume d'envoyer des soucoupes volantes de reconnaissance à travers toute la galaxie. Vous passez un moment agréable en ce lieu. Mais maintenant que vous en avez terminé, allez-vous demander au gardien ce qui se trouve derrière la porte (rendez-vous au [356](#)) ou, estimant que vous avez passé un temps suffisant dans le musée archéologique, préférez-vous vous rendre à l'université (rendez-vous au [146](#))?

112

L'incendie vous empêche de vous livrer à une fouille qui aurait eu toutes chances d'être profitable. Vous n'avez que le temps de ramasser un seul objet. Jetez un dé. Si le chiffre obtenu est pair, rendez-vous au [122](#). S'il est impair, rendez-vous au [253](#).

113

Vous parvenez à libérer l'un de vos bras, tout en lançant un violent coup de pied dans les chevilles de Rémon. Et c'est le début d'un violent combat. Vous vous battez à mains nues. Aussi, suivez-en attentivement les règles en tenant compte du fait que vous devez affronter **simultanément** vos deux adversaires. Cela signifie qu'à chaque Assaut vous choisirez votre adversaire, que vous combattrez selon les règles habituelles. Mais vous jetterez également les dés pour l'autre adversaire. Si sa

Force d'Attaque est inférieure à la vôtre, vous aurez évité le coup qu'il vous aura porté. Si elle est supérieure, vous perdrez 2 points d'**ENDURANCE** supplémentaires.

HABILETÉ ENDURANCE

GRUS	5	8
REMON	6	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [9](#).

114

Le chemin serpente à travers deux parois rocheuses qui se rapprochent pour finir par former un goulet extrêmement étroit. Devant vous apparaît enfin, au bout d'une vaste étendue de champs, la station agronomique. Les champs d'expérimentation sont utilisés pour tester la résistance d'une certaine variété d'arbustes dans ce rude climat. Des hommes sont d'ailleurs occupés à les soigner. La station elle-même est un bâtiment isolé par un dôme calorifuge. Allez-vous revenir sur vos pas afin de trouver un autre chemin qui vous permettrait d'atteindre la station sans traverser les champs (rendez-vous au [88](#)) ou préférez-vous vous diriger vers les hommes qui semblent travailler sans aucune surveillance (rendez-vous au [22](#)) ?

115

Le bar du Zodiaque est bondé de monde. C'est manifestement un endroit à la mode qui, en outre, accueille en ce jour précis un mariage sud-arcadien. Déjà, certains des invités ont quelque peu abusé des rafraîchissements proposés ! Vous commandez de quoi vous restaurer, ce qui vous fait gagner 3 points d'**ENDURANCE** si toutefois vous n'aviez pas encore dîné. Puis vous faites quelques pas dans la salle, en tendant une oreille indiscreète à chaque conversation afin de voir si quelqu'un peut vous être d'une utilité quelconque. Vous apprenez ainsi quels sont les programmes du Sensorama diffusés ce soir-là et, en plusieurs

versions, ce que la mère de la mariée a dit aux beaux-parents ! Cependant, vous surprenez également les bribes de deux conversations qui vous paraissent intéressantes. A quel groupe allez-vous vous joindre : celui qui discute des possibilités d'une rébellion des humains (rendez-vous au [289](#)) ou à celui qui parle du programme de reconstruction urbaine (rendez-vous au [93](#)) ?

116

Vous réalisez que votre seule chance est de vous soumettre à l'infâme expérience. Votre formation scientifique vous permet d'avoir la certitude qu'il y a une faille certaine dans leur raisonnement. En effet, si votre volonté et votre concentration sont assez fortes pour résister à ce véritable lavage de cerveau, vous devriez être capable de retourner l'expérience contre l'Arcadien auquel vous êtes relié par des électrodes cérébraux. C'est votre seule planche de salut. L'Arcadien ne connaît pas d'autre mode d'existence que celui d'un assisté dépendant d'un appareillage électronique. Cette possibilité n'a donc pas pu lui venir à l'esprit. Il croit que ce qui est vrai pour lui — le « sublime honneur », comme il dit, de travailler pour l'Ordinateur — est vrai pour tout le monde. Rendez-vous au [300](#).

117

Ils se servaient visiblement de la maison pour entreposer le produit de leurs vols. Très vite, vous découvrez un bracelet en ziridium massif, 500 crédits, et un scanner à infrarouge. Vous pouvez emporter ce que vous désirez. Et ne trouvant rien de plus d'intéressant, vous quittez l'endroit. Rendez-vous au [132](#).

118

En débarquant sur la base spatiale de la capitale d'Arcadion, vous prenez la précaution de laisser votre désintégrateur dans votre vaisseau, de crainte d'être fouillé. Vous passez rapidement les services de contrôle des voyageurs en prétendant que vous voulez profiter de l'escale pour « contempler le centre glorieux de notre Impérial Empire ». Vous calculez que vous avez à peu près une



118 *Il va falloir aller vite, très vite, pour vous rendre jusqu'au bâtiment qui abrite l'Ordinateur central.*

demi-heure d'avance devant vous avant qu'on se soit aperçu de la disparition des Arcadiens et qu'on retrouve votre trace. Il va donc falloir aller vite, très vite, pour vous rendre jusqu'au bâtiment qui abrite l'Ordinateur central. Rendez-vous au [185](#).

119

Il ne vous faut pas longtemps pour trouver sur les disquettes l'information que vous recherchez. Un certain professeur Zacharias, qui enseigne la sociologie historique au Département d'art et de littérature à l'université, est signalé comme le chef probable de la Résistance sur Radix. Vous faites une empreinte magnétique de ce renseignement. Si vous avez tué Porky pour obtenir cette information, rendez-vous au [209](#). Sinon, rendez-vous au [74](#).

120

Vous coupez à travers champs en partant vers la droite, en espérant rejoindre aussi l'autre chemin. Mais, bien vite, vous êtes obligé de vous arrêter pour reprendre haleine. Et vous ne l'avez pas plutôt fait que vous constatez, avec terreur, que le rayon de lumière est toujours à vos côtés ! Et cette fois, la chose vous parle : « Terrien, où est le *zaplaran* ? » C'est du moins ainsi que vous interprétez le dernier mot. La voix qui vient de s'exprimer est étrangement grave et métallique. Elle ne peut appartenir à aucune créature connue de vous. Peut-être s'agit-il d'un robot quelconque ? Si tel est le cas, vous pouvez l'attaquer. Allez-vous vous y risquer (rendez-vous au [179](#)) ou préférez-vous répondre (rendez-vous au [195](#)) ?

121

Vous n'avez pas le temps de vous engager plus avant dans la rue. Aussi la traversez-vous en courant vers la maison qui vous fait face. Désespérément, vous tambourinez sur la porte qui s'ouvre presque immédiatement.

— Vite ! Par ici ! murmure une voix humaine. Puis la porte se referme derrière vous dans un claquement de verrou, alors que vous êtes poussé vers une pièce située à l'arrière de la maison. Déjà les Arcadiens sont arrivés devant la maison, à en juger par les cris et les jurons qui vous parviennent. Mais cela ne semble pas inquiéter outre mesure votre compagnon.

— Regardez ça, dit-il.

Et à l'instant même où la porte cède sous les coups que lui assènent les Arcadiens, il presse, l'air satisfait de lui-même, le bouton d'une petite boîte qu'il tient en main, faisant ainsi exploser une mine enterrée sous le seuil. La déflagration est d'une extrême violence, et de longues minutes s'écoulent avant que la fumée se dissipe. Enfin, escaladant les gravats, et enjambant les corps déchiquetés des gardes, vous regagnez la rue, dans laquelle l'unique survivant du désastre s'éloigne en clopinant. — Ça a très bien marché, dit l'homme, mais c'était le dernier de mes explosifs. J'espère que vous en valiez la peine... Et maintenant, suivez-moi. Et ne vous tracassez pas pour ces crapules de la maison d'en face — ce Grus et son acolyte — on s'en occupera. C'est pour les surveiller que nous nous étions installés ici.

Allez-vous le suivre ainsi qu'il le demande (rendez-vous au [41](#)) ou, vous méfiant, préférez-vous lui dire qu'il serait plus sage de poursuivre le dernier Arcadien (rendez-vous au [283](#)) ?

122

L'objet que vous avez ramassé est une pince à pilotons qui sert à sectionner les fils électriques. Mais l'incendie qui fait rage pourrait bien attirer sur vous une curiosité de mauvais aloi. Vous décidez donc de quitter la base spatiale sans tarder. Rendez-vous au [336](#).

123

Vous poursuivez votre marche dans le passage qui oblique vers le nord et vous arrivez finalement à une intersection. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [8](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [39](#))?

124

En revenant sur vos pas, vous vous heurtez à un Arcadien du Nord qui arrive en sens inverse.

— Halte ! s'écrie-t-il. Cette zone est interdite aux humains.

Vous bondissez sur lui pour engager le combat mais il vous faudra, dans cette lutte, réduire votre **HABILETÉ** de **1** point car vous n'êtes pas armé.

ARCADIEN DU NORD HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

L'Arcadien a largement la place de se servir également de sa queue pour vous infliger des blessures. Aussi, à chaque Assaut, et quelle que soit votre Force d'Attaque, vous devrez lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez un 5 ou un 6, l'Arcadien aura réussi à vous donner un coup de queue et vous perdrez **2** points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous emparer de son épée. Mais il vous faudra quitter la base spatiale au plus vite, car une horde d'Arcadiens va vous prendre en chasse. Rendez-vous au [151](#).

125

Le portier réapparaît à vos côtés.

— Maintenant, faites ce qu'on vous a ordonné et disparaissez ! siffle-t-il entre ses dents. Vous nous avez fait une belle démonstration de vos talents avec et sans épée mais le club va être fermé maintenant à cause de vous. Félicitations !

Le bruit d'une patrouille arrivant au pas de course vient confirmer ses paroles. Allez-vous insister pour rester en vous faisant passer pour un innocent consommateur (rendez-vous au [184](#)) ou déguerpir (rendez-vous au [252](#)) ?

126

Les Arcadiens du Centre sont réputés pour leur arrogance.

— Vos conseils ne m'intéressent pas, humain ! réplique-t-il. Je suis tout aussi capable que vous de piloter ce vaisseau. Mais vous avez cependant plus de cran que ceux de votre espèce. Au lieu de vous tuer tout de suite, je vais me servir de vous pour tenter une expérience : un cobaye courageux peut faire un sujet intéressant. J'ai inventé un système plus fiable que le récepteur télépathique et qui **doit** pouvoir fonctionner sur des humains. Je vais ramener ce pauvre Hélion sur Arcadion pour le faire examiner et, ensuite, il sera le premier Arcadien à essayer mon nouveau procédé. A vous l'honneur d'être le premier humain.

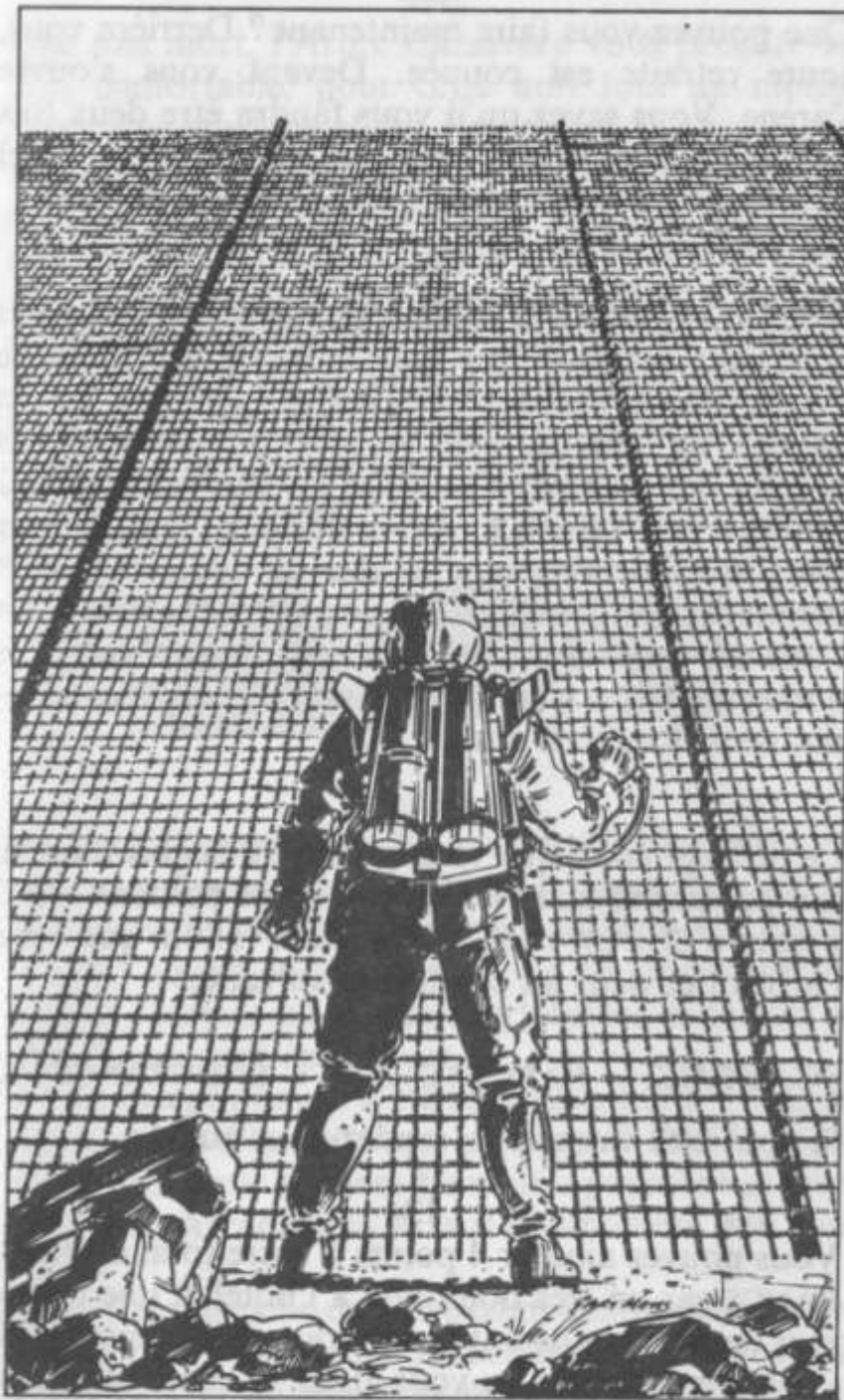
Il enferme Hélion à clef dans votre cabine puis vous traîne dans la sienne. Allez-vous tenter de vous échapper (rendez-vous au [340](#)) ou non (rendez-vous au [387](#)) ?

127

Le passage débouche dans une autre cave, comportant deux issues : l'une vous faisant face et l'autre dans le mur sud. Allez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [333](#)) ou préférez-vous vous diriger vers le sud (rendez-vous au [221](#)) ?

128

En dépit du manque évident de carburant, allez-vous prendre le risque d'utiliser le réacteur individuel pour vous propulser au-dessus de la clôture ? Si vous en décidez ainsi, rendez-vous au 57. Sinon, rendez-vous au [2](#).



128 *Allez-vous prendre le risque d'utiliser les réacteurs individuels pour vous propulser au-dessus de la clôture ?*



129

— Vous mentez ! hurle le policier. Vous savez fort bien qu'il n'y a plus de pirates dans l'espace depuis longtemps. Notre police est suffisamment bien faite. Vous ne vous moquerez pas de nous plus longtemps : vous voulez nous cacher quelque chose ? Nous allons vite savoir de quoi il s'agit.

Et sans ajouter un mot, il écrase dans un geste de colère l'un des boutons de son bureau. Aussitôt, la porte s'ouvre, et des gardes se ruent dans la pièce. Ils vous saisissent sans ménagement et, vous faisant subir une fouille en règle, ils ont vite fait de découvrir votre épée laser.

— Alors, reprend le policier d'un ton doux, vous n'avez pas d'autre but que de nous servir... Je me demande si cette épée fonctionne, ajoute-t-il l'air songeur...

Hélas ! pour vous, c'est le cas ! Soyez plus perspicace dans votre prochaine mission.

130

Il finit quand même par vous donner le désintégrateur, et vous en profitez pour lui poser quelques questions. Mais vous vous apercevez bien vite que vous n'aboutirez à rien ainsi. Si vous avez un détecteur mental, vous pouvez l'utiliser. Rendez-vous dans ce cas au [153](#). Sinon, mieux vaut abandonner la partie. Rendez-vous alors au [118](#).

131

Que pouvez-vous faire maintenant ? Derrière vous, toute retraite est coupée. Devant vous s'ouvre l'arène. Vous savez qu'il vous faudra être deux fois vainqueur pour que vos ennemis vous libèrent. Quel gaspillage d'**ENDURANCE** ! Rendez-vous au [313](#).

132

Vous vous mêlez à la foule des passants. Maintenant il devient impératif que vous trouviez le chemin de l'Astéroïde, et sans tarder : l'heure du couvre-feu est proche. La faim qui vous tenaille commence à vous donner des crampes d'estomac et vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Aussi, décidez-vous d'entrer dans une épicerie pour acheter de quoi manger et demander par la même occasion votre chemin. C'est l'une des rares boutiques que vous pouvez voir. Les autres magasins sont tous des grandes surfaces automatisées. Rendez-vous au [152](#).

133

Le premier coup que vous portez au Scabrok ne lui fait pas grand mal : il s'en tire en ne perdant que 2 points d'**ENDURANCE**. Il va donc falloir que vous l'affrontiez dans les conditions suivantes :

SCABROK HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [54](#).

134

Vous pouvez ajouter 4 points à votre total d'**ENDURANCE** car un très bon dîner à l'hôtel et une bonne nuit de repos vous ont rendu toute votre énergie. Si vous avez un rendez-vous dans la matinée, il est temps de vous mettre en route pour être à l'heure. Rendez-vous au [376](#). Sinon, rendez-vous au [317](#).

135

Une fois mort, l'Arbre Carnivore vous procure un abri confortable, pour cette nuit tout au moins. Avez-vous quelque chose à manger ? Si c'est le cas, vous prenez un repas qui vous fait gagner 2 points d'**ENDURANCE**, auxquels vous pourrez ajouter 2 nouveaux points pour le repos que vous allez prendre. Si vous n'avez rien à manger, vous ne gagnez que 2 points d'**ENDURANCE**. Au petit jour, vous suivez un chemin qui se dirige approximativement vers le nord-est. Bientôt, il se divise en deux. Allez-vous prendre à droite (rendez-vous au [171](#)) ou à gauche (rendez-vous au [108](#)) ?

136

Au bout d'un moment, les sanglots de l'homme s'espacent et il se couche sur son lit, les yeux fixés sur les moulures du plafond. Soudain, un bruit terrible se produit au rez-de-chaussée. Vous bondissez sur vos pieds à l'instant où le garde surgit dans le dortoir en brandissant une épée-fouet.

— Le réceptionniste a été assassiné, hurle-t-il. Quel est le chien d'humain qui a fait ça ? D'ailleurs ça m'est bien égal : dix vies humaines payeront la mort d'un seul Arcadien et je vais commencer par vous deux !

Déjà, il s'approche de votre compagnon de chambre qui n'a pas bougé de son lit, comme s'il ne se souciait pas plus de la vie que de la mort, ou comme s'il était parfaitement étranger à cet événement. Vous ne pouvez rester là, immobile, en regardant ainsi massacrer un humain. Vous activez votre épée et vous vous précipitez sur le garde.

GARDE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

A chaque Assaut, jetez un dé supplémentaire. Si vous faites un 5 ou un 6, le garde vous inflige une blessure avec sa queue et vous devez déduire 2 points de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [268](#).



136 *Le garde de l'hôtel surgit dans le dortoir en brandissant une épée-fouet et s'approche de votre compagnon de chambre.*



137

Le plus simple et le plus efficace, mais aussi le plus dangereux, est de prendre une épée là où elle se trouve : dans la main d'un Arcadien. Rendez-vous au [16](#).

138

Vous commandez un somptueux repas (il vous en coûte 40 crédits). Les Radiciens aiment les bonnes choses et sont passés maîtres dans l'art culinaire. Leurs plats régaleront les yeux autant que le palais et, en plus, ils sont très nourrissants. Vous pouvez ajouter 3 points à votre total d'**ENDURANCE**. Tous les serveurs du restaurant sont des humains, mis à part l'impérial maître d'hôtel qui surveille tout avec des yeux de lynx. L'un des serveurs vient vous demander si vous désirez quelque chose d'autre. Il a une curieuse façon de s'exprimer : « Encore un peu de **viande**, monsieur, ou une tranche de **pain d'épice ?** » En haussant les sourcils, vous le remerciez et vous vous levez de table. Allez-vous vous rendre maintenant au bar (rendez-vous au [115](#)) devez-vous retrouver quelqu'un (rendez-vous au [194](#)) ?

139

Rendez-vous au [177](#).

140

Votre comportement suspect, consistant à fureter par-ci par-là, à frapper aux portes et à poser des questions, a été remarqué par une patrouille d'Arcadiens. Leur chef, une brute épaisse, vous somme de vous arrêter. Pour toute réponse, vous prenez la fuite. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [233](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [330](#).

141

En faisant le vide dans votre esprit, vous vous détendez et vous arrivez à surmonter votre peur : c'est certainement la meilleure façon de résister à l'« expérience ». Vous pouvez ajouter 1 point à votre total d'**HABILETÉ** pendant toute la durée de ce combat mental, même si cela vous fait dépasser votre Total de Départ. Rendez-vous au [55](#).

142

Vous vous trouvez dans une cave comportant deux issues : l'une dans le mur est, l'autre dans le mur ouest. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [324](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [333](#)) ? Mais vous pouvez également revenir sur vos pas. Rendez-vous, dans ce cas, au [221](#).

143

En trébuchant, vous tombez sur la plante dont les épines vous déchirent profondément la jambe. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Vous pénétrez dans la caverne en boitillant. Rendez-vous au [100](#).

144

— Des pirates ! s'esclaffe le policier. Votre imbécillité à vous autres, humains, ne cessera jamais de m'étonner ! Nous avons un contrôle total sur l'Espace galactique : aucun pirate n'a l'audace de s'y aventurer. Vous vivez encore à l'ère du Siècle Obscur, avant la fondation de l'Empire et l'établissement de la Paix Totale. Mais il y a des crimes pires que l'imbécillité : alors, partez vite, mais rappelez-vous que je vous ai à l'œil.

Vous prenez conscience que vous vous êtes effectivement conduit comme un idiot et que, par votre faute, vous avez peut-être compromis le succès de votre mission. Rendez-vous au [370](#).



145

En passant entre des piles de caisses, vous arrivez devant un homme à la mâchoire lourde, qui est assis derrière un bureau.

— Que se passe-t-il ? demande-t-il en levant à peine les yeux des papiers qui sont étalés devant lui. Si vous avez tué un humain avant d'arriver jusqu'ici, rendez-vous au [28](#). Sinon, rendez-vous au [187](#).

146

L'université réservée aux humains, se réduit, sous la domination arcadienne, à presque rien : un simple bâtiment dans les faubourgs de la ville. Les gardes arcadiens, pour bien faire sentir leur présence dans ce possible foyer de rébellion, sont partout. Allez-vous monter à l'étage des Sciences (rendez-vous au [266](#)) ou à celui des Arts et Littérature (rendez-vous au [258](#))?

147

Après quelques pas, vous arrivez à la hauteur d'un chemin qui débouche sur votre gauche. Allez-vous continuer tout droit (rendez-vous au [114](#)) ou préférez-vous suivre ce nouveau chemin (rendez-vous au [108](#))?

148

Vous êtes tombé dans le piège le plus élémentaire qui soit et vous venez de signer vous-même votre arrêt de mort. Dès l'instant où vous leur laissez entendre que vous avez de quoi marchander, ils comprennent que vous avez beaucoup d'argent sur vous. Vif comme l'éclair, Rémon se précipite sur vous et vous enfonce son poing dans l'estomac, avant de vous porter le coup de grâce

derrière la tête. Vous sombrez dans l'inconscience tandis que Grus s'empare de votre épée. Vous avez échoué dans votre mission.

149

Vous avez entre les mains un objet de toute beauté et très certainement d'une grande efficacité. Mais il ne vous est, dans les circonstances présentes, d'aucune utilité. Si vous avez encore la possibilité de faire un nouveau choix, retournez au [381](#). Sinon, votre mission s'achève ici.

150

Un garde arcadien passe par hasard dans le couloir et s'arrête, alerté par le bruit. Comprenant ce qui se passe, il fait irruption brutalement dans la pièce où vous êtes justement en train d'en finir avec le secrétaire. Il va maintenant falloir vous battre contre lui.

Et son apparence n'est pas faite pour vous rassurer : une longue cicatrice boursouflée lui barre en effet le visage, de l'œil jusqu'à la bouche.

GARDE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [66](#).

151

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [336](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [249](#).





152 Dans la boutique, votre faim est telle que
devant l'épicier interloqué vous dévorez fruits
secs et noisettes.

152

Lorsque vous entrez dans la boutique, votre faim est telle que devant l'épicier interloqué, un humain, vous dévorez sur place le mélange de fruits secs et de noisettes que vous venez d'acheter pour la somme de 20 crédits. « Ça doit être une nouvelle mode terrienne », l'entendez-vous marmonner. Il est néanmoins ravi de voir un humain s'offrir ces friandises coûteuses. Pain et **omu** (une sorte de chose pâteuse préparée à partir d'une purée de haricots troposiens) sont plutôt l'ordinaire des humains sur cette planète. « Ouf ! cela va mieux », dites-vous avec un soupir de satisfaction (vous pouvez ajouter 4 points à votre total d'**ENDURANCE**). Allez-vous maintenant lui demander de vous indiquer le chemin de l'Astéroïde (rendez-vous au [335](#)) ou celui du vidéorama Adol-pho (rendez-vous au [260](#)) ?

153

Vous savez pertinemment qu'en utilisant le détecteur, vous allez sans doute achever de détériorer son esprit déjà très perturbé. Mais malheureusement vous n'avez pas d'autre choix. Au milieu d'un fatras d'informations incohérentes, vous parvenez à en isoler une qui semble intéressante. Elle a trait à l'un des arsenaux arcadiens, localisé dans les fondations du bâtiment de l'Ordinateur central, dont l'accès est commandé par un code numérique, le **110**. Cette découverte vous fait gagner **1** point de **CHANCE**. Maintenant, vous arrivez à proximité d'Arcadion. Rendez-vous au [118](#).

154

Voilà que vous vous retrouvez maintenant dans une salle de bains, pourvue d'un vasistas qui donne sur la rue. Il est fermé par un cadenas, et vos adversaires sont sur vos talons... Lancez un dé. Si le chiffre obtenu est pair, rendez-vous au [166](#). S'il est impair, rendez-vous au [50](#).

155

— La mer amère, répliquez-vous.

— Je ne connais aucun des nombres de la série binaire, dit-il, tandis que vous sentez votre cœur s'arrêter. Tout ce que je peux dire c'est qu'il s'agit d'un palindrome, c'est-à-dire d'une série réversible de 9 chiffres qui peut se lire de gauche à droite comme de droite à gauche.

Vous pouvez ajouter 1 point à votre total de **CHANCE**. Car cette indication devrait vous suffire pour compléter le code. Il vous donne aussi à manger et vous procure un uniforme gris, qui vous sera de la plus grande utilité pour regagner la base spatiale. En outre, il vous fait cadeau d'un baume extrait de la racine du quandar qui vous permet de soigner toutes vos blessures et d'ajouter ainsi 4 points à votre total d'**ENDURANCE**. Vous partez en courant sans oublier de lui lancer, par-dessus votre épaule, un merci bien mérité. Rendez-vous au [163](#).

156

Le cœur battant à tout rompre, vous faites volte-face. Des humains vous entourent. Ils sont trop nombreux pour que vous puissiez en venir à bout. Vous essayez néanmoins de résister, mais vous vous épuisez inutilement et vous perdez **2** points d'**ENDURANCE** avant d'être réduit à merci. Rendez-vous au [207](#).

157

Votre adversaire n'a pas d'arme lui non plus. Aussi combattez-vous à mains nues.

HALMURIEN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller votre adversaire (rendez-vous au [12](#)) ou quitter l'endroit (rendez-vous au [124](#)).

158

Si vous vous trouvez au Porky Palace, rendez-vous au [3](#). Mais si vous êtes au Zodiac, rendez-vous au [31](#).

159

La pièce qui s'ouvre derrière le Dragon est pleine à craquer d'invraisemblables trésors, l'un des plus fabuleux étant le légendaire diamant Minarong qui-guérit-toutes-les-blessures. Peut-être l'un de ces trésors de légende a-t-il le pouvoir de vous aider dans le monde imaginaire où vous évoluez ? Allez-vous essayer de vous en saisir (rendez-vous au [42](#)) ou préférez-vous vous en désintéresser (rendez-vous au [391](#))?

160

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, il se contentera de vous confisquer les objets (que vous rayerez de votre Feuille d'Aventure), mais il vous laissera partir. Rendez-vous au [374](#). Si vous êtes Malchanceux, vous allez subir un interrogatoire des plus rudes. Inutile de vous en dire plus, sinon que vous avez échoué dans votre mission.

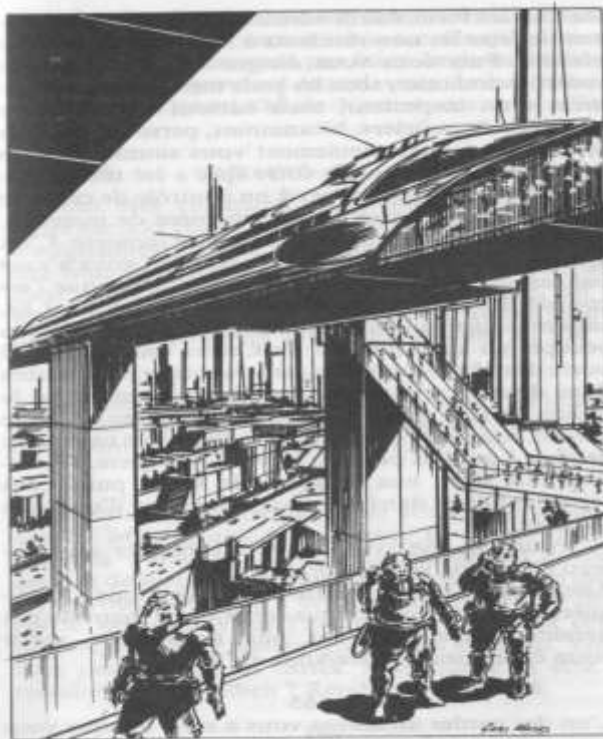
161

La chaleur est telle, maintenant, que vous suffoquez presque. Cependant, vous pensez que cela vaut mieux que de mourir de froid ! Votre satisfaction est de courte durée car, soudain, vous avez l'impression que les branches se resserrent autour de vous. La panique vous gagne. Vous tendez les bras pour essayer de vous frayer un chemin hors de ce buisson de cauchemar. C'est alors qu'une branche s'enroule autour de l'un de vos bras, vous sentez avec horreur d'autres branches vous entourer les jambes, puis le corps. En une seconde, vous comprenez que vous venez d'être pris au piège d'un Arbre Carnivore. Cette horreur possède 12 points d'ENDURANCE mais, heureusement, est totalement dénuée d'HABI-LITÉ. Il vous faut le combattre et le vaincre en sept Assauts tout au plus (n'oubliez pas d'utiliser votre

CHANCE). Lancez deux dés au début de chacun des Assauts : si vous obtenez de 1 à 6, l'Arbre resserre son étreinte, et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous obtenez de 7 à 12, vous parvenez à couper l'une des branches de l'Arbre qui perd 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [135](#).

162

A la station suivante, vous bondissez hors du glisseur et vous vous précipitez vers un escalier roulant qui vous mène jusqu'au niveau de la rue. En jetant un coup d'oeil par-dessus votre épaule, vous remarquez deux Arcadiens qui, tout en vous suivant, parlent sans discontinuer dans leur émetteur. Il n'y a pas une seconde à perdre : vous quittez la rue principale en vous engouffrant dans une artère secondaire. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [183](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [373](#).



162 Deux Arcadiens, tout en vous suivant, parlent sans discontinuer dans leur émetteur.

163

Si votre trajet de retour vers la base spatiale se déroule sans anicroche, vous n'en êtes pas moins épuisé par la pesanteur élevée qui règne sur Halmuris. Mais les provisions que Dardo a eu le soin de vous donner vous permettent de conserver, intacts, vos points d'**ENDURANCE**. Allez-vous maintenant revêtir la tenue grise pour pénétrer sur la base spatiale (rendez-vous au [344](#)) ou préférez-vous utiliser la pince à photons pour sectionner la clôture (rendez-vous au [302](#))?

164

C'est avec une certaine appréhension que vous débarquez sur Tropos. Sans rechigner, vous remplissez tous les formulaires administratifs, ainsi que doivent le faire les non-résidents à leur arrivée sur cette planète. Puis vous vous dirigez vers le bureau de contrôle douanier, sous les yeux méfiants non seulement d'un inspecteur, mais surtout de toute une escouade de policiers. Néanmoins, personne ne vous fouille, vous devez seulement vous soumettre à un détecteur. Mais, comme votre épée a été traitée chimiquement pour échapper à un contrôle de ce genre et que vous ne possédez aucune pièce de monnaie, vous franchissez cette étape sans être inquiété. C'est après que les choses se gâtent : en effet, vous n'avez pas fait deux pas hors du poste de douane que l'escouade des policiers tout entière vous entoure ! Et, sans ménagement, vous êtes conduit dans un bureau occupé par un Arcadien du Centre qui, bien qu'il porte des vêtements civils, ne vous laisse pas l'ombre d'un doute : vous faites face à un membre de la police secrète... Le pupitre, derrière lequel il se trouve, comporte deux boutons dont vous ne pouvez deviner à quoi ils peuvent servir. D'un geste, l'Arcadien fait signe aux policiers de sortir puis, vous regardant droit dans les yeux, il vocifère, d'une voix tonitruante :

— Pourquoi avez-vous tenté d'échapper au vaisseau chargé de vous escorter ? Allez-vous vous lancer dans des explications compliquées pour essayer de vous sortir de ce mauvais pas

(rendez-vous au [246](#)) ou, plus simplement, sortir votre épée laser (rendez-vous au [17](#)) ?

165

L'un des gardes arcadiens vous a suivi lorsque vous avez quitté votre vaisseau. Et ses soupçons ne font que se confirmer en constatant que vous vous dirigez vers l'endroit le plus désert de la base. Pressant le pas, il arrive à votre hauteur et vous intime l'ordre de vous arrêter et d'ouvrir votre sac. Ce que vous ne pouvez bien évidemment pas faire. Impossible d'éviter le combat, pendant lequel vous devrez réduire votre total d'**HABILETÉ** de 1 point, car vous n'êtes pas armé.

GARDE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous jetez le contenu de votre sac, car vous n'avez plus besoin maintenant du trafiquant pour vous procurer une épée : vous prenez tout simplement celle du garde. Il faut cependant que vous quittiez la base au plus vite, car le bruit du combat a attiré l'attention d'autres gardes qui se précipitent vers vous. Rendez-vous au [336](#).

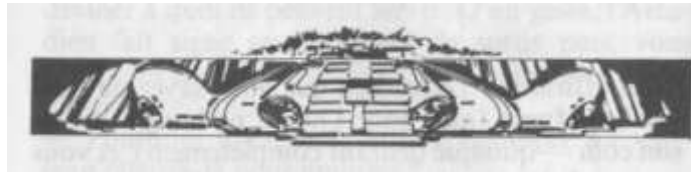
166

Fébrilement, vous essayez, les unes après les autres, toutes les clefs du trousseau du gardien. Sans succès... Votre aventure se termine ici.

167

Vous affirmez à l'Arcadien que vous savez de quoi souffre Musca (qui, pour l'heure ne bouge pas de son coin — quoique délirant complètement), et vous essayez de le convaincre qu'il n'est pas dans son inlé-rêt de vous tuer, car il a besoin d'un pilote pour diriger le vaisseau. Vous l'assurez en outre que cette déplorable affaire restera ignorée des humains. Vous avez joué toutes vos cartes. Mais quelle va être la réaction de l'Arcadien ? Rendez-vous au [126](#).

Vous tentez donc le tout pour le tout : vous avez affaire à des Résistants, cela ne fait plus aucun doute. Alors autant dire la vérité, et ne rien leur cacher. Vous relatez précisément votre mission, et vous citez même les noms d'une ou deux personnes sur Terre qu'ils connaissent, pour rendre votre histoire encore plus crédible. Lorsque vous en avez terminé, les trois humains échangent quelques mots entre eux. C'est bon signe : s'ils collaboraient avec les Arcadiens, il y a longtemps que vous l'auriez appris à vos dépens. Puis, en ayant terminé, ils se tournent vers vous, et Bellatrix reprend la parole : — Très bien. Il semble que vous en sachiez plus sur cette mission qu'aucun espion à la solde des Arcadiens ne pourrait en savoir. Mais il y a une dernière épreuve à laquelle nous désirons vous soumettre : le serveur de l'Astéroïde est un agent double. Il faut l'exécuter. Retournez au club et chargez-vous de lui. Allez-vous obéir sans discuter (rendez-vous au [68](#)) ou objecter que vous trouvez cette décision quelque peu sommaire (rendez-vous au [274](#)) ?



La porte menant au sous-sol est renforcée d'une couche de criton d'une dizaine de centimètres d'épaisseur, à l'épreuve du plus puissant rayon laser. Impossible donc de la forcer ! Cependant, vous remarquez un petit cadran à chiffres, identique à celui que vous avez vu à l'extérieur du bâtiment. Si vous en connaissez le code, vous pouvez remarquer qu'il s'agit d'un chiffre exprimé en base 2. Traduisez-le en base 10 et vous obtiendrez le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre maintenant. Mais si vous ne connaissez pas le code, retournez dans la pièce où se trouve l'Ordinateur central. Rendez-vous au [381](#).



170

L'amphithéâtre réservé aux conférences est plein à craquer. Le professeur Zacharias semble très populaire parmi les étudiants, sans que vous puissiez en deviner la raison. La matière qu'il enseigne est la sociologie historique, et il se lance vite dans un vaste exposé, très érudit et passablement indigeste, sur les relations entre Arcadiens et humains durant tout le **XXIV^e** siècle... Vous sombrez peu à peu dans une douce somnolence. Soudain, la poigne d'un appariteur, chargé de ranger la salle, vous réveille en sursaut. Vous êtes seul sur les gradins ! D'un bond, vous vous levez et vous vous précipitez vers le bureau du professeur Zacharias. Et votre déception est grande d'y découvrir le message suivant : « Absent pour l'après-midi. Serai de retour demain, vers 11 heures. » Vous tournez les talons en maudissant votre paresse. Mais, si vous perdez 1 point de **CHANCE**, votre « sieste » vous fait gagner 2 points d'**ENDURANCE**. Il ne vous reste plus qu'à quitter l'université (rendez-vous au [235](#)).

171

Vous marchez pendant une heure environ, puis vous faites une pause pour vous reposer et vous abriter du soleil, ce qui vous fait gagner 1 point d'**ENDURANCE**. Alors que couché dans l'herbe, les mains croisées derrière la tête, vous contemplez rêveusement le ciel, vous apercevez soudain un rapace de grande taille qui s'approche, puis se pose sur un surplomb rocheux juste au-dessus de vous. Ce qui vous intrigue surtout, c'est qu'il tient entre ses serres un objet brillant. Si la curiosité vous pousse à savoir de quoi il s'agit, rendez-vous au [383](#). Mais si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [147](#).

Toutes vos tentatives pour le réveiller se soldent par un échec. Aussi, vous décidez de passer derrière le comptoir de la réception dans la ferme intention de le secouer jusqu'à ce qu'il ouvre les yeux. Alors que vous contournez le comptoir, un objet brillant posé sur le sol attire votre attention. Vous vous baissez pour le ramasser : il s'agit d'un bouton de tunique sur lequel est gravé un curieux motif, représentant un aigle tenant dans ses serres un rouleau de parchemin. Vous le glissez machinalement dans votre poche et vous allez pour vous relever lorsque vous apercevez autre chose non loin de vous : une mare d'un liquide sombre, qui ne peut être que du sang ! Et vous comprenez alors pourquoi vous n'avez pu tirer l'Arcadien de son sommeil. Il est mort, assassiné. Mieux vaut ne pas vous attarder ici... Vous bondissez sur vos talons pour faire demi-tour. Mais dans votre précipitation, vous bousculez un robot occupé à nettoyer le sol : il émet aussitôt un hurlement suraigu dont le résultat immédiat est d'attirer dans le hall de l'hôtel les gardes qui étaient postés à l'extérieur.

— Il est mort, balbutiez-vous. Quel... quelqu'un l'a assassiné... Mais ce n'est pas...

— Meurtrier ! vocifère l'un des gardes. Vous venez d'être pris en flagrant délit.

Et ils s'avancent vers vous, l'épée-fouet à la main. Inutile d'essayer de vous expliquer : il est évident qu'ils ne vous écouteront pas. Vous n'avez d'autre issue que de les combattre. Cependant, comme vous vous trouvez encore derrière le comptoir, ils ne peuvent vous attaquer que l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

PREMIER GARDE	6	8
DEUXIÈME GARDE	7	8

Au cours du combat, un homme apparaît au haut de l'escalier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [268](#).

173

Les humains qui circulent dans les bâtiments de la base spatiale sont vêtus d'uniformes de couleur bleue ou grise. Auprès desquels allez-vous vous renseigner pour connaître le chemin de la station agronomique : ceux portant l'uniforme gris (rendez-vous au [310](#)) ou ceux revêtus de l'uniforme bleu (rendez-vous au [102](#))?

174

Il vous suffit de peu de temps pour trouver ce qui vous intéresse : dans une rubrique intitulée « Agitateurs actifs et potentiels », vous découvrez des renseignements d'une telle importance que, captivé, vous en perdez la notion du lieu et du temps. Et il est trop tard, lorsque vous entendez les pas des gardes qui surgissent autour de vous. Vous avez échoué dans votre mission.

175

— Maintenant, Mizar, je dois partir, lui dites-vous d'un ton sec. Mais révélez-moi tout d'abord ce que vous savez sur le code numérique de l'Ordinateur arcadien.

— Par Halmuris ! Mais que voulez-vous donc dire ? réplique Mizar, interloqué.

Au même instant les Arcadiens, qui sont facilement venus à bout de Dardo, débouchent devant vous. Que vous parveniez ou non à fuir n'a plus aucune importance. Car, de toute façon, la réponse que vient de vous faire Mizar prouve, à l'évidence, que vous avez échoué dans votre mission.

176

D'une voix douce, le répondeur électronique du taxi vous déclare :

— Désolé, mais la circulation des taxis n'est pas autorisée dans l'enceinte de la cité. Désolé. Ne polluez pas notre cité, respectez son environnement. Désolé. Ne bougez pas. Je peux conduire les Terriens à leur hôtel. Ne bougez pas. Désolé.

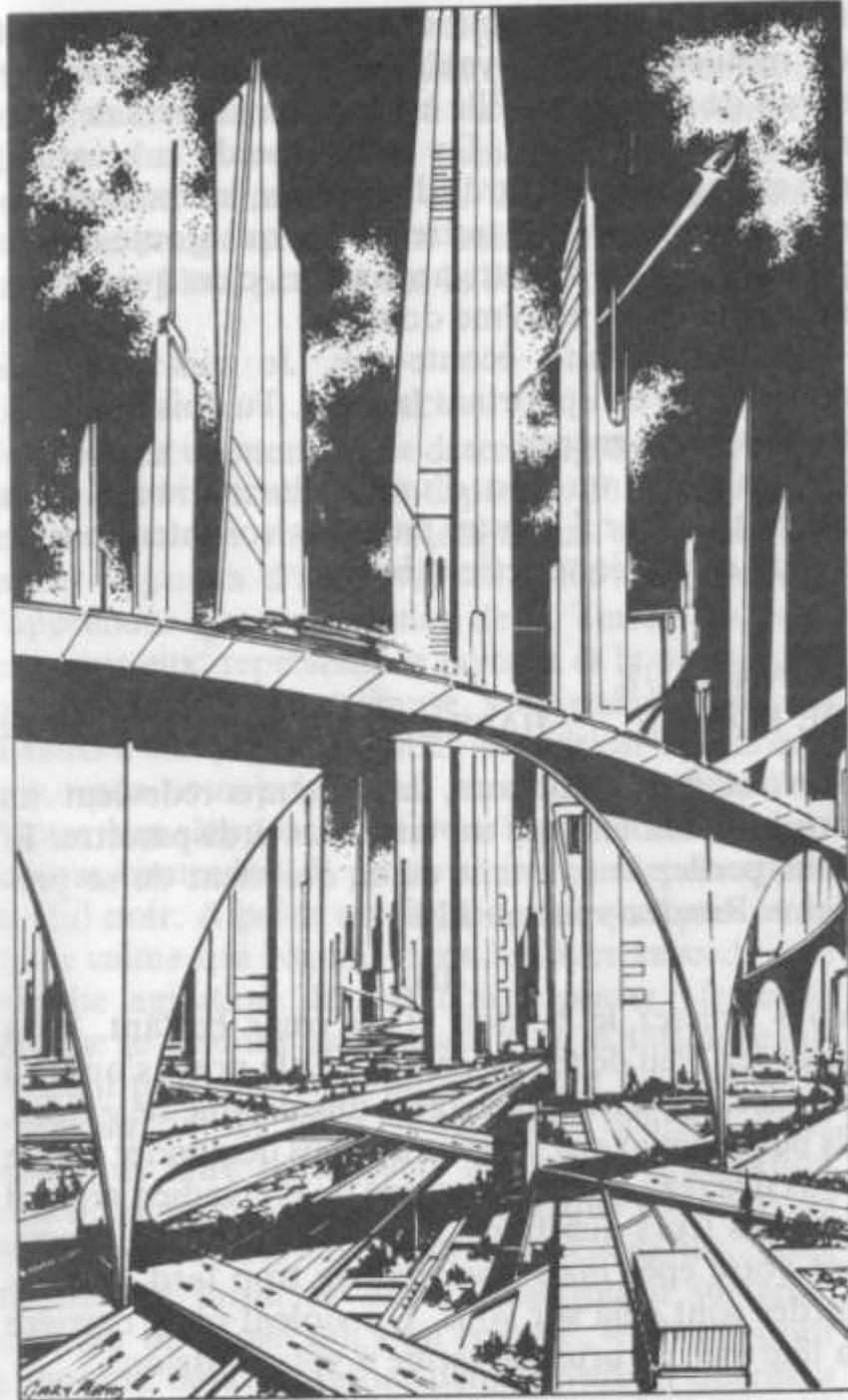
Ce taxi est d'une éducation remarquable. Néanmoins, il vous fait perdre **1** point de **CHANCE**. Rendez-vous au [196](#).

177

Vous franchissez porte après porte et vous débouchez enfin dans le couloir... pour vous retrouver nez à nez avec une patrouille d'Arcadiens du Nord, dont les redoutables queues battent frénétiquement l'air. Votre attitude ne leur laisse aucun doute. Ils comprennent sur-le-champ que vous venez de commettre un acte d'une extrême gravité. Mais lequel ? Intrigués, ils vous entourent. Les minutes passent, et rien ne semble devoir se produire... lorsque soudain vous êtes aveuglé par un éclair fulgurant, suivi d'une sourde déflagration. Vous êtes sain et sauf. Mais les Arcadiens referment leur cercle autour de vous. Il ne vous reste plus que quelques secondes à vivre : peut-être pourriez-vous en profiter pour essayer de comprendre l'erreur que vous avez commise ?... Votre mission se termine ici.

178

Les immeubles, même dans les faubourgs de la ville, ont une architecture impressionnante. Ceux qui en ont dessiné les plans semblent avoir tiré le parti maximal de la faible pesanteur qui règne sur la planète. Ce ne sont que tours d'une légèreté aérienne, volutes et arches qui s'élancent gracieusement vers le ciel. Ils sont d'un bleu pâle transparent, couleur de la pierre utilisée comme matériau de base qui est harmonieusement assortie à celle d'autres matériaux synthétiques, ce qui fait de



178 Les tours, dans les faubourgs de la ville, sont d'une légèreté aérienne, volutes et arches s'élancent gracieusement vers le ciel.

l'ensemble un tableau tout en contrastes et demi-teintes. Près de l'université se trouve le Musée archéologique. Pourquoi ne pas le visiter? Car, d'après ce que vous en avez entendu dire, il renferme des pièces de qualité tout à fait exceptionnelle. Vous en franchissez donc la porte. Le musée ne comporte qu'une unique et immense salle dans laquelle des vitrines, renfermant de petits objets, sont alignées tout au long des murs. Quant aux pièces les plus importantes, elles sont exposées sur deux rangées qui courent d'une extrémité à l'autre de la salle, en son centre. A l'opposé de l'entrée, vous remarquez une porte. Le gardien est un Arcadien du Sud. Il est armé. A votre arrivée, il vous interpelle, mais, semble-t-il, dans le seul but de se distraire un peu.

— Une mine de ziridium dans le désert... dit-il pensivement.

Il fallait vous y attendre ! Il parle par métaphores et, si vous interprétez mal ses images, il va se vexer, c'est certain...

— En effet, il y a peu de visiteurs, répondez-vous au hasard.

Il hoche la tête et poursuit avec une implacable logique :

— Comme il est écrit dans le Livre des Cinq-Soleils, « se lier avec autrui n'a pas de prix. Qui parle de prix ne se lie pas sincèrement ».

Bon. Cette fois, il ne faut pas faire d'erreur. Allez-vous lui répondre : « Non, merci, je préfère flâner à ma guise » (rendez-vous au [111](#)) ou « Quel plaisir de rencontrer une personne qui s'intéresse à son travail ! » (rendez-vous au [19](#)) ?

— Puisqu'il en est ainsi, Terrien, sache bien d'abord qui je suis. Toutes les formes sont en moi. En voici une pour te convaincre.

La chose, dans le rayon de lumière, revêt alors une apparence monstrueuse, si monstrueuse que jamais l'esprit le plus dément vivant sur une planète connue n'aurait pu l'imaginer. D'un corps aux formes ondulantes surgissent quatre ignobles bras terminés par quatre serres agitant l'une un cimenterre, l'autre une hache, la troisième une massue et la dernière une faux. Ce corps est surmonté d'une masse immonde qui voudrait être une tête dont les cheveux sont des

flammes qui se dévorent elles-mêmes comme autant de reptiles aux effroyables contorsions. Une tiare surgit de ce brasier. Elle est faite de milliers de têtes réduites grimaçantes. De la bouche de la créature, qui est la gueule blafarde d'un cobra, les mots s'égrènent les uns après les autres. Et ce qui ajoute encore plus à l'horreur de cette apparition, c'est que la voix s'est faite d'une extrême douceur. — Et maintenant, écoute-moi. Je suis celle qui donne la vie en apportant la mort. Tu dois mourir si tu veux vivre encore.

Qu'il s'agisse ou non d'une hallucination, il faut combattre. Car il n'entre pas dans vos intentions de mettre en pratique cette théorie !

CHANGEUR DEFORME HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, la créature redevient un rayon de lumière qui ne tarde pas à disparaître. Et vous perdez le souvenir de ce qui vient de se produire. Rendez-vous au [114](#).

180

Vous pressez le bouton et, le cœur battant, vous attendez. Peu de temps en fait, car la porte s'ouvre à la volée, laissant le passage à une dizaine de gardes. Ils ne prennent pas la peine de vous demander ce que vous désirez : le corps sans vie de l'Arcadien répond à toutes leurs questions. Désespérément, vous activez votre épée mais une seconde trop tard. Car les gardes sont déjà sur vous. Un violent coup derrière la tête met un brusque terme à votre mission.

181

Pendant une demi-heure, vous avancez dans la direction du sud, tout en cherchant un abri pour la nuit qui pourrait vous protéger du terrible froid régnant sur cette planète. Rien. Impossible de trouver un endroit moins exposé au froid qui devient de plus en plus mordant. La panique vous gagne, et vous courez comme un fou. Mais une soudaine chute de température vous saisit et vous tombez comme un bloc, pétrifié sur le sol. Votre mission se termine ici.

182

Vous passez un moment de détente agréable en compagnie des étudiants (vous dépensez 20 crédits pour acheter quelque chose à manger, ce qui vous fait gagner 2 points d'**ENDURANCE**). Ils sont fascinés d'apprendre que vous venez de la Terre : un nom qui, pour eux, représente le paradis et la préhistoire tout à la fois ! Vexé et amusé, vous passez quelques instants à essayer de modifier leur vision des choses, puis, vous vous préparez à les quitter lorsque l'un d'entre eux s'approche de vous dans le but évident de vous contredire. Il porte un insigne représentant un Œil noir. A peine a-t-il prononcé quelques mots qu'au calme qui régnait dans le foyer succède une extrême agitation. Inutile d'argumenter : le jeune homme se montre maintenant tout à fait agressif, d'autant plus que les quolibets fusent de tous côtés à chacun de ses mots. Vous vous éclipez alors sans vous faire

remarquer. Mais cette altercation vous a fait perdre du temps et, lorsque vous arrivez devant le bureau du professeur Zacharias, vous étouffez un juron en lisant l'inscription suivante, écrite sur un papier qui y est épinglé : « Absent pour la journée. Serai de retour demain vers 11 heures. » Ce retard vous fait perdre 1 point de **CHANCE**. Vous décidez de quitter l'université. Rendez-vous au [235](#).

183

Vous vous dissimulez dans l'ombre d'un porche en retenant votre souffle, et c'est avec soulagement que vous voyez vos poursuivants passer en courant devant la ruelle. En faisant mille et un détours, vous vous dirigez vers votre hôtel. Rendez-vous au [285](#).

184

— Désolé l'ami, dit le portier. Vous ne me laissez pas le choix. Et, sans plus d'explications, et avant même que vous ayez eu le temps de réagir, il vous lance un direct meurtrier dans la trachée-artère. Il y a toutes les chances pour que son geste ait sauvé la Résistance sur Tropos, mais vous n'en saurez jamais rien.

185

Les humains sont peu nombreux sur Arcadion, et vous n'avez pas une minute à perdre. Vous abordez donc le premier que vous rencontrez et vous lui demandez le chemin du bâtiment qui renferme l'Ordinateur central. Il vous donne ce renseignement avec enthousiasme, comme s'il était fier à l'idée d'aider un étranger à trouver le centre sacré de l'Empire. Si vous décidez de vous y rendre sans tarder, rendez-vous au [219](#). Mais peut-être désirez-vous savoir où se situe un certain arsenal ? Comme il est peu probable que vous rencontriez un autre humain avant longtemps, vous allez devoir, pour satisfaire votre curiosité, interroger à nouveau celui qui vous fait face. Rendez-vous dans ce cas au [284](#).

186

Vous suivez maintenant un couloir poussiéreux et mal éclairé. Soudain, vous vous trouvez nez à nez avec une statue — celle d'un ancien dieu, très certainement — dont les formes grotesques vous causent une terreur telle que vous restez dans l'impossibilité de faire le moindre mouvement pendant de longues minutes. Cette réaction quelque peu stupide vous fait perdre 1 point de **CHANCE**. Enfin, ayant réussi à calmer les battements de votre cœur, vous reprenez votre chemin et, bientôt, vous arrivez à la hauteur d'un passage orienté vers le sud. Si vous désirez vous engager dans cette direction, rendez-vous au [384](#). Sinon, vous continuez tout droit (rendez-vous au [254](#)).

187

Allez-vous lui demander s'il peut vous fournir un laissez-passer pour la navette qui effectue la liaison jusqu'à la station agronomique (rendez-vous au [385](#)) ou estimez-vous plus urgent de lui demander s'il peut vous procurer une épée (rendez-vous au [286](#)) ?

188

Vous vous raclez la gorge pour attirer son attention : aucune réaction. Vous criez presque : « Excusez-moi. » Rien. Allez-vous contenter d'attendre patiemment (rendez-vous au [29](#)) ou tenter de l'éveiller à tout prix (rendez-vous au [172](#)) ?

189

L'homme vous remercie de bon cœur et vous offre à manger, ce que vous acceptez avec reconnaissance. Ce repas vous fait gagner 3 points d'**ENDURANCE**. Il vous explique alors qu'il a travaillé à la station agronomique toute proche mais qu'il en a été chassé le jour où il a été surpris en train de voler un peu de nourriture pour améliorer les maigres repas qui leur étaient servis. Vous lui faites entrevoir l'espoir que, bientôt peut-être, il sera libre et ne

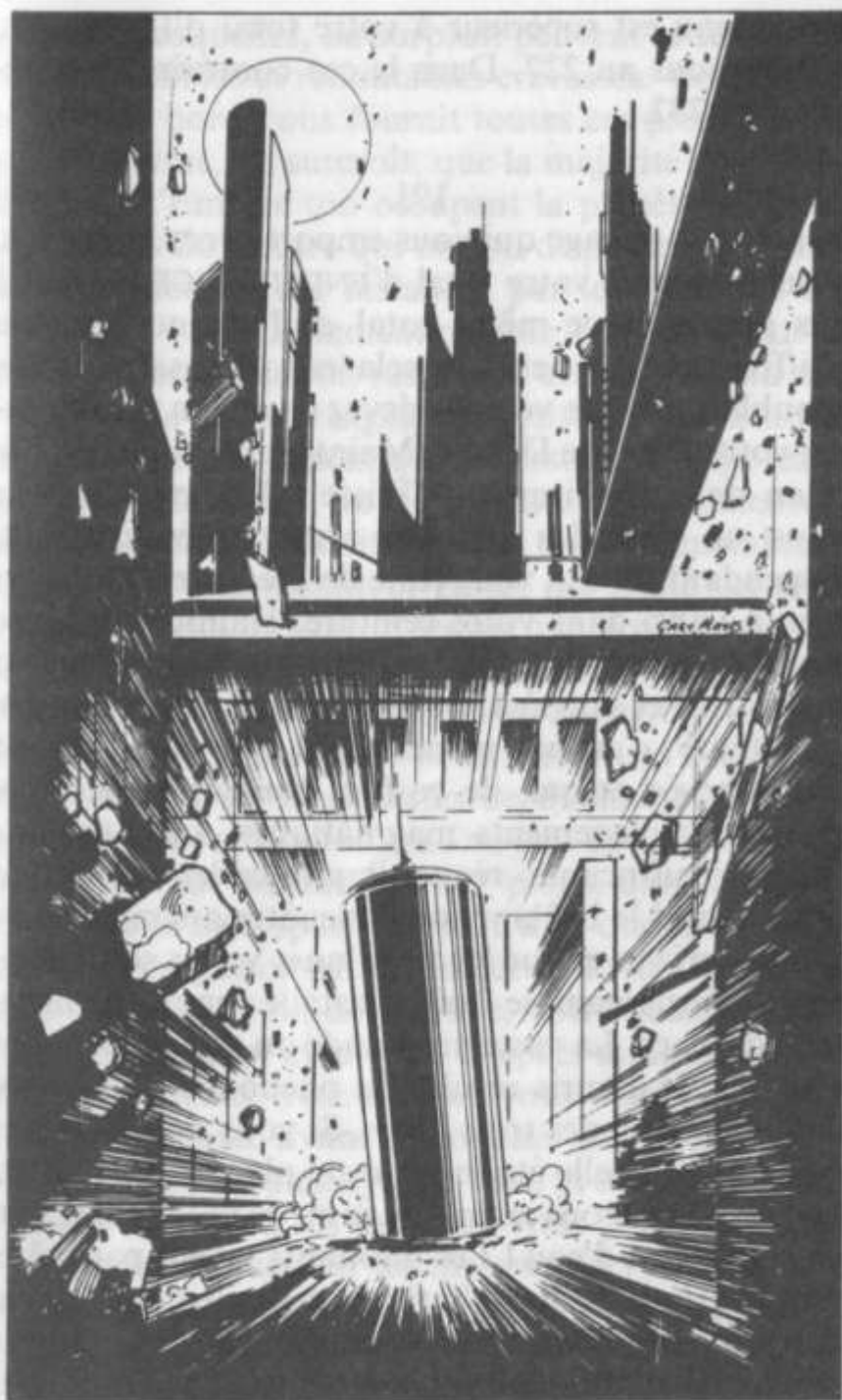
subira plus le joug des maîtres de l'Empire ; puis vous lui demandez s'il sait quelque chose sur la Résistance. Malheureusement sa réponse est négative, mais il vous donne cependant une précieuse information : à cette heure de la journée, vous ne trouverez aucun humain dans la station même, car tous sont au travail, dans les champs d'expérimentation. Il vous indique le chemin à prendre pour vous y rendre. Cette rencontre vous fait gagner **1** point de **CHANCE**. Rendez-vous au [114](#).

190

Vous vous mettez à courir du plus vite que vous le pouvez, dévalant à toute allure les rues qui se présentent à vous. Mais c'est peine perdue : le robot destructeur vous suit comme votre ombre, réglant automatiquement sa vitesse sur la vôtre, tout en restant hors de portée des effondrements qu'il provoque à intervalles irréguliers. Vous vous rendez rapidement compte qu'à continuer ainsi vous ne parviendrez qu'à vous épuiser. Il vous faut faire face à cette machine aveugle et combattre.

ROBOT DESTRUCTEUR **HABILETÉ** : 9 **ENDURANCE** : 16

La puissance de ses attaques va croître à chaque Assaut en raison des immeubles qui, peu à peu, vont s'écrouler autour de vous et qui projetteront sur vous de plus en plus de gravats. Ainsi, son premier Assaut victorieux vous coûtera **2** points d'**ENDURANCE** ; le deuxième, **3** points ; le troisième **4** points, et ainsi de suite. Si vous menez le combat selon les règles habituelles et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#). Mais peut-être ce robot a-t-il un point faible ? Si vous le pensez, lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [227](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [282](#).



190 *Le robot destructeur vous suit comme votre ombre et provoque des effondrements à intervalles irréguliers.*

Pendant le voyage qui vous emporte vers Halmuris, vous ajoutez à votre total d'**ENDURANCE** la moitié des points de ce même total en l'arrondissant au chiffre pair inférieur, si cela est nécessaire. Mais n'oubliez pas que vous ne devez en aucun cas dépasser votre Total de Départ. Maintenant, vous faites le bilan de votre situation. Triste bilan, en fait. Car vous ne possédez plus ni arme ni équipement. Cependant, ce qui vous reste de crédits est toujours bien à l'abri dans votre ceinture. Halmuris est une planète sinistre et désolée, le relief y est tourmenté et le sol aride et sauvage. Quelques volcans sont encore en activité : c'est une planète dont la formation n'est pas achevée et qui, de ce fait, connaît la dernière phase des plissements magmatiques. Le jour, une chaleur suffocante règne impitoyablement et, la nuit, quand le brûlant soleil bleuâtre a sombré derrière l'horizon et que les trois lunes vertes sont montées au firmament, le froid s'installe comme un manteau de glace. La vaste amplitude du mouvement des eaux sur Halmuris résulte du phénomène conjugué de l'attraction des trois lunes. Si vous avez une nuit à passer à la belle étoile sur cette planète, vous serez bien avisé de trouver un refuge et, de préférence, loin de tout point d'eau ! Les habitants vivent par petits groupes dans des installations qui étaient à l'origine des unités de recherches scientifiques. Ils sont tous regroupés sur un petit périmètre, près de la base spatiale, au sommet du haut plateau qui occupe le sud de la planète. Cela pour échapper au désastre des grandes marées qui ravagent les régions de basse altitude, lesquelles, au surplus, peuvent se fendre en d'imprévisibles et redoutables crevasses. Votre ordinateur de bord vous fournit toutes ces précisions et vous informe, de surcroît, que la majorité des Arca-diens de l'Empire qui occupent la planète sont des Arcadiens du Centre qui ont pu disposer des installations scientifiques installées par les Terriens. En revanche, la seule indication que vous ayez sur le chef de l'organisation résistante est qu'il — ou elle — travaille comme ingénieur assistant à la Station de recherches agronomiques. Lorsque vous posez le pied sur Halmuris, vous ressentez immédiatement une impression de lassitude dans tous vos

membres : elle est due à la pesanteur élevée qui règne sur cette planète. Pendant tout le temps que vous y resterez vous devrez réduire, pour cette raison, votre total d'**HABILETÉ** de **1** point. Il n'en est donc que plus crucial de trouver une épée. Vous n'avez pas à subir les formalités et les tracasseries de douane et d'immigration que vous redoutiez : au lieu de cela, on vous consigne tout bonnement sur place, dans les bâtiments de la base spatiale, jusqu'à ce que le transfert de votre cargaison ait été effectué. D'ici là, c'est-à-dire demain, en fin de journée, votre passager sera prêt à embarquer avec vous. L'après-midi est à peine entamé et vous avez devant vous environ quatre heures à utiliser avant le coucher du soleil. Allez-vous tout d'abord essayer de vous procurer une épée (rendez-vous au [273](#)) ou jugez-vous plus important de vous renseigner sur les moyens de vous rendre à la Station agronomique (rendez-vous au [173](#)) ?

192

Félicitations ! Vous venez d'accomplir un acte héroïque. Mais l'héroïsme est parfois quelque peu déplacé. Vous êtes conduit sans ménagement au poste de police où, avant de succomber à d'effroyables tortures, vous aurez révélé tout ce que vous savez : les noms de code des Résistants, l'objectif de votre mission, et tout ce qui concerne le R. E. V. E. Vous avez totalement échoué dans votre mission.

193

Vous manquez de peu de vous empaler sur l'une des énormes épines de la plante. Vous vous relevez les jambes tremblantes et vous pénétrez dans la caverne. Rendez-vous au [100](#).

194

Vous empruntez le glisseur monorail pour vous rendre au jardin public. A l'entrée principale, un gardien vous arrête :

— Nous vous attendions, dit-il, un autre « négociant » terrien a été dépêché pour nous avertir de votre arrivée. Je ne connais pas

tous les détails de votre mission, mais je sais que vous devez rencontrer notre chef. J'en ignore l'identité, car nous n'avons de contact qu'avec notre supérieur hiérarchique immédiat. Mais je pense que vous devriez le chercher à l'université.

— Vous le remerciez et vous ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE** pour ce renseignement important. Puis vous prenez la direction de l'université, et bientôt un glisseur vous dépose juste devant l'entrée. Allez-vous pénétrer immédiatement sur le campus (rendez-vous au [146](#)) ou préférez-vous jeter tout d'abord un coup d'œil alentour (rendez-vous au [178](#)) ?

195

Vous vous accordez un temps de réflexion et vous en venez à la conclusion qu'il ne s'agit pas obligatoirement d'un robot : le son métallique de la voix peut fort bien provenir d'un appareil de traduction simultanée. Mais que peut bien être ce « zaplaran » qu'il demande? Il semble avoir la maîtrise d'un vocabulaire suffisant pour désigner tous les objets usuels, et vous n'avez jamais entendu parler d'un « zaplaran ». Si vous possédez un bâton ou un détecteur mental, vous pouvez lui proposer l'un ou l'autre de ces objets. Si vous choisissez le bâton, rendez-vous au [267](#). Si vous pensez qu'il vaut mieux lui donner le détecteur, rendez-vous au [226](#). Mais si vous n'avez ni l'un ni l'autre ou, si les possédant, vous préférez les garder, rendez-vous au [179](#).

196

L'hôtel devant lequel le taxi vous dépose est une bâtisse croulante, véritable repaire de mouches. Deux gardes sont nonchalamment appuyés contre le mur de chaque côté de la porte d'entrée et, dans le hall, derrière un comptoir, le réceptionniste, un Arcadien du Sud à l'air négligé, est profondément endormi. Vous n'êtes pas tombé dans un palace... Inutile de chercher dans cet endroit un robot enregistreur ou un ordinateur d'admission. Vous vous dirigez donc vers l'employé. Allez-vous attendre patiemment qu'il termine sa sieste (rendez-

vous au [29](#)) ou, pensant que vous n'avez pas une minute à perdre, préférez-vous le secouer pour qu'il s'occupe de vous (rendez-vous au [188](#)) ?

197

L'homme vous jette un regard terrifié et disparaît dans les profondeurs d'un couloir. Allez-vous maintenant poser la même question à un humain revêtu d'un uniforme bleu (rendez-vous au [217](#)) ou préférez-vous tenter de subtiliser son épée à un Arcadien (rendez-vous au [16](#)) ?

198

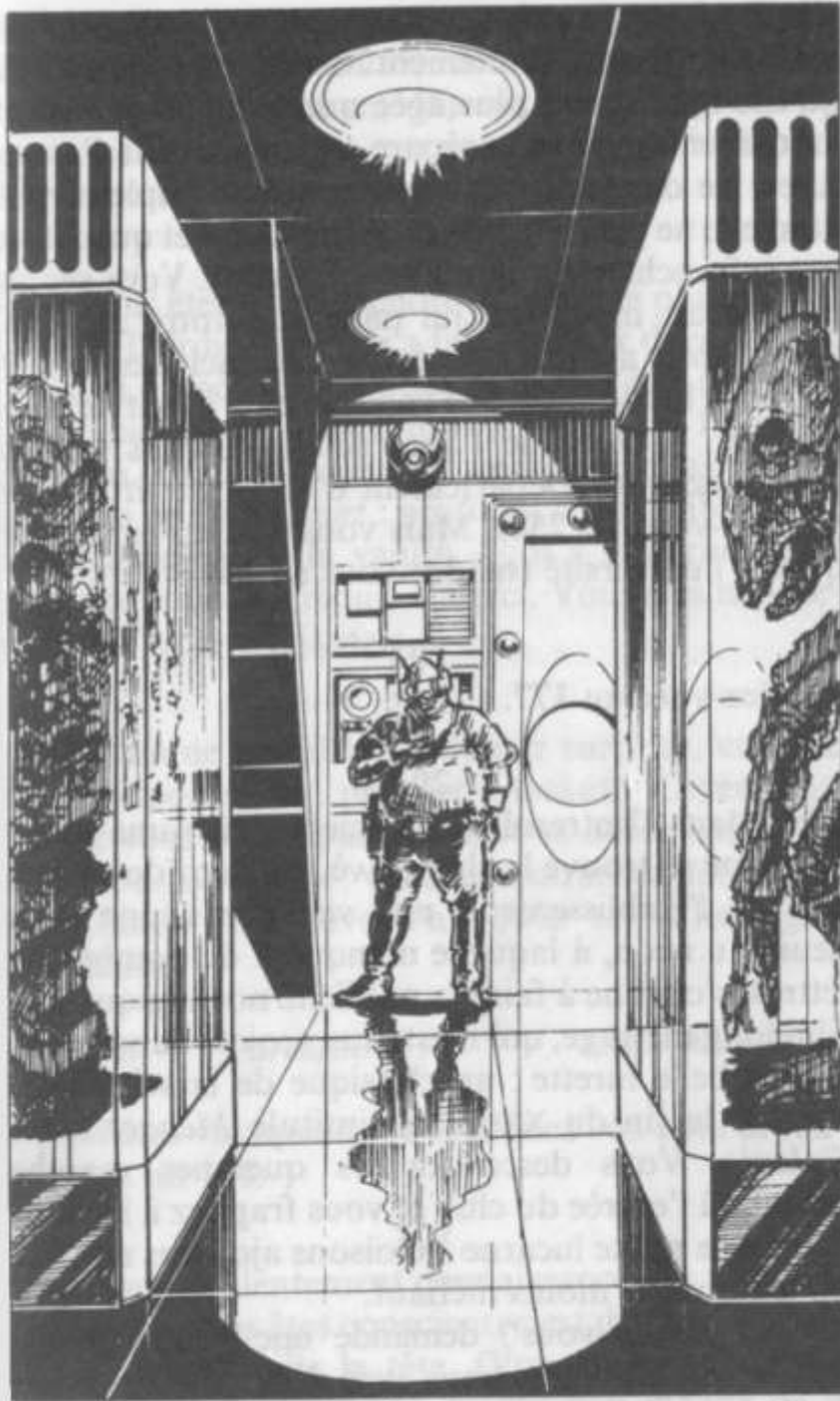
Vous pouvez utiliser l'un des objets suivants, si toutefois vous l'avez en votre possession :

Un bidon d'huile	Rendez-vous au 256
Un avertisseur manuel	Rendez-vous au 21
Un disque lumineux	Rendez-vous au 79

Si vous n'avez rien de cela, retournez immédiatement sur les lieux du combat, et bonne chance !

199

Fébrilement, vous coupez les fils de la clôture, alors que vous entendez les pas des Arcadiens qui se rapprochent. Enfin, constatant qu'ils ne sont plus qu'à quelques mètres de vous, vous plongez dans l'ouverture... mais, hélas ! elle est bien trop étroite pour vous laisser passer, et vous offrez maintenant une merveilleuse cible. Votre aventure se termine ici.



200 *Votre sang se glace en apercevant, en plein milieu de la salle d'embarquement de la base, un immense hologramme vous représentant.*

200

Votre sang se glace en apercevant, en plein milieu de la salle d'embarquement de la base, un immense hologramme vous représentant, surmonté de l'inscription : « *Ennemi de l'Empire.* » La ressemblance est loin d'être parfaite, cependant. Sans doute l'Arcadien qui s'est enfui n'a-t-il fait que vous entrevoir. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [318](#). Sinon, rendez-vous au [83](#).

201

Sans dire un mot, il empoche les 500 crédits, en paraissant disposé à faire ce que vous lui avez demandé. Mais vous avez blessé son amour-propre. Rendez-vous au [85](#).

202

En dévisageant discrètement Ménita, vous constatez qu'elle n'est guère plus âgée que vous. Et pourtant un univers entier vous sépare, un univers fait d'aventures, de dangers, d'expériences tout simplement -dont elle ne peut avoir la moindre idée - et qui dresse une infranchissable barrière entre vous. Vous sentez qu'il serait inutile de lui parler de votre mission. Aussi, après avoir échangé avec elle quelques banalités, vous bredouillez une vague excuse avant de vous éloigner. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez vous rendre au Département d'art et de littérature (rendez-vous au [258](#)). Mais vous pouvez également quitter l'université (rendez-vous au [235](#)).

203

Rendez-vous au [177](#).

204

C'est dans l'entresol de l'ancien vidéorama Adolpho, que se trouve le club privé, l'Astéroïde. A l'entrée de l'établissement, une vieille enseigne lumineuse au néon, à laquelle manquent de

nombreuses lettres, s'obstine à faire la publicité nostalgique d'un film long métrage, qui n'est plus projeté dans la salle depuis belle lurette : un classique de la science-fiction de la fin du **XX^e** siècle intitulé ***Menace sur la Galaxie***. Vous descendez les quelques marches menant à l'entrée du club et vous frappez à la porte. Dans une petite lucarne à cloisons ajourées apparaît un œil pour le moins méfiant.

— Que voulez-vous ? demande une voix agressive.

— Entrer, répondez-vous avec désinvolture.

— Vous avez une recommandation ? Sachez, jeune étranger, qu'on n'entre ici que sur recommandation. Allez-vous répondre que vous venez de la part de

Bellatrix (rendez-vous au [240](#)), de la part du R. E. V. E. (rendez-vous au [287](#)), de celle du Régnant de Tropos (rendez-vous au [45](#)) ou, tout simplement, que vous êtes terrien et que vous ne venez de la part de personne (rendez-vous au [326](#)) ?

205

Vous vous êtes laissé prendre au piège le plus redoutable de l'Ordinateur qui a fait miroiter devant vous l'illusion du pouvoir en vous offrant d'être son maître et, par là, le maître tout-puissant de l'Empire arcadien. Cette machine est beaucoup plus subtile que vous ne l'imaginiez : profitant d'une faiblesse de votre caractère — la vanité —, il a endormi votre méfiance et vous a réduit à merci. Vous êtes maintenant son esclave à jamais.

206

Votre attaque prend le garde par surprise, et donc vous emportez le premier Assaut. Cependant, comme vous n'êtes pas armé, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez 6, vous le neutralisez définitivement. Sinon vous devez l'affronter selon les règles habituelles.

GARDE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous prenez son épée et rendez-vous au [131](#).

207

Vous reprenez lentement connaissance. La première chose dont vous êtes conscient, c'est de l'atroce douleur qui vous vrille la tête. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, 3 si vous n'avez rien mangé de la journée.) Puis vous vous rendez compte que même les yeux grands ouverts vous n'y voyez goutte : c'est l'obscurité totale autour de vous. En chancelant vous essayez de vous mettre sur vos pieds. Mais aussitôt l'éclat éblouissant d'une torche vient frapper violemment vos pupilles. Instinctivement vous repliez les bras devant vos yeux. Au-delà du faisceau lumineux, vous discernez à grand-peine trois formes humaines : deux se tiennent debout, de part et d'autre de la dernière qui est assise derrière un bureau. Une voix de femme s'élève alors, sans doute la voix de la personne qui est assise. C'est à vous qu'elle s'adresse :

— Vous semblez être au courant de nos activités. Donc de deux choses l'une : ou bien vous êtes un espion payé par les Arcadiens, ou bien vous êtes l'un des nôtres, envoyé par les Terriens. Si la seconde hypothèse est la bonne, nous vous prions d'accepter nos excuses pour le traitement brutal que nous avons dû vous infliger et dont vous devez bien en comprendre les raisons et l'impérative nécessité. Je vous laisse maintenant la parole : à vous de vous expliquer.

— Je cherche Bellatrix. Il est vital que j'entre en contact avec elle.

— Ainsi vous connaissez mon nom de code, interrompt la femme. Cela ne prouve rien. Nous avons pu être trahis.

— La situation est des plus épineuses : ils doutent que vous êtes bien envoyé par le R. E. V. E. Mais, de votre côté, êtes-vous vraiment certain de faire face à des Résistants ? Comment allez-

vous vous y prendre pour sortir de cette impasse ? Allez-vous essayez de les convaincre que vous êtes bien celui que vous affirmez être (rendez-vous au [168](#)) ou pensez-vous qu'il est plus prudent de leur demander tout d'abord des preuves de leur appartenance à la Résistance (rendez-vous au [105](#)) ?

208

Vous pénétrez avec une facilité qui vous déconcerte dans le feuillage du végétal. Il vous semble même que les branches s'écartent d'elles-mêmes pour vous céder le passage, avant de se resserrer derrière vous en formant un rideau compact, ce qui vous procure un certain malaise. Aussi, vous hésitez : allez-vous vous extirper de ces inquiétants branchages pour revenir sur le chemin (rendez-vous au [327](#)) ou tenter d'atteindre le tronc de l'arbre pour vous protéger du froid (rendez-vous au [161](#)) ?

209

Il vous est maintenant, bien évidemment, impossible de séjourner plus longtemps au Porky Palace, mais vous n'aurez aucun mal à trouver un autre hôtel bon marché pour la somme de 75 crédits. Vous perdez **2** points de **CHANCE** pour le meurtre de l'un de vos frères humains. Rendez-vous au [74](#).

210

L'air dégagé, vous affirmez que vous avez emporté cette corde pour faire de l'alpinisme sur Halmuris et que le scanner à infrarouge vous sert à vérifier le bon fonctionnement du chauffage de votre vaisseau. L'Arcadien vous jette un regard méfiant : c'est la présence de **deux** objets insolites qui éveille ses soupçons. Jetez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [396](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

211

Vous avez beau vous débattre comme un forcené, vous n'arrivez pas à vous libérer. Cependant une idée vous vient à l'esprit :

puisque vous avez affaire à des voleurs, vous avez peut-être un moyen de les amadouer.

— Ecoutez, dites-vous, vous avez déjà mon épée, c'est une arme qu'il est difficile de se procurer et qui coûte une fortune de nos jours. Gardez-la et laissez-moi partir. Personne n'en saura jamais rien.

A ces mots, ils échangent un regard cupide, mais tardent à répondre. Allez-vous leur proposer de leur donner de l'argent en plus (rendez-vous au [91](#)) ou attendre qu'ils prennent une décision (rendez-vous au [72](#)) ?

212

— De l'interféron ? Oh oui ! répond-il, alors que son visage se contracte dans un spasme de douleur. Mais qui êtes-vous ? Pourquoi suis-je ici ? Vous êtes un humain ! Gardes !

Cet Arcadien-là donne tous les signes d'un esprit très perturbé. Aucun garde n'arrive, bien entendu, mais ses cris ont attiré l'autre Arcadien. Et celui-là a un désintégrateur à la main.

— Qu'est-ce qui se passe, Hélion ? demande-t-il. Mais son compagnon reste silencieux.

— Votre ami semble souffrir d'un mal de tête, et j'allais chercher le robot-médecin, lui dites-vous. Sans vous prêter la moindre attention, l'Arcadien pousse doucement Hélion vers sa cabine. Et vous remarquez que, curieusement, il garde son désintégrateur à la main. Voilà qui est étrange : ces armes ne sont autorisées que dans des occasions exceptionnelles. Serait-il possible que cet Hélion ait été placé sous bonne garde ? Allez-vous essayer de tirer cela au clair (rendez-vous au [290](#)) ou préférez-vous attendre qu'un événement quelconque se produise (rendez-vous au [247](#)) ?



212 *L'Arcadien pousse doucement Hélios vers sa cabine... curieusement, il garde son désintégrateur à la main.*

213

En arrivant sur la base, vous constatez qu'il y a un nombre inhabituel de gardes arcadiens mêlés aux civils. Si vous avez laissé un Arcadien s'échapper dans la rue de l'immeuble de Grus, rendez-vous au [200](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

214

Vous pensiez trouver un secrétaire humain, mais vous êtes déçu : vous faites face à un Arcadien du Sud, massif et robuste. En réalité, il n'y a pas lieu de vous en étonner : les Arcadiens surveillent de près tous les dossiers. Il vous regarde avec étonnement : vous n'avez pas exactement, il faut bien l'avouer, le profil étudiant !

— Puis-je vous être utile en quelque chose ? demande-t-il, tandis que son antenne sensitive s'agite dangereusement.

Allez-vous essayer de le neutraliser afin de consulter tranquillement tous les dossiers (rendez-vous au [107](#)) ou estimez-vous qu'ils ne valent probablement pas la peine de tenter une action aussi risquée (rendez-vous au [58](#)) ?

215

Impossible d'éviter ce combat.

GARDIEN habileté : 7 endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, vous vous emparez de la grenade à neutrons et rendez-vous au [320](#).

216

La fumée vous brûle les poumons. Les yeux larmoyants, vous vous élancez à travers les arbustes qui crépitent dans les flammes. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [323](#). Sinon, rendez-vous au [389](#).

217

Vous examinez attentivement les employés de la base et vous finissez par remarquer un homme dont l'air assuré vous inspire confiance. Il est en grande conversation avec quelques autres employés non loin de vous, et vous attendez patiemment qu'il en ait terminé. Enfin, il s'éloigne du groupe, et vous l'abordez le plus discrètement possible.

— J'ai besoin d'un service, lui dites-vous. Mais avant tout, si vous êtes surpris par ma demande, ne le montrez pas... Voilà : j'ai absolument besoin d'une épée. Pouvez-vous m'en procurer une ? L'homme vous jette un regard perçant. Puis il vous répond brièvement :

— Je ne le peux pas moi-même. Mais je connais quelqu'un qui pourrait vous rendre ce service. Suivez-moi !

Allez-vous le suivre comme il vous le demande (rendez-vous au [399](#)) ou, vous méfiant, préférez-vous vous adresser à quelqu'un d'autre (rendez-vous au [137](#))?

218

— En fait, vous êtes tous d'accord. Seuls les mots que vous utilisez sont différents...

Vous vous interrompez en voyant les étudiants vous regarder d'un air de profond dédain. Vous auriez dû vous douter que leur discussion ne vous concernait pas : ils parlent entre eux et, s'ils ne sont pas d'accord, et la les regarde. Ostensiblement, ils vous tournent le dos. Il ne vous reste plus qu'à vous éloigner. Si vous ne vous êtes pas encore rendu au Département des arts et de la littérature, vous pouvez diriger vos pas de ce côté, si vous le désirez. Rendez-vous au [258](#). Sinon, vous quittez l'université. Rendez-vous au [235](#).

Vous approchez du terme de votre mission. Devant vous s'étend le long bâtiment qui abrite l'Ordinateur central. Une porte, qui est pour le moment fermée, permet d'y pénétrer. Juste à côté de la porte se trouve un cadran à affichage numérique sous lequel vous pouvez voir deux boutons marqués 0 et 1. Maintenant, faites bien attention, car ce cadran est un élément important qui décidera du succès ou non de la mission dont vous avez été chargé. Possédez-vous le code qui permet d'ouvrir la porte ? Si tel est le cas, vous pouvez constater qu'il est exprimé dans le système à base 2, et qu'il se compose de trois groupes de trois chiffres. Tout d'abord, il vous faut mettre ces trois groupes dans le bon ordre : ce qui ne devrait pas être trop difficile compte tenu des indices qui vous ont été donné lorsque vous les avez découverts. Une fois le code constitué, convertissez-le en système décimal et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant au chiffre que vous aurez obtenu. Si le sens de ce paragraphe n'a rien à voir avec l'ouverture de la porte, c'est que vous aurez commis une erreur. Dans ce cas, vous n'aurez malheureusement pas le temps de faire une autre tentative, car la patrouille arcadienne est maintenant toute proche. Vous aurez alors échoué dans votre mission.

DECIMAL	256	128	64	32	16	8	4	2	1
BINAIRE									

Si vous ignorez comment traduire un chiffre du système binaire en un chiffre du système décimal, le tableau ci-dessous vous sera de la plus grande utilité : inscrivez le code dans les cases vides du tableau, en entourant le chiffre en décimal correspondant à chaque fois que vous écrirez 1. Puis, additionnez tous les décimaux que vous aurez ainsi entourés : vous obtiendrez également le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre, toujours à condition que votre code soit exact. Car sinon, il ne vous restera plus qu'à reprendre votre aventure au début ! Bonne chance...

220

Les gardes vous laissent entrer sans vous retenir plus longtemps. Une fois dans la base spatiale, vous vous débarrassez de l'uniforme qui vous servait de déguisement et vous vous dirigez vers votre vaisseau. Rendez-vous au [78](#).



221

Vous pénétrez dans une nouvelle cave et vous remarquez deux passages s'ouvrant dans les murs est et ouest. Allez-vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [186](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [324](#)) ?

222

Rendez-vous au [400](#).

223

— D'accord, finit par laisser tomber Grus. Il vous relâche et bondit à l'autre bout de la pièce pour ramasser l'épée.

— Attention ! pas d'histoire. C'est moi qui l'ai maintenant, vous êtes à ma merci. Vous lui tendez les 500 crédits que vous sortez de votre ceinture en faisant semblant d'avoir du mal à réunir la somme complète, comme si vous n'aviez plus le moindre crédit sur vous. Vous y ajoutez une mimique expressive pour montrer combien cette affaire vous fâche (et n'oubliez pas de soustraire ces 500 crédits de la somme que vous possédez). Tandis que Grus vous pousse vers la porte en vous menaçant de l'épée, vous entendez Rémon qui, par vidéophone, informe la police de l'endroit où vous vous trouvez. Vous jugez bon de ne pas traîner et vous regagnez la rue principale. Jusqu'à ce que vous ayez

réussi à vous procurer une nouvelle arme, vous serez contraint de vous battre à mains nues en toute occasion. Rendez-vous au [132](#).



224

Un sixième sens a averti le garde de votre approche. Il pivote sur lui-même et vous fait face. Réduisez votre **habileté** de **1** point pour toute la durée de ce combat car vous n'êtes pas armé.

GARDE ARCADIEN habileté: 6 endurance: 10

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre son épée laser dont il n'aura jamais plus besoin avant de quitter la base. Rendez-vous au [336](#).

225

Et puis il se produit un véritable miracle. Des humains sortent en foule des immeubles avoisinants ; d'autres qui ont grimpé sur les toits lancent des tuiles et des blocs de pierre ; d'autres encore prennent les Arcadiens à revers. Bien que peu d'entre les assaillants soient armés — la plupart ne possèdent que des gourdins —, il leur faut peu de temps pour venir à bout des Arcadiens. Bien entendu, vous avez pris une part active au combat et vous avez reçu votre compte de coups ! Vous perdez 2 points d'**endurance** pour cela, mais vous pouvez ajouter 1 point à votre total de **chance** ! Et c'est avec un large sourire que vous remerciez tous les humains qui vous sont venus en aide, dont certains se sont déjà éclipsés, D'ailleurs, alors que d'autres frappent à la porte de Grus, vous comprenez enfin que vous avez été suivi depuis l'incident qui s'est produit sur la base spatiale.

— Tous ceux auxquels les Arcadiens veulent du mal sont potentiellement nos amis, vous explique un humain qui semble



225 Des humains lancent des tuiles et des blocs de pierre ; d'autres prennent les Arcadiens à revers.

être le chef. Maintenant vous allez rencontrer Bellatrix, car nous voulons en savoir un peu plus sur vous.

— Mais c'est justement la personne que je dois rencontrer ! vous exclamez-vous.

— C'est ce que nous allons voir...

Sur cette parole laconique, on vous bande les yeux, puis vous êtes entraîné vers l'une des maisons proches dans laquelle vous pénétrez. Vous descendez des marches, mais ensuite l'itinéraire qu'on vous fait suivre devient trop embrouillé pour que vous puissiez garder le sens de l'orientation. Vous suivez en effet des couloirs — peut-être des souterrains — qui obliquent sans cesse, vous traversez des égouts à en juger par l'odeur, vous montez et descendez une multitude de marches... La Résistance sur Tropos a un sens développé du secret ! Soudain, vous recevez un violent coup derrière la tête qui vous fait perdre connaissance. Rendez-vous au [207](#).

226

— Est-ce l'objet que vous désirez ? demandez-vous à la chose en lui présentant le détecteur.

Pour toute réponse, le rayon lumineux devient de plus en plus intense, et une intense chaleur s'en dégage qui brûle cruellement votre main. Vous lâchez le détecteur en hurlant. Si vous avez en votre possession un bâton, vous pouvez maintenant le tendre vers le rayon (rendez-vous au [267](#)). Mais si vous préférez le garder ou, plus simplement, si vous n'avez rien de tel, rendez-vous au [179](#).

227

Ce robot a effectivement un point faible. Mais il est trop tard pour que vous puissiez deviner lequel. Retournez au [190](#) et menez le combat à son terme.

228

Le violent souffle de l'explosion vous assomme sur le coup. Vous perdez 2 points d'**endurance**. Rendez-vous au [46](#).

229

— Vous avez des soupçons, hein ? dit Grus. C'est comme cela que vous me remerciez... Entrez, mais entrez donc !

La porte est ouverte en grand par un autre homme qui prend la précaution de jeter un coup d'oeil de chaque côté de la rue avant de vous laisser passer. Puis, vous entendez le bruit de la porte que l'on referme à clef dans votre dos. Vous êtes conduit

dans une pièce sommairement meublée : apparemment, tout semble parfaitement normal, ici. Pourtant, vous ne pouvez vous débarrasser d'un vague sentiment de malaise, qui se confirme soudain, lorsque vous entendez Grus crier à l'adresse de son compagnon :

— Saute-lui dessus ! Mais fais attention, il est armé !

Et avant que vous ayez pu faire le moindre geste, ils ont fait sauter votre épée des mains — qui glisse dans un coin de la pièce et vous ont maîtrisé.

— C'est ce qui s'appelle du travail bien fait, n'est-ce pas ? ricane Grus. Quoique en un sens, je le regrette. On est, Rémou et moi, des voleurs. Les Arcadiens nous ont arrêtés (et en prononçant le nom de vos ennemis, il ne peut s'empêcher de cracher par terre), et maintenant ils nous utilisent comme indicateurs. C'était ça ou la mort. Je crois que grâce à lui nous allons être tranquilles, ajoute-t-il en tournant la tête vers Rémou.

Vous vous débattez comme un beau diable pour vous libérer. Lancez un dé. Si vous faites de 1 à 3, rendez-vous au [211](#). Si vous faites de 4 à 6, rendez-vous au [113](#).



230

L'Arcadien — il s'appelle Hélios — est loin d'être en possession de toutes ses facultés. D'un instant sur l'autre, il passe en effet de l'amitié la plus chaleureuse à l'attitude la plus menaçante. En lui posant quelques questions et en prêtant une grande attention à ses réactions, vous en venez à la conclusion qu'un dérèglement quelconque a dû se produire dans son récepteur télépathique et que sa liaison avec l'Ordinateur central doit être passablement détériorée. D'après ce que vous comprenez, il a occupé des postes importants de responsabilité sur Halmuris et Arcadion, et vous formez l'hypothèse que ce soient les décisions qu'il était sans cesse amené à prendre qui ont peu à peu libéré son esprit de l'emprise de la machine, les effets secondaires de tout cela étant d'atroces maux de tête, ainsi qu'une immense confusion et un fort sentiment de culpabilité. A la condition que vous agissiez avec discernement, vous avez là une précieuse source d'informations qui vous fait déjà gagner **1** point de **chance**. Vous vous apprêtez à lui poser d'autres questions lorsqu'on frappe à la porte. Et vous entendez la voix de l'autre Arcadien qui demande : — Je cherche mon compagnon. Est-il avec vous ? Cette trop grande politesse ne vous dit rien qui vaille ! Allez-vous lui répondre qu'effectivement Hélios se trouve dans votre cabine (rendez-vous au [361](#)) ou prétendre que vous êtes seul (rendez-vous au [379](#))?



231

Le garde marque un arrêt avant d'ouvrir la porte qui donne sur l'arène.

— Vous allez combattre contre deux monstres redoutables, dit-il. Un Laphodorm et un Scabrok. Ils ont été dressés spécialement pour les jeux. Le dressage du Laphodorm vient tout juste de s'achever, et je ne le connais pas ; en revanche, je peux vous dire que le Scabrok, d'une puissance redoutable, a un point faible : son attention peut être facilement distraite. Mais il ne tombera pas deux fois dans le même panneau. Vous pouvez donc détourner son attention une fois et en profiter pour lui assener un coup.

Vous n'avez pas le temps de le remercier et, encore moins celui de lui demander pourquoi il vous a donné ces précieuses informations, car il a déjà ouvert la porte et vous pousse maintenant dans l'arène en vous mettant une épée dans la main. A vous de jouer. Vous gagnez néanmoins 1 point de **chance**. Si vous êtes toujours vivant à l'issue du combat contre le Laphodorm, rendez-vous au [262](#) (notez bien cette référence). Pour l'heure, rendez-vous au [313](#).



232

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez au prix de mille peines à redescendre le long de la falaise, mais sans dommage cependant. Si vous êtes Malchanceux, vous glissez et vous atterrissez lourdement sur le chemin. Ce qui vous coûte 2 points d'**endurance**. Dans l'un et l'autre cas (si toutefois vous êtes toujours vivant), rendez-vous au [147](#).

233

Vous vous faufilez dans la foule des piétons, vous passez d'une ruelle à l'autre et, surtout, vous courez du plus vite que vous le pouvez ! Enfin, hors d'haleine, vous vous retournez pour constater, avec soulagement, qu'il n'y a plus trace de la patrouille. Totalement épuisé (vous perdez 1 point d'**endurance**), vous vous laissez tomber dans l'encoignure d'une porte pour reprendre votre souffle. Vous êtes quelque peu découragé car vous avez perdu votre journée. Mieux vaut, maintenant, rentrer à votre hôtel : vous reprendrez vos recherches demain. Vous êtes sur le point de vous lever, lorsque la porte s'ouvre dans votre dos. La seconde d'après, une puissante poigne vous saisit par les épaules. Allez-vous tenter de vous défendre (rendez-vous au [156](#)) ou, trop las, préférez-vous ne pas réagir (rendez-vous au [272](#))?



234

L'un de vos deux adversaires' est un Arcadien du Nord. Aussi, à chaque Assaut que vous mènerez contre lui, vous devrez, après avoir calculé vos Forces d'Attaque respectives, lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez alors 5 ou 6, il aura réussi à vous infliger une blessure en vous portant un coup de sa redoutable queue, et vous perdrez 2 points d'**endurance**. En outre, vous devrez combattre simultanément ces deux adversaires : vous choisirez donc celui que vous désirerez combattre en premier, et vous mènerez le combat selon les règles habituelles. Mais le second Arcadien, pendant ce temps, essaiera de vous porter un coup. Vous devrez donc calculer sa Force d'Attaque : si elle est inférieure à la vôtre, cela signifiera qu'il aura manqué son coup, mais que vous ne l'aurez pas blessé pour autant. Si elle est supérieure, il vous infligera une blessure qui vous fera perdre 2 points d'**endurance**.

habileté endurance

ARCADIEN DU NORD	6	8
Deuxième ARCADIEN	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [381](#).

235

Mieux vaut retourner à votre hôtel. Si, le matin même, vous avez eu maille à partir avec le chef de la police au Zodiac, la prudence vous dicte de vous rendre au Porky Palace. En chemin, dans le glisseur monorail, vous avez la sensation d'être suivi. Un autre glisseur se trouve effectivement derrière le vôtre, mais n'est-ce pas toujours le cas quand ce système de transport fonctionne normalement ? Cela ne prouve rien. Néanmoins allez-vous descendre à la prochaine station (rendez-vous au [162](#)) ou préférez-vous continuer jusqu'à votre hôtel, estimant que vous ne courez pas plus de risques dans le glisseur qu'en en descendant (rendez-vous au [27](#)) ?



236

La chose prend alors la parole et dit : « Terrien, où est le *zaplaran* ? » C'est du moins ainsi que vous interprétez le dernier mot qu'il prononce. La voix est grave, avec une sonorité curieusement métallique. Elle ne peut à coup sûr provenir d'aucune créature connue de vous. Il s'agit peut-être d'un robot d'étrange conception. Si tel est le cas, vous pouvez aussi bien l'attaquer (rendez-vous au [179](#)). Mais pourquoi ne pas essayer de répondre ? Rendez-vous au [195](#).



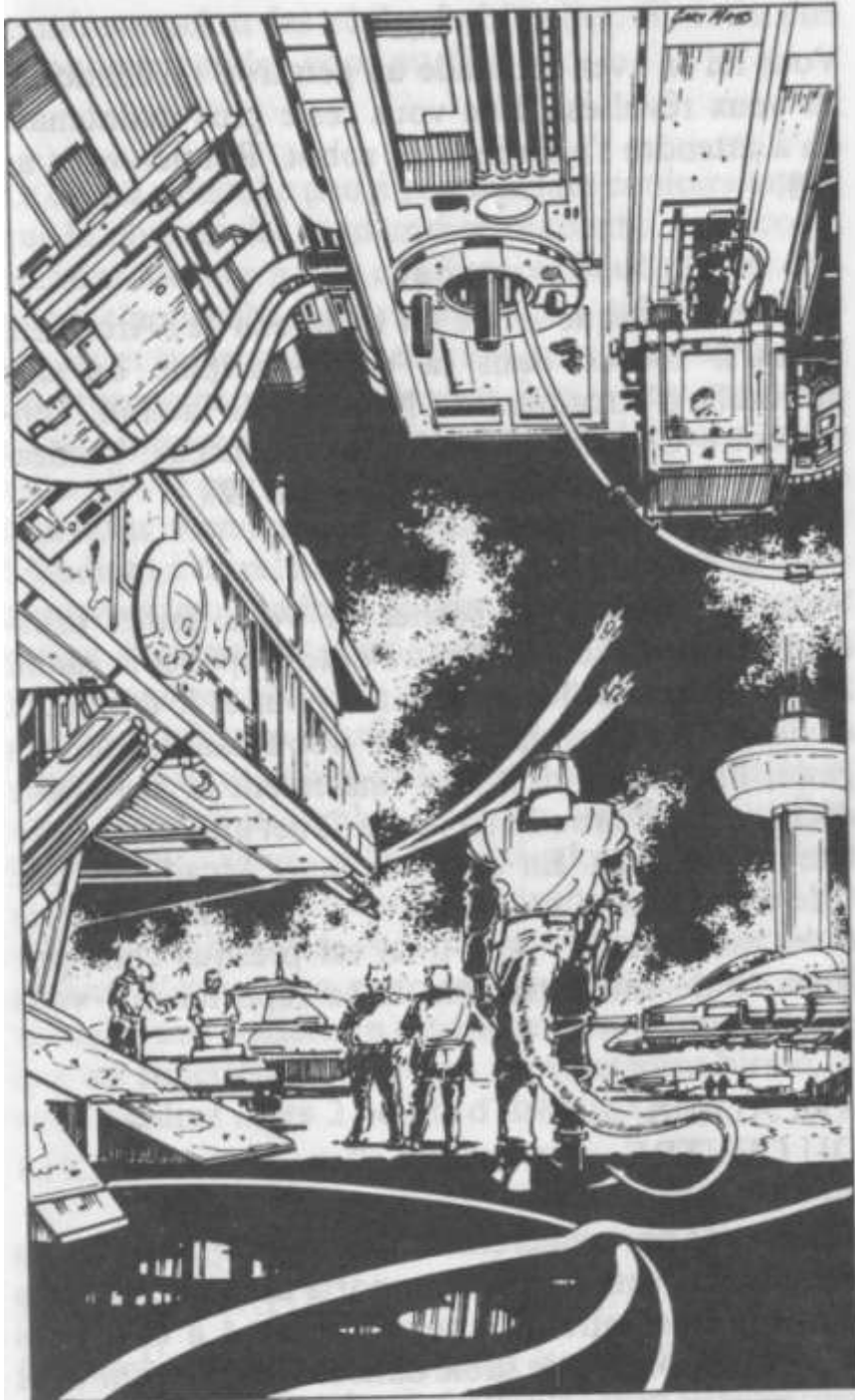
237

— J'ignore quels sont les usages sur Terre, dit l'un de vos compagnons de table, mais ici, sur Tropos, il n'est pas de bon goût de refuser de boire avec des amis.

Sa voix et le ton avec lequel il prononce ces paroles sont rien moins qu'amicaux. Allez-vous répondre à cette véritable provocation (rendez-vous au [35](#)) ou trouvez-vous plus adroit de lever votre verre en leur compagnie (rendez-vous au [322](#)) ?

238

Le « travail » en question consiste à voler les produits de luxe que vous transportez dans votre propre vaisseau ! Ce qui confirme votre première impression : vous vous trouvez bien en face d'un trafiquant. Votre première « mission » se passe sans anicroche : les Arcadiens trouvent, en effet, tout à fait naturel que vous pénétriez dans votre vaisseau. Mais vous allez devoir vous y rendre encore trois fois pour remplir les conditions exigées par votre « employeur ». Tentez votre Chance trois fois de suite. Si vous êtes Malchanceux une seule fois, rendez-vous au [165](#). Dans le cas inverse, rendez-vous au [96](#).



238 *Votre première « mission » se passe sans anicroche : les Arcadiens trouvent tout à fait naturel que vous pénétriez dans votre vaisseau.*

239

Vous frappez à la porte du bureau du professeur Zacharias. « Entrez », dit-il. Vous ouvrez la porte : il allait quitter son bureau pour donner une conférence à l'amphithéâtre de l'université.

— Excusez-moi, je suis pressé, dit-il. De quoi s'agit-il ?

Vous lui expliquez en quelques mots que vous venez de la part de Ménita. Il vous dévisage avec insistance pendant une bonne minute.

— Ah oui, vraiment ? finit-il par répliquer l'air songeur. Vous savez, j'ai grande confiance en Ménita : elle a beaucoup d'intuition, elle sait d'instinct porter de bons jugements. Néanmoins, je vous prie de m'excuser : je dois donner ma conférence. Revenez me voir après, ici même, dans une heure. Allez-vous assister à la conférence du professeur Zacharias (rendez-vous au [170](#)) ou préférez-vous tuer le temps en allant boire une tasse de café au foyer des étudiants (rendez-vous au [182](#)) ?

240

— Connais pas ! Allez-vous-en ! glapit le portier en refermant sèchement la lucarne.

Allez-vous vous éloigner (rendez-vous au [95](#)) ou tenter de forcer la serrure de la porte à l'aide de votre épée laser, si vous en possédez une, bien entendu (rendez-vous au [366](#)) ?

241

Vous lui en avez demandé un peu trop : il chancelle, les yeux révoltés. Il ne vous reste plus maintenant qu'à attendre l'arrivée d'un robot. Rendez-vous au [278](#).

242

Vous êtes presque arrivé sur les talons de l'Arcadien, lorsqu'il tourne dans la rue principale où une patrouille d'Arcadiens du Nord est de faction. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [52](#).

243

Vous contournez le rocher et vous faites brusquement irruption de l'autre côté, l'épée à la main. Après avoir pesé longuement le pour et le contre, et envisagé tous les tenants et aboutissants de son geste, l'Arcadien doit être finalement arrivé à une décision car il brandit son épée-fouet au-dessus de la tête de l'humain. En vous voyant, l'Arcadien a une telle expression d'étonnement — la bouche ouverte et les yeux ronds — qu'il en est presque comique. Mais toute son attention va se reporter sur vous maintenant.

ARCADIEN DU CENTRE **habileté** : 7 **endurance** : 8

Il n'est pas particulièrement fort, mais il est sournois et agi e. Lorsqu'il vous aura porté un coup, jetez un d e suppl ementaire. Si vous faites de 4  a 6, il vous lance une poign ee de sable dans les yeux, ce qui vous fait perdre 2 points d'**habilet e** pendant les deux Assauts suivants. Mais il n'aura pas d'autre occasion de vous jouer ce mauvais tour, et le combat se terminera selon les r egles habituelles. Si vous  etes vainqueur, rendez-vous au [189](#).

244

Le calme s'installe peu  a peu dans les couloirs tandis que la plupart des  etudiants se rendent  a leurs cours ou vont assister  a une conf erence. Soudain, un  etudiant s'approche furtivement d'un tableau d'affichage, et vous remarquez qu'il y agrafe une esp ece de prospectus. De l a o u vous  etes, vous constatez qu'il annonce une manifestation quelconque, mais vous n'avez pas le temps d'en lire les d etails car deux individus viennent de surgir qui, apr es avoir jet e l' etudiant  a terre, arrachent l'affichette. Puis se tournant vers leur victime, ils commencent  a la rouer de

coups. Impossible pour vous de ne pas intervenir : vous bondissez sur les deux brutes que vous allez devoir combattre simultanément et à mains nues. A chaque Assaut, vous choisirez votre adversaire et vous mènerez le combat selon les règles habituelles. Cependant, vous calculerez également la Force d'Attaque de votre second adversaire : si elle est inférieure à la vôtre, vous ne l'aurez pas blessé pour autant. Vous aurez simplement évité le coup qu'il voulait vous porter. En revanche, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, lui vous aura blessé, et vous perdrez alors 2 points d'**endurance**.

habileté endurance

Première BRUTE	6	8
Deuxième BRUTE	5	6

Ce combat n'est pas un combat à mort. Si votre total d'**endurance** tombe à 4 points, vos adversaires, après vous avoir rossé d'importance, s'enfuient. Si, de votre côté, vous parvenez à réduire l'**endurance** de chacun de vos adversaires à **2**, vous les aurez assommés, et vous en resterez là. Car n'oubliez pas que vous avez affaire à deux jeunes gens quelque peu irresponsables. La règle de la **Mort subite** correspond, ici, à un fameux coup de poing qui étendra un adversaire pour le compte. A l'issue de ce combat, rendez-vous au [337](#).

245

Vous savez que la première chose à faire est de trouver un endroit abrité pour y passer la nuit. Vous suivez un sentier tracé dans un sol rocailleux. Une vallée s'amorce sur votre gauche tandis que des contreforts montagneux se dessinent sur votre droite, au-delà d'une colline. Après avoir marché quelque temps, vous arrivez à la hauteur de deux grottes creusées dans le flanc de la colline. Elles semblent toutes deux assez profondes pour vous offrir un abri. Il est possible d'accéder à la grotte de droite par une ravine aux parois lisses et qui se prolonge ensuite en direction de la vallée. La grotte de gauche est située un peu plus

haut, et son entrée est en partie masquée par une plante couverte d'épines qui ressemble de loin à un gros cactus. Allez-vous vous diriger vers la grotte de gauche (rendez-vous au [371](#)) ou grimper jusqu'à celle de droite (rendez-vous au [294](#)) ?

246

— Votre Excellence, bredouillez-vous d'une pauvre voix, je ne pouvais supposer... je veux dire qu'il ne m'est pas venu à l'idée que ce vaisseau pouvait être piloté par l'un des glorieux maîtres du noble Empire arcadien. Mon unique désir est de servir Arcadion. Je croyais avoir affaire à un vaisseau pirate et mon seul but a été de protéger la précieuse cargaison que je transportais.

Tentez votre Chance pour savoir si l'Arcadien se laissera abusé par votre histoire. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au [129](#).

247

Les deux Arcadiens restent invisibles pendant toute la fin du voyage. Lorsque vous vous posez sur Arcadion, ils disparaissent rapidement, alors que l'on vous intime l'ordre de demeurer à bord, le temps nécessaire pour faire le plein d'énergie de votre vaisseau, pour le trajet du retour. Vous n'avez aucune chance de vous esquiver sans être arrêté. Vous avez échoué tout près du but et vous aurez, pendant le voyage de retour sur Terre, tout le temps de ruminer sombrement les causes de votre échec.



248

Le piège était évident et, en répondant ainsi, vous vous êtes trahi en montrant votre ignorance en matière de construction. La femme éclate de rire et s'écrie d'une voix hilare :

— Vous êtes aussi penché qu'un arc-en-ciel dans la quatrième dimension !

Ce n'est ni le lieu ni l'heure de chercher à savoir ce que cette mystérieuse expression sud-arcadienne signifie. Honteux et confus, vous battez en retraite vers la porte. Cette mésaventure vous fait perdre 1 point de **chance** et 1 point d'**habileté** pendant le prochain combat pour vous être laissé aller à boire plus que de raison. Non loin de vous se trouve le groupe qui est en train de débattre de la possibilité d'une révolte des humains, et vous décidez de vous diriger vers lui. Rendez-vous au [289](#).

249

Vous vous êtes perdu, et une grande lassitude alourdit vos membres, car la forte pesanteur qui règne sur Halmuris commence à avoir raison de vos forces et de votre résistance. Vous perdez 1 point d'**endurance**. Vous finissez néanmoins par gagner le bâtiment administratif... où vous êtes arrêté sur-le-champ et conduit sous bonne escorte dans un bureau. Là, un Arcadien du Centre, levant les yeux de dessus une pile de dossiers qu'il était en train de consulter, vous pose d'un ton abrupt quelques questions. C'est heureusement sans difficulté que vous arrivez à le convaincre que vous vous êtes tout simplement égaré. A tel point qu'il vous indique même votre chemin ! Rendez-vous au [336](#).

250

Il faut peu de temps avant que vous succombiez sous le nombre des gardes. Peut-être, une autre fois, serez-vous plus méfiant...

251

Au-delà du Sphinx, la pièce est plongée dans l'obscurité. Mais un vaste écran d'ordinateur reposant sur une console luit faiblement diffusant une lumière verdâtre, tandis que les informations qu'il affiche se succèdent sans interruption. Allez-vous jeter un coup d'œil sur cet écran (rendez-vous au [319](#)) ou préférez-vous poursuivre votre chemin sans tarder (rendez-vous au [375](#)) ?

252

Vous grimpez en toute hâte la volée de marches et vous débouchez dans la rue, pratiquement sous le nez d'une patrouille d'Arcadiens qui, aussitôt, se lance à votre poursuite. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [233](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [330](#).

253

L'objet que vous avez ramassé avec précipitation est un réacteur individuel. Vous le trouvez si léger, cependant, qu'il vous semble probable qu'il n'a plus ou presque plus de carburant. Vous l'emportez quand même. Le feu qui fait rage risque fort d'attirer sur vous des attentions mal venues. Vous décidez donc de quitter la base spatiale sans plus attendre. Rendez-vous au [336](#).

254

Encore un passage orienté vers le sud ! Allez-vous l'emprunter (rendez-vous au [62](#)) ou préférez-vous continuer droit devant vous (rendez-vous au [39](#)) ?

255

— Dardo, je dois m'éloigner au plus vite. Mais avant, il faut que vous me réveliez tout ce que vous savez sur le code binaire qui ouvre la porte d'accès à l'Ordinateur central.

— Prouvez avant tout votre identité, répond Dardo d'un ton sec. Quel est le mot de passe ?

De deux choses l'une : ou vous savez exactement quoi faire dans cette situation, ou vous ne tirerez rien de Dardo quand bien même vous essaieriez de le convaincre que, venant à peine d'arriver sur la planète, il vous a été absolument impossible de prendre connaissance de quelque mot de passe que ce soit.

Dans ce dernier cas, vous avez échoué dans votre mission.

256

Sans perdre un instant, vous répandez le contenu du bidon d'huile sur le sol. Ce qui a pour effet immédiat de faire partir votre premier adversaire dans une glissade de toute beauté ! De ce fait, il perd deux points d'**habileté**. Cependant, lorsque vous affronterez un deuxième adversaire, vous vous serez éloigné de la tache d'huile, si bien que vous n'aurez plus, alors, aucun avantage. Il vous sera néanmoins possible d'utiliser un autre objet (si vous le possédez). Par exemple, un avertisseur manuel (rendez-vous au 21) ou un disque lumineux (rendez-vous au 79). Si vous n'avez rien de cela, ou si vous jugez qu'il n'est pas nécessaire de les utiliser maintenant, vous terminez le combat suivant les règles habituelles.

257

Le couloir débouche dans une autre cave comportant deux issues : l'une face à vous et l'autre percée dans le mur nord. Allez-vous vous diriger tout droit (rendez-vous au [186](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [142](#)) ?

258

Vous a-t-on indiqué le nom d'une personne à contacter ici ? Si c'est le cas, vous connaissez également le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Sinon, rendez-vous au [76](#).

259

Le rideau de fumée vous dissimule parfaitement jusqu'à ce que vous arriviez non loin de la falaise où vous vous retrouvez en terrain découvert. Le vaisseau a alors vite fait de vous repérer, mais la fumée lui fait mal évaluer les distances. Alors que vous courez pour vous mettre à couvert, il passe dans un sifflement au-dessus de vous et s'écrase dans une sourde explosion contre la falaise. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [228](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [288](#).

260

— Par Tropos et par tous les diables ! pourquoi donc voulez-vous vous rendre à cette ruine ? demande le commerçant d'un ton soupçonneux. Voilà des années que ce vidéorama ne sert plus à rien ! Si vous voulez vraiment vous amuser et passer un bon moment, je peux vous dire où aller. Je connais des endroits...

Vous le remerciez chaleureusement, mais vous lui expliquez qu'un ami vous a donné rendez-vous devant l'Adolpho. En haussant les épaules, il reprend :

— C'est à l'angle de la 20^e rue Nord et de la 7^e rue Est.

— Et nous sommes où, ici ?

— A mi-chemin de la 18^e Nord, sur la 9^e Est, répond l'épicier.

Il n'y a plus une minute à perdre. La réussite de votre mission dépend de votre rapidité. Mais avant de décider quoi que ce soit, il vous faut prendre connaissance de la topographie particulière de la ville. Les rues, quelle que soit leur importance, se croisent toutes à angle droit. Elles sont répertoriées par numéro allant en ordre croissant de l'ouest à l'est et du sud au nord. Enfin, quatre rues encadrent toujours un immeuble : deux orientées nord-sud, les deux autres orientées ouest-est. Quel chemin allez-vous prendre pour vous rendre à l'Adolpho ? Tout droit vers le nord, en longeant un immeuble et demi, puis plein ouest en longeant

deux immeubles (rendez-vous au [204](#)) ou tout droit plein nord en longeant deux immeubles et demi, et ensuite plein ouest en longeant deux immeubles (rendez-vous au [109](#)) ?



261

Hélion ne se maîtrise plus. Et vous avez conscience qu'il a perdu totalement le contrôle de lui-même, lorsque vous le voyez manipuler nerveusement le désintégrateur. Allez-vous vous précipiter sur lui pour essayer de lui arracher l'arme (rendez-vous au [59](#)) ou jugez-vous plus prudent de lui parler calmement (rendez-vous au [90](#)) ?

262

Bien ! vous n'avez pas oublié que le Scabrok a un point faible. Au cours du combat, vous pourrez donc distraire son attention, en lui lançant une poignée de sable dans les yeux, par exemple. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [341](#). Sinon, rendez-vous au [133](#).

263

Vous croisez de nombreux gardes, mais vous réussissez à franchir la porte est sans être inquiété. Ce qui n'est pas sans vous étonner. Mais vous en venez à la conclusion que, leur service terminé, les gardes ne pensent qu'à rentrer chez eux ! Vous avez le choix entre plusieurs directions car différents chemins s'offrent à vous. Allez-vous prendre la direction de l'est (rendez-vous au [245](#)), du nord (rendez-vous au [342](#)) ou du sud (rendez-vous au [181](#)) ?

264

La situation semble désespérée. Mais vous êtes décidé à vous battre jusqu'au bout et à mourir, comme les héros, debout en combattant le tyran, afin que votre mort serve d'exemple et soit un modèle qui galvanisera l'humanité tout entière, présente et à venir. Avez-vous été rossé le matin à la base spatiale ? Si tel est le cas, rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [250](#).

265

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [69](#). Sinon, rendez-vous au [36](#).

266

Debout autour d'un distributeur de boissons diverses, un groupe d'étudiants discute avec animation d'un épineux sujet scientifique. Bientôt, le ton monte, et le débat semble devenir houleux. Allez-vous intervenir dans cette discussion (rendez-vous au [218](#)) ou préférez-vous faire preuve de discrétion (rendez-vous au [11](#)) ?

267

A peine avez-vous tendu le bâton à la chose qu'il vous échappe des mains, comme attiré par une force invisible. Et vous êtes complètement ahuri de le voir maintenant suspendu dans l'air, à proximité du rayon lumineux qui se met à vibrer intensément. Si le bâton était brisé, rendez-vous au [179](#). Sinon, rendez-vous au [308](#).

268

— Bravo ! crie l'homme, tandis que vous rangez votre épée. Mais maintenant, vous feriez mieux de disparaître. Et vite ! Venez, suivez-moi. Allez-vous lui répliquer que vous préférez rester seul (rendez-vous au [314](#)) ou le suivre, ainsi qu'il vous le conseille (rendez-vous au [394](#)) ?

269

Les murs de la pièce dans laquelle vous venez de pénétrer sont entièrement recouverts d'écrans qui scintillent faiblement. Et une voix s'élève, puissante et solennelle :

— Humain, c'est l'Ordinateur central lui-même qui te parle. Hommage soit rendu à ta bravoure puisque tu as su parvenir jusqu'ici. Je suis désormais en ton pouvoir. Use de moi comme il te plaira : tu peux me programmer tout à ton aise.

L'offre est alléchante. Allez-vous accepter sa proposition (rendez-vous au [205](#)) ou quitter l'endroit sans rien tenter (rendez-vous au [94](#)) ?

270

Impossible d'engager un combat contre lui : cela ne manquerait pas de donner l'alerte. Mais vous pouvez essayer de lui proposer 500 crédits (rendez-vous au [201](#)) ou un bracelet en ziridium massif, si vous en possédez un (rendez-vous au [365](#)). Si ces « cadeaux » sont au-dessus de vos moyens, ou si vous estimez que cela ne vaut pas la peine de corrompre le gardien, vous quittez le musée et vous vous dirigez vers l'université (rendez-vous au [146](#)).

271

Avec le désintégrateur, vous réussissez à abattre deux gardes, mais ensuite l'arme s'enraye, sans doute pour être restée trop longtemps sans avoir été utilisée. Dépité, vous la jetez rageusement à terre. Il va falloir tirer l'épée pour combattre les deux derniers Arcadiens. Lancez un dé. Si le chiffre obtenu est pair, rendez-vous au [234](#). S'il est impair, rendez-vous au [24](#).

272

Vos ravisseurs sont des humains. Ils vous bandent les yeux puis vous font marcher le long d'un couloir au bout duquel un escalier descend dans ce qui doit être une cave. Un courant d'air humide vous indique que cette cave doit se prolonger par un souterrain. Mais vous n'avez pas le temps de vous livrer à d'autres déductions : vous recevez un violent coup sur la nuque qui vous plonge dans l'inconscience. Rendez-vous au [207](#).

273

Les humains qui travaillent sur la base spatiale portent tous des uniformes, gris ou bleus. Allez-vous vous adresser à un homme vêtu de gris (rendez-vous au [197](#)) ou à un homme vêtu de bleu (rendez-vous au [217](#)) ? Mais peut-être préférez-vous prendre une épée là où vous serez certain d'en trouver une : sui un Arcadien ? Rendez-vous dans ce cas au [16](#).

274

— Pourquoi hésitez-vous ? demande Bellatrix en scrutant les moindres expressions de votre visage. Allez-vous lui répliquer que vous savez de source sûre que le serveur de l'Astéroïde n'est pas un agent double (rendez-vous au [307](#)) ou lui dire qu'il vous est impossible d'exécuter cet homme sans avoir la moindre preuve de sa culpabilité (rendez-vous au [343](#)) ?

275

Pour ne pas avoir porté secours à un humain, vous perdez 1 point de **chance**. Rendez-vous au [114](#).

276

Les deux boutons sont si proches l'un de l'autre que vous ne pouvez pas deviner sur lequel s'apprêtait à appuyer le policier à l'instant où vous l'avez attaqué. Allez-vous presser le bouton de

gauche (rendez-vous au [180](#)) ou le bouton de droite (rendez-vous au [386](#))?

277

Le couloir débouche bientôt dans une cave qui n'a pas d'autre issue que celle par où vous êtes arrivé. Vous vous y attardez cependant quelques instants pour vous emparer de quelques monnaies terriennes tout à fait curieuses, datant, semble-t-il, de la première alliance russo-brésilienne. Puis vous rebroussez chemin et, de retour à l'intersection, vous prenez la direction de l'est. Rendez-vous au [346](#).



278

Il vous faut patienter un assez long moment avant de voir arriver le robot chargé d'apporter son repas à l'Arcadien qui s'est, entre-temps, affalé sur le sol où il reste prostré. Vous donnez l'ordre au robot de défaire vos liens.

— Bien sûr, Maître, si c'est cela que vous désirez, répond-il d'une voix aigrelette.

Il y a des moments où vous enverriez à tous les diables ces robots avec leurs détestables manières ! Il vous délivre cependant, et vous ne perdez pas une seconde pour installer l'Arcadien à votre place. Votre longue attente vous a encore plus affaibli : aussi, vous avez beau manger et vous reposer tout votre saoul, vous ne gagnez que 2 points d'**endurance**. Rendez-vous au [292](#).

279

Sans perdre un instant, vous plongez dans la brèche que vous venez d'ouvrir dans la clôture et vous courez du plus vite que vous le pouvez. Il était temps : vous venez à peine de vous dissimuler derrière le tronc d'un arbre, lorsqu'une patrouille arrive à la hauteur de l'ouverture. Cependant, elle ne se met pas à votre poursuite, pensant que le froid aura raison de vous. Et peut-être n'est-ce pas tout à fait faux... Vous vous trouvez actuellement à l'est de la base, et de nombreux chemins se présentent à vous. Allez-vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [245](#)), vers le nord (rendez-vous au [342](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [181](#)) ?

280

Le serveur se dirige vers vous, un verre à la main.

— Votre consommation, monsieur, dit-il en vous le tendant.

— Mais, je n'ai rien commandé ! lui répondez-vous avec étonnement.

— Votre consommation, monsieur, répète-t-il avec fermeté.

Allez-vous continuer à refuser obstinément ce verre craignant que l'on y ait versé une drogue quelconque (rendez-vous au [237](#)) ou l'accepter (rendez-vous au [322](#)) ?

281

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [82](#).

282

L'antenne ! C'est son antenne qui doit guider le robot et lui indiquer également les immeubles présentant des vices de fabrication. C'est la raison pour laquelle il n'agit pas

régulièrement. Retournez au [190](#) pour affronter ce cylindre d'acier. Mais la découverte de son talon d'achille vous donnera un avantage non négligeable : pour chacun de vos Assauts victorieux, il perdra 2 points **d'ENDURANCE**, selon les règles habituelles. Mais vous pourrez également choisir de bondir pour porter un coup à son antenne, ce qui lui fera perdre 1 point **d'habiLETÉ**.

283

— Vous n'en avez pas le temps, vous déclare rapidement votre compagnon. Je sais bien ce que vous pensez : cet Arcadien pourrait vous reconnaître. Mais dans un instant, le quartier tout entier sera infesté par cette vermine !

Allez-vous néanmoins prendre le risque de vous lancer à la poursuite de l'Arcadien (rendez-vous au [378](#)) ou, vous rangeant à l'avis de l'homme qui vous a sauvé la vie, préférez-vous suivre son conseil (rendez-vous au [41](#)) ?

284

Echouer si près du but ! L'homme, visiblement, est au service des Arcadiens car, sans vous laisser le temps de réagir, il fait signe à une patrouille arcadienne. Vous avez échoué dans votre mission.

285

Vous n'êtes plus très loin de votre hôtel, quand soudain vous apercevez, venant à votre rencontre, un objet de taille volumineuse qui se déplace à vive allure. Et lorsque vous réalisez que vous faites face à un redoutable robot, il est trop tard pour fuir. Cette machine de métal brillant est de forme cylindrique et la seule chose, qui dépasse de sa masse, est une antenne qui tourne lentement à son sommet. Maintenant, il s'est arrêté devant vous et il ne fait aucun doute qu'il va vous attaquer. Mais comment ? Et comment, de votre côté, allez-vous faire pour vous défendre contre cette véritable forteresse ? Tout à coup, un choc sourd ébranle le sol manquant vous faire perdre l'équilibre,

tandis que tout autour de vous une pluie de gravats tombe d'un immeuble proche. Si quelqu'un vous a déjà parlé des robots destructeurs, vous savez à présent que c'est à l'un d'entre eux que vous avez affaire. Possédez-vous une grenade à neutrons ? Si tel est le cas, rendez-vous au [388](#). Sinon, rendez-vous au [190](#).

286

— Je peux vous vendre une épée, dit-il. Mais il vous en coûtera 1 000 crédits.

Disposez-vous de suffisamment d'argent pour vous permettre cette dépense exorbitante ? Si tel est le cas, et si vous estimez cette dépense justifiée, vous lui donnez 1 000 crédits, et rendez-vous au [84](#). Si vous ne possédez pas une telle somme, ou que vous trouvez le prix de l'épée par trop élevé, vous allez devoir travailler pour cet homme pour en obtenir une. Rendez-vous au [238](#).

287

— Connais pas ! réplique le portier. Allez, ouste ! Disparaissez !

Allez-vous vous éloigner sans discuter (rendez-vous au [95](#)) ou tenter de forcer la serrure de la porte d'entrée à l'aide de votre épée (rendez-vous au [366](#)) ? Bien entendu, vous ne pouvez faire ce dernier choix que si vous possédez toujours votre épée !

288

L'explosion du vaisseau provoque une pluie de projectiles qui s'abattent sur vous. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** et, si vous êtes toujours vivant, vous perdez connaissance. Rendez-vous au [46](#).



289 *L'Arcadien du Nord, le chef de la police, vous provoque en duel à mains nues, sur un petit terrain vague.*

Les Arcadiens sont stupéfaits de l'aplomb avec lequel vous intervenez dans leur conversation. L'un d'eux, un Arcadien du Nord, le plus bavard du lot, se révèle être le chef de la police. Il affirme avec la plus grande certitude que, même si les humains venaient à se rebeller, ils ne tarderaient pas à être matés car, ajoute-t-il, il est scientifiquement prouvé qu'ils sont inférieurs aux Arcadiens. Puis, se tournant vers vous :

— Venez, suivez-moi dehors. Je n'en ai pas pour longtemps, lance-t-il avec suffisance en s'adressant à ses compagnons.

Ses intentions sont limpides : il vous provoque en duel à mains nues. Vous le suivez, ainsi que son témoin, que l'excès de boisson a rendu hilare, jusqu'à un petit terrain vague situé derrière l'hôtel, où sont entassées un grand nombre de poubelles. Son ami, décidément en mauvais état, ne tarde pas à s'affaler contre un mur. Au cours du combat qui va suivre, par prudence, vous ne ferez pas usage de votre épée et vous vous en tiendrez aux strictes règles du combat au corps à corps. L'Arcadien, en revanche, ne manquera pas d'utiliser sa queue au dard redoutable pour vous infliger des blessures cuisantes. Jetez un dé supplémentaire à chaque Assaut. Si le chiffre obtenu est 5 ou 6, votre adversaire aura réussi à vous infliger une blessure de plus et vous devrez ôter deux points à votre total d'**ENDURANCE** quelle que soit par ailleurs l'issue de cet Assaut.

CHEF DE LA POLICE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [329](#).

290

Le lendemain, vous allez frapper à la cabine des Arcadiens en prétextant que vous venez demander des nouvelles de la santé de Hélion. Son compagnon entrebâille un instant la porte pour vous répondre tout simplement que cela ne vous concerne pas. Allez-vous vous éloigner en attendant qu'une occasion favorable se présente (rendez-vous au [247](#)) ou enfoncer la porte d'un coup d'épaule (rendez-vous au [281](#))?

291

Vous prenez le bouton qui désactive votre épée et vous la remettez dans sa cachette. Qu'allez-vous faire maintenant ? Des gardes vous attendent de l'autre côté de la porte. Allez-vous néanmoins l'ouvrir et passer devant eux comme si de rien n'était (rendez-vous au [87](#)) ou préférez-vous examiner les boutons du bureau pour voir s'ils peuvent vous être d'une utilité quelconque (rendez-vous au [276](#)) ?

292

L'interrogatoire dure longtemps, et il vous faut faire preuve de beaucoup de patience. Mais, en définitive, les deux Arcadiens, dont vo"s n'avez plus rien à craindre désormais, vous ont donné de précieuses informations. Trois d'entre elles sont des pièces majeures du puzzle que vous cherchez à reconstituer : toutes les armes confisquées pour préserver la sécurité de l'Empire arcadien ont été rassemblées dans un arsenal situé dans les fondations du bâtiment qui abrite l'Ordinateur central d'Arcadion. Le code qui permet l'ouverture de la porte de cet arsenal est le chiffre **110**. Enfin, l'Ordinateur lui-même est composé de trois éléments, tous trois essentiels. Il faut tous les détruire pour être certain que l'Ordinateur soit hors d'état de fonctionner. Ces renseignements vous font gagner 2 points de **CHANCE**. Vous approchez maintenant d'Arcadion. Rendez-vous au [118](#).

293

A peine la porte s'est-elle refermée dans votre dos, que vous êtes saisi d'un sentiment où la panique se mêle à l'horreur : lorsque vous avez ouvert la porte, tout était obscur devant vous. Mais maintenant la lumière surgit de toute part. Une lumière aveuglante qui se reflète à l'infini dans les miroirs déformants qui vous entourent, et qui multiplient les attitudes grotesques d'un monstre dans lequel vous vous reconnaissez. Et puis, soudain, le rayon bleu d'un laser jaillit du sol et vient frapper l'un des miroirs dans un angle tel que vous êtes aussitôt entouré d'une multitude de rayons bleus qui sont renvoyés d'un miroir sur l'autre. Et ce qui est le plus grave, c'est que ces rayons vous transpercent également de part en part, vous réduisant dans l'instant en une poignée d'atomes. Ainsi se termine votre aventure.

294

En grim pant vers l'entrée de la caverne, vous prenez appui sur une pierre qui se dérobe sous vos pieds.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [193](#). Sinon, rendez-vous au [143](#).

295

— A moi, humains, mes amis ! criez-vous à pleins poumons en espérant que votre appel sera entendu.

— L'heure de notre liberté est arrivée !

Dix hommes viennent se ranger à vos côtés. Vous restez cependant en minorité car, aux Arcadiens de la patrouille, viennent de se joindre maintenant ceux qui se trouvaient dans le club. En outre, aucun de vos compagnon n'est armé. Pendant le combat, vous allez devoir affronter quatre Arcadiens, les uns après les autres. Si vous n'êtes pas armé vous non plus, vous devez réduire, pendant toute la durée de ce combat, votre total

d'**habileté** de 1 point. Vous combattrez vos adversaires dans l'ordre suivant :

habileté endurance

Premier ARCADIEN	8	12
Deuxième ARCADIEN	7	8
Troisième ARCADIEN	7	6
Quatrième ARCADIEN	6	6

Peut-être possédez-vous un objet qui pourrait vous être utile au cours de ce combat ? Si vous pensez ainsi, notez bien le numéro de ce paragraphe (295), et rendez-vous immédiatement au [198](#). Si, par miracle vous arrivez à vous tirer sain et sauf de cette fâcheuse situation, vous pourrez soit vous rendre à la cabine du vidéophone, comme vous en aviez l'intention (rendez-vous au [311](#)), soit, si vous estimez que vous avez déjà trop attiré l'attention sur vous, quitter le club (rendez-vous au [252](#)).

296

Vous cheminez depuis un long moment, lorsque soudain le paysage change : vous traversez à présent une vaste étendue plane parsemée de gros rochers. De derrière l'un de ces rochers vous parviennent deux voix : celle d'un Arcadien du Centre et celle d'un humain. Le ton de l'Arcadien semble indiquer qu'il tient l'humain à sa merci. En effet, comme tous ceux de son espèce en pareille circonstance, il est en train de réfléchir tout haut et, d'une manière typiquement arcadienne, il explore toutes les possibilités qui s'offrent à lui. Pendant ce temps, l'humain le supplie d'en terminer avec sa philosophie et de prendre une décision. Allez-vous faire un détour pour éviter d'avoir à passer à proximité d'eux (rendez-vous au [275](#)) ou, au contraire, voler au secours de l'humain (rendez-vous au [243](#)) ?

297

Félicitations ! Vous avez trouvé le code, ce qui n'était pas aussi simple que cela ! La porte glisse silencieusement, et vous pénétrez dans une pièce de dimensions moyennes alors qu'elle se referme tout aussi silencieusement derrière vous. Et ce n'est que lorsqu'elle est parfaitement close que s'ouvrent à leur tour et, successivement, quatre portes. Une précaution indispensable pour éviter que la poussière ne détériore l'Ordinateur, et pour que la température environnante reste constante. Enfin, vous arrivez au seuil de la salle où se cache la puissance arcadienne. Sur votre gauche et, légèrement en retrait, vous remarquez également les premières marches d'un escalier qui mènent, sans doute, au sous-sol. Allez-vous pénétrer immédiatement dans la salle (rendez-vous au [381](#)) ou préférez-vous tout d'abord voir ce qui peut se trouver au bas des marches (rendez-vous au [169](#))?

298

Vous sautez sur la corniche, à quelques mètres du nid du rapace pour être sûr d'atterrir sans difficulté. Mais votre bruyante arrivée réveille l'oiseau qui, instinctivement, vous attaque.

URUBU DES CIMES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur de ce combat sans la moindre blessure, rendez-vous au [40](#). Mais si vous êtes blessé, ne serait-ce qu'une seule fois, cela signifiera que le rapace vous aura bousculé de tout le poids de son corps dans le vide. Une chute dont il est impossible de réchapper.

299

Hors de la base, il ne vous est pas difficile de trouver un taxi. Vous vous installez dans le véhicule et vous informez l'ordinateur de bord de votre direction : au sud de la ville. Alors que le taxi se met en route, vous remarquez une caméra qui a été placée, à l'évidence, pour observer les passagers et qui doit émettre en direction du quartier général de la police. Il est plus que probable

qu'il doit également exister un système d'écoute ! Et vous souriez en pensant qu'il est heureux que l'on n'ait pas inventé un appareil capable de lire les pensées, car les vôtres vont bon train... Vous possédez trois informations susceptibles de vous faire découvrir le chef de la Résistance sur Tropos. Tout d'abord, vous connaissez son nom de code : « Bellatrix. » Ensuite, vous savez où le contacter : au club l'Astéroïde. Enfin vous savez également que Bellatrix se conforme à un sens de l'honneur très strict. Bref, c'est beaucoup plus que vous en connaissez sur les mouvements de résistance des autres planètes que vous devez, ensuite, visiter. Ce qui vous préoccupe, maintenant, concerne les Arcadiens eux-mêmes. Il vous a semblé, en effet, que la majorité des représentants de cette espèce sur Tropos était constituée par des Arcadiens du Nord. Et vous craignez que la présence de ces redoutables guerriers rendent votre mission encore plus délicate. Mais, au fait, pourquoi un si grand nombre d'Arcadiens du Nord sur cette planète ? Les Résistants y sont-ils pour quelque chose ? Ou les Arcadiens ont-ils été prévenus de l'arrivée d'un Terrien particulièrement dangereux?.. Autant de questions qui restent, pour le moment, sans réponse. Mais il faut revenir aux réalités : vous avez encore six heures avant le couvre-feu. Aussi, allez-vous en profiter pour demander au taxi de vous conduire à l'Astéroïde immédiatement (rendez-vous au [176](#)) ou préférez-vous, tout d'abord, vous installer dans un hôtel réservé aux humains (rendez-vous au [196](#)) ?

300

L'expérience commence. Les électrodes qui sont fixées autour de votre crâne entrent en contact, par l'intermédiaire de la machine diabolique, avec celles qui entourent le crâne de l'Arcadien. Et les fortes menottes qui vous enserrant les poignets vous privent de tout mouvement. Comment allez-vous résister à l'épreuve qui vous attend ? Allez-vous essayer de ne penser à rien (rendez-vous au [141](#)) ou jugez-vous qu'il est préférable de laisser vos pensées vagabonder, ce qui pourrait être une résistance mentale aux pensées de l'Arcadien (rendez-vous au [357](#)) ?



300 Les électrodes fixées autour de votre crâne entrent en contact avec celles qui entourent le crâne de l'Arcadien.

301

Vous attendez des heures et des heures devant cette porte. Et puis, sans que rien n'ait pu le laisser prévoir, un Arcadien apparaît soudain derrière le grillage. Il vous contemple quelques instants en silence, un sourire ironique aux lèvres, avant de vous déclarer :

— Ainsi, dit-il, vous avez choisi d'éprouver votre habileté à nos jeux de gladiateurs. Cette porte s'ouvre sur l'arène dans laquelle les jeux se déroulent. Vous allez passer la nuit ici, les réjouissances ne commenceront que demain matin.

Ouf ! Même si tout cela ne présage rien de bon, au moins avez-vous choisi la bonne porte. Vous gagnez 1 point de **chance**, et rendez-vous au [349](#).

302

Impossible, à votre avis, de faire autrement que d'utiliser la même méthode, pour revenir dans la base, que celle que vous avez employée pour en sortir : c'est-à-dire en ouvrant une brèche dans la clôture. Et vous savez que ce faisant, vous allez déclencher l'alarme. Vous choisissez avec soin un endroit éloigné de tout poste de garde et, lorsqu'une patrouille surgit et se précipite vers le passage que vous venez d'ouvrir, vous êtes déjà à l'abri dans un ensemble de hangars. Il ne vous reste plus qu'à vous diriger, l'air le plus innocent du monde, vers votre vaisseau. Rendez-vous au [78](#).

303

Le temps que vous reveniez dans la rue, l'homme a disparu. Ce qui vous fait perdre 1 point de **chance**. Très certainement a-t-il dû penser qu'il était plus prudent de ne pas s'attarder. Et non sans raison : en effet, une patrouille vient de surgir au bout de la rue. D'un air désinvolte, vous regagnez la rue principale. Rendez-vous au [132](#).

304

Vous vous êtes cassé la jambe ! Vous pouvez maintenant passer la nuit ici, si vous le désirez, ou appeler à l'aide, si vous souffrez trop. Quoi qu'il en soit, vous avez échoué dans votre mission.

305

Vous n'êtes pas plutôt assis en leur compagnie, que vous remarquez une jeune femme dont la tunique s'orne de curieux boutons gravés d'un aigle tenant un parchemin entre ses serres. Un bouton fait cependant défaut à ce bel ensemble. Si, par le plus grand des hasards, vous le possédez, rendez-vous au [347](#). Sinon, rendez-vous au [103](#).

306

Porky est prudent dans ses réponses : il vous avertit qu'il est bon de ne pas poser de questions trop précises sur certains événements de Radix. Il grommelle cependant quelque chose à propos d'un robot surnommé le Destructeur, et il ajoute en baissant la voix que les autorités sont devenues si nerveuses ces derniers temps qu'elles l'ont utilisé pour venir à bout de manifestations d'étudiants. Vous ne parvenez pas à en savoir davantage, car il refuse d'en dire plus. Ses allusions semblent indiquer cependant que l'université pourrait constituer un bon point de départ pour avoir quelques renseignements sur la Résistance. Le glisseur monorail que vous prenez vous dépose près de l'entrée principale de l'université. Allez-vous y pénétrer immédiatement et vous mêler aux étudiants (rendez-vous au [146](#)) ou préférez-vous tout d'abord en examiner les alentours (rendez-vous au [178](#))?



307

Pourquoi avoir affirmé une chose pareille ? Vous ne pouvez en aucune façon **savoir** ce que vous affirmez. Et la seule explication logique qui vient à l'esprit de ceux qui vous interrogent est que votre certitude prouve que vous êtes à la solde des Arcadiens. Une grossière erreur de votre part, qui met fin à votre mission.

308

— Maintenant, j'ai recouvré mon pouvoir, dit la chose.

Un sifflement bruyant accompagne ces derniers mots : sans doute, la créature est-elle en train de rire !

— Ce pouvoir me permet de t'accorder une faveur, mais une seule, car je dois retourner dans ma galaxie. Cela en guise de remerciement pour avoir tiré le zaplaran des profondeurs obscures où je ne peux m'aventurer.

Allez-vous lui demander d'ajouter des points à votre total d'**endurance** (rendez-vous au [363](#)) ou lui demander s'il sait où se trouve l'homme que vous cherchez (rendez-vous au [377](#)) ?

309

Vous atteignez enfin l'hôtel. S'il s'agit du Porky Palace, et même si vous n'y êtes jamais descendu, vous payez pour la nuit la somme de 50 crédits. Maintenant, si vous avez besoin d'un micro-ordinateur, rendez-vous au [158](#). Sinon, rendez-vous au [134](#).

310

Les hommes qui portent des uniformes gris sont les agents préposés au service du nettoyage et de la restauration sur la base spatiale. Vous abordez l'un d'eux pour lui demander où se trouve la station agronomique et il vous répond qu'elle est située à environ une dizaine de kilomètres au nord-est de la base spatiale. Maintenant il est urgent de vous procurer une épée. Allez-vous interroger le même homme à ce sujet (rendez-vous au [197](#)) ou préférez-vous vous diriger vers un homme portant un uniforme bleu (rendez-vous au [217](#)) ? Mais vous pouvez également essayer d'en dérober une à un Arcadien (rendez-vous au [16](#)).

311

La porte de la cabine du vidéophone se referme avec un chuintement dans votre dos. « Et maintenant par où commencer ? » vous demandez-vous. Vous pourriez éventuellement appeler un de vos vieux amis de collègue qui s'est installé sur Tropos... Mais est-ce vraiment une bonne idée ? Soudain, le bruit d'un dé clic vous fait lever la tête et, avec ahurissement, vous voyez une trappe s'ouvrir dans le plafond de la cabine... Du gaz ! Un épais nuage vous environne bientôt. Au moment de perdre connaissance, vous êtes agité d'une toux qui vous paraît lointaine... si lointaine... Puis le sol disparaît sous vos pieds, et vous êtes entraîné dans une chute dont il vous semble qu'elle ne se terminera jamais. Rendez-vous au [207](#).

312

Le problème, c'est que vous ne disposez que d'une seule grenade, qui ne pourra détruire que l'un des trois modules de l'Ordinateur. Allez-vous la lancer contre le module qui vous fait face (rendez-vous au [139](#)), contre celui qui se trouve à votre gauche (rendez-vous au [203](#)) ou contre celui de droite (rendez-vous au [51](#)) ? Mais si vous pensez que la grenade n'est peut-être pas le moyen le plus efficace pour venir à bout de l'Ordinateur, vous pouvez revenir au [381](#) pour faire un nouveau choix.



311 *La porte de la cabine du vidéophone se referme puis, vous voyez une trappe s'ouvrir dans le plafond de la cabine... Du gaz !*

313

En soupirant, vous avancez de quelques pas. Et vous sursautez en entendant la grille qui, derrière vous, se referme dans un grincement métallique. La lumière aveuglante du soleil vous ébouit tandis que le grondement de la foule emplît vos oreilles, et que monte à vos narines l'odeur douceâtre et vaguement écœurante du sable bleu pâle de Radix. Vous mesurez l'étendue de la catastrophe : de hautes barrières cernent l'arène, et le sol n'est qu'un immense tapis de sable. Vous n'allez pouvoir compter que sur vous-même. Un silence soudain succède aux hurlements : une porte vient de s'ouvrir à l'extrémité opposée de l'arène, face à vous. Et, lentement, un effroyable monstre apparaît. C'est un Laphodorm, une aberration vivante pour spectacles de foire et combats de gladiateurs. Son corps est couvert d'écaillés rouges, il a un cou rétractable semblable à celui des tortues. Sa tête est celle d'un lion, et la multitude de langues qui sortent de sa gueule sont autant de serpents qui s'enroulent et se déroulent de la plus horrible façon. Maintenant, le monstre n'est plus qu'à quelques pas de vous.

LAPHODORM habileté: 7 endurance: 12 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [106](#).

314

— Faites comme bon vous semble, répond l'homme en haussant les épaules. Cependant, puisqu'il apparaît que vous êtes armé, je suis certain que vous avez des raisons bien précises de vous trouver sur Tropos. Vous refusez mon aide maintenant, soit. Mais très certainement aurez-vous besoin d'aide un jour ou l'autre.

Vous le remerciez chaleureusement avant de vous éloigner. De retour dans la rue, vous hésitez. Il vous faut trouver l'Astéroïde le plus rapidement possible, mais comment ? Vous savez qu'en allant vers le nord on sort de la ville, aussi partez-vous résolument en direction du sud. Rendez-vous au [99](#).

315

Pendant toute la durée du combat, Hélion s'est tenu relativement tranquille, ce qui ne manqua pas de vous étonner. Cependant après votre victoire, il lui prend la fantaisie de venir se traîner à vos pieds d'une façon pour le moins embarrassée. Vous profitez de la situation pour lui ordonner de vous révéler tout ce qu'il sait de l'Ordinateur central d'Arcadion. Il prétend d'abord tout ignorer et affirme que l'Arcadien que vous venez de tuer, en revanche, détenait pas mal d'informations. Vous arrivez néanmoins à lui faire dire que l'un des arsenaux arcadiens se trouve dissimulé dans les sous-sols du bâtiment qui abrite l'Ordinateur. Le code en permettant l'accès est le chiffre **110**. Vous gagnez 1 point de **chance** pour cette précieuse information. Vous n'êtes plus guère éloigné d'Arcadion maintenant. Rendez-vous au [118](#).

316

Les deux disquettes que vous avez dérobées comptent pour un objet en raison de leur faible encombrement. Si, cependant, votre sac contient déjà six objets, vous allez devoir vous séparer de l'un d'eux pour emporter les disquettes. Votre tâche maintenant consiste à trouver un ordinateur pour visionner les informations qui y sont enregistrées. Vous quittez rapidement l'université avant que votre vol ne soit découvert. Rendez-vous au [235](#).

317

Vous passez toute la journée à arpenter la ville en quête de renseignements. Peine perdue ! Même à l'université où vous êtes retourné, vous n'avez rien trouvé. Inutile de vous cacher la vérité : vous avez échoué dans votre mission.

318

Les gardes arcadiens qui patrouillent dans la base vous accordent à peine un coup d'œil. Avant d'arriver au bureau des douanes — le poste de contrôle suivant — peut-être y a-t-il une pièce de

vosre équipement dont vous souhaiteriez vous débarrasser ? Si tel est le cas, vous trouvez sans difficulté un lieu discret pour le faire. Quelle que soit votre décision à ce sujet, rendez-vous au [33](#).

319

A l'instant même où vous posez les yeux sur l'écran, un message bref, mais définitif, s'y inscrit : « Seule la curiosité peut venir à bout du chat. » L'Ordinateur vous avait offert la Connaissance et vous êtes tombé dans ce piège grossier ! Vos défenses mentales, très affaiblies, ne résistent plus au puissant courant de contrainte de l'Ordinateur arcadien. Il vous submerge, s'empare de votre esprit et devient à jamais votre maître. Vous avez échoué dans votre mission.

320

Vous êtes couvert de poussière, et les traces des coups que vous avez reçus prouvent à l'évidence que vous vous êtes battu. Dans cet état, vous jugez préférable de ne pas repasser par la salle d'exposition. Peut-être existe-t-il dans ce dédale de caves une autre issue pour quitter le musée ? Vous fouillez le gardien et vous découvrez un trousseau de clefs que vous gardez, mais n'avez pas le temps de pousser vos recherches plus avant, car le signal sonore du récepteur du gardien résonne. Une voix à l'accent typiquement arcadien se fait alors entendre pour s'enquérir de l'endroit où il se trouve. Plus une seconde à perdre : l'alarme ne va pas tarder à être donnée ! Il faut filer sans perdre une seconde. La cave débouche sur deux couloirs, tous deux dans le mur est. Derrière vous monte l'escalier qui conduit à la salle d'exposition. Allez-vous vous précipiter vers le couloir de gauche (rendez-vous au [127](#)) ou vers le couloir de droite (rendez-vous au [257](#)) ?

321

— Eh bien, dans ces conditions, nous avons besoin de quelqu'un pour remplacer Corvus. Vous avez le choix, poursuit-il en vous regardant l'air ironique, ou vous acceptez le médiocre emploi de Corvus (vous occupez sa place dérisoire et vous assumez ses fonctions subalternes) ou vous refusez et alors c'est la mort.

Allez-vous vous jeter sur vos gardiens (rendez-vous au [80](#)) ou préférez-vous accepter l'offre que l'homme vient de vous proposer (rendez-vous au [238](#)) ?

322

Vous avalez le contenu de votre verre d'un seul trait. Il a bel et bien été drogué ! Si à votre arrivée sur Tropos vous avez demandé à un taxi de vous conduire au club, rendez-vous au [372](#). Sinon, rendez-vous au [207](#).

323

Vous traversez les flammes à une telle allure, que vous en ressortez pratiquement indemne. Seules quelques brûlures superficielles vous coûtent 2 points d'**endurance**. Le petit vaisseau ennemi a perdu votre trace dans la fumée et s'éloigne de vous. Allez-vous poursuivre votre course en direction de la station agronomique (rendez-vous au [338](#)) ou vers la falaise (rendez-vous au [259](#)) ?

324

Vous avez tourné en rond : vous voilà de retour dans la cave où vous avez combattu le gardien. Les gardes arcadiens vous y attendent patiemment depuis un petit moment déjà. Ici s'achève votre mission !

325

Quelle que soit la méthode que vous ayez adoptée pour démonter les boîtiers qui recouvrent les ordinateurs, elle vous conduit inéluctablement à la mort : en effet, vous avez libéré de l'hélium liquide qui s'échappe maintenant à flots. Alors qu'il se sublime, vos pieds gèlent, et vous vous écroulez sur le sol, tête la première. Sous l'effet d'un froid intense, votre corps ne tarde pas à se désagréger. Vous avez échoué dans votre mission.

326

Le portier vous examine attentivement puis referme la lucarne. Un moment plus tard, vous entendez le bruit des verrous qu'on tire de l'autre côté du battant, et la porte s'ouvre pour vous laisser entrer. La carte de membre du club vous coûte **250** crédits. Pendant que le portier établit votre carte, vous jetez un coup d'oeil dans la salle. La clientèle du club est composée d'humains et d'Arcadiens. Ces derniers, en nette minorité, sont pour la plupart originaires du sud d'Arcadion. La partie de la salle qui leur est réservée est luxueuse et confortable. Les humains, en revanche, n'ont droit qu'à une installation des plus rudimentaires. L'air est lourd de fumée, et une écœurante odeur d'alcool vous fait grimacer. Le portier interrompt brusquement votre inspection en vous tendant votre carte de membre du club. — Une autre petite formalité, monsieur, ajoute-t-il, une simple précaution. Je suis sûr que vous comprendrez : nos clients arcadiens exigent que nous la prenions.

Il commence par contrôler à l'aide d'un détecteur que vous ne portez aucune arme, puis il inspecte le contenu de votre sac. Enfin, il passe ses mains sur vos vêtements. Si vous n'avez plus votre épée, vous n'avez rien à craindre (rendez-vous au [64](#)). En revanche, si elle est encore en votre possession, sa découverte peut vous occasionner de gros ennuis. Dans ce dernier cas, allez-vous prétendre que vous avez changé d'avis et que tout compte fait **vous** n'avez pas le temps de vous attarder au club (rendez-



326 *Au club, la partie de la salle luxueuse et confortable est réservée aux Arcadiens. Les humains n'ont droit qu'à une installation rudimentaire.*

vous au [390](#)) ou prendre le risque de vous laisser fouiller (rendez-vous au [358](#)) ?

327

C'est en poussant un soupir de soulagement que vous vous dégagez des dernières branches. Le malheur c'est que vous ne trouvez nul endroit susceptible de vous abriter pour la nuit et de vous protéger du froid. L'aube vous retrouvera transformé en un bloc de glace, sans vie. Vous avez échoué dans votre mission.

328

Affaibli comme vous l'êtes, vous manquez de promptitude et vous n'arrivez pas à empêcher le policier de bondir jusqu'à son bureau pour presser l'un des boutons. Aussitôt, les gardes postés à l'extérieur se ruent dans la pièce en bien trop grand nombre pour que vous puissiez, ne fût-ce qu'une seconde, espérer en venir à bout. Un instant plus tard, vous êtes mort. Vous avez échoué dans votre mission.

329

L'ami du chef de la police fait maintenant des efforts désespérés pour essayer de se mettre sur ses pieds, mais il est bien trop ivre pour cela. Pour plus de tranquillité, vous lui donnez un bon coup sur la tête, ce qui l'assomme pour le compte ! Puis vous fouillez méticuleusement le policier. Vous trouvez 750 crédits dans ses poches ainsi qu'un petit carnet bourré de notes diverses ayant trait à ses fonctions. L'une d'entre elles attire votre attention : « Procéder interrogatoire de Z. à l'université. » Voilà qui pourrait bien constituer un bon point de départ pour vous. Retourner maintenant à votre hôtel est trop dangereux, aussi décidez-vous de vous rendre sur-le-champ à l'université qui n'est pas très éloignée. Allez-vous y pénétrer sans attendre (rendez-vous au [146](#)) ou jeter un coup d'œil alentour (rendez-vous au [178](#))?

330

Vous avez beau tourner dans toutes les ruelles qui se présentent à vous, vous dissimuler parmi les piétons dans les grandes artères, la patrouille vous suit et inexorablement se rapproche. Jusqu'à ce qu'un passant vous fasse, sans l'avoir voulu, un croc-en-jambe. Vous êtes maintenant une cible parfaite et, avant que vous ayez réussi à vous relever, épées laser et épées fouets ont eu raison de vous. Vous avez échoué dans votre mission.



331

Par chance, ce n'est pas la main qui vous sert à manier l'épée qui a été blessée. Néanmoins, la douleur qui est la vôtre vous fait perdre 2 points d'**endurance**. Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez voir ce qui peut se trouver à l'intérieur de l'autre fissure (rendez-vous au [355](#)). Mais si vous estimez qu'il est plus sage de vous remettre en route, rendez-vous au [10](#).

332

Votre épée laser ne vous est d'aucune utilité pour détruire les modules, à moins que vous ne parveniez à ouvrir leur boîtier. Si vous désirez essayer de le faire, rendez-vous au [325](#). Sinon, vous pouvez revenir au [381](#) pour faire un nouveau choix.

333

Vous progressez péniblement le long d'un passage étroit et poussiéreux encombré de toiles d'araignée qui s'accrochent à votre visage. De temps à autre, vous apercevez la lueur rouge des yeux d'un rongeur radicien qui passe furtivement. Bientôt, à votre grand soulagement, vous arrivez à la hauteur d'un nouveau

passage qui débouche au nord. Si vous souhaitez continuer tout droit, rendez-vous au [346](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers le nord, rendez-vous au [277](#).

334

Allez-vous engager le combat contre cet homme (rendez-vous au [157](#)) ou préférez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [124](#)) ?

335

— Ce nom-là ne me dit rien du tout, répond l'homme, mais vous pouvez toujours essayer de vous renseigner à la quincaillerie, à côté. Vous le remerciez avec amabilité. Le mieux semble, effectivement, de vous rendre à la quincaillerie sans perdre de temps. Rendez-vous au [382](#).

336

Vous rebroussez chemin jusqu'aux bâtiments principaux de la base. La nuit glaciale ne va pas tarder à tomber. Comment sortir de ce lieu ? Une haute clôture l'entoure entièrement, et les deux entrées est et ouest sont gardées par des Arcadiens armés. Si vous avez dans votre sac un réacteur individuel, rendez-vous au [128](#). Si vous possédez une pince à photons, rendez-vous au [393](#). Enfin, si vous n'avez rien de cela, rendez-vous au [2](#).

337

Le jeune homme que vous avez secouru vous conduit au foyer des étudiants où il vous propose de partager son déjeuner (ce qui vous fait gagner 3 points d'**endurance**). A la table où vous êtes installés se trouvent déjà quelques-uns de ses amis.

— Dites-donc, vous autres ! s'exclame votre compagnon, ce Terrien vient tout juste de flanquer une bonne raclée à deux gars de l'Œil noir ! Aussitôt vous êtes assailli de mille questions. Enfin, lorsque la curiosité de chacun a été satisfaite, vous les interrogez à votre tour sur l'Œil noir et vous apprenez qu'il s'agit

d'un groupe d'étudiants pro-Arcadiens. On vous informe que, voilà peu de temps, la grande majorité des étudiants était tombée d'accord pour organiser une manifestation contre l'existence de dossiers confidentiels concernant chaque membre de l'université, professeurs ou élèves, détenus au secrétariat. Seuls les membres de l'Œil noir se sont élevés contre cette action. Au terme de la discussion, vous prenez congé des étudiants. Maintenant, avez-vous l'intention de vous rendre au Département scientifique, si vous ne l'avez pas encore fait (rendez-vous au [266](#)) ou, sur la foi de ce que vous venez d'apprendre, préférez-vous faire une petite visite au secrétariat de l'université (rendez-vous au [214](#)) ? Mais vous pouvez également quitter l'université si vous le désirez. Rendez-vous, dans ce cas, au [235](#).

338

Voilà longtemps que la fumée de l'incendie, qui vous avait dissimulé jusque-là, s'est dissipée. Et vous offrez une si belle cible en plein milieu des champs que le petit vaisseau vous a repéré depuis longtemps. Il est actuellement au-dessus de votre tête. Le sort qu'il vous réserve vous concerne. Sachez seulement que vous avez échoué dans votre mission.

339

Non sans mal, vous réussissez à persuader le douanier que l'objet qui l'inquiète est parfaitement inoffensif. Enfin, d'un bref signe de la tête, il vous laisse passer. Rendez-vous au [374](#).

340

Vous faites volte-face dans l'espoir de le surprendre. Tout ce que vous obtenez est un violent coup de crosse qui vous envoie rouler au sol. — Dommage, dit-il. Vous étiez le sujet rêvé pour mon expérience.

Et sans rien ajouter de plus, il vous désintègre dans l'instant.

341

En tournant la tête, le Scabrok évite aisément le sable que vous lui avez lancé, mais il le regarde tomber au sol très intéressé. Vous en profitez pour lui porter un violent coup qui lui fait perdre 1 point d'**habileté** et 2 points d'**endurance**. Maintenant vous poursuivez le combat selon les règles habituelles.

SCABROK habileté: 7 endurance: 12 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [54](#).

342

Ce qui est urgent — vous n'en êtes que trop conscient — c'est de trouver un abri pour vous protéger du froid et y passer la nuit. Vous poursuivez donc votre chemin sans relâcher un instant votre vigilance. Soudain, il vous semble apercevoir un arbre, ou quelque chose qui y ressemble, s'élevant à trois mètres à peu près au-dessus du sol, pourvu d'un feuillage très dense frémissant comme sous l'effet d'un vent léger et tombant jusqu'au sol. En arrivant à sa hauteur, vous constatez qu'il peut s'agir aussi bien d'un gigantesque buisson que d'un gros rocher couvert de végétation. Vous en faites le tour prudemment : de tous côtés, il présente le même aspect. S'il vous était possible de vous glisser dans ce feuillage, nul doute qu'il vous protégerait efficacement du froid. Car c'est certainement grâce à lui que cette espèce d'arbre peut résister à des températures inférieures à 0° C. Tel est, du moins, le raisonnement que vous vous tenez. Allez-vous, en conséquence, tenter de pénétrer dans cette étrange végétation (rendez-vous au [208](#)) ou, pensant que l'aspect de ce mystérieux arbre-plant ne vous inspire en définitive aucune confiance, préférez-vous chercher un autre abri pour la nuit (rendez-vous au [327](#)) ?

— Ah, s'exclame Bellatrix, je discerne bien là votre sens de l'équité. Cela fait pencher la balance en sa faveur, n'est-ce pas ? poursuit-elle en se tournant vers ses deux compagnons pour les consulter du regard.

Ils hochent la tête en signe d'approbation. De toute façon, comme le souligne l'un d'eux, vous en savez si peu sur ceux qui vous ont interrogé que même dans l'hypothèse où vous seriez un espion à la solde des Arcadiens, les informations que vous pourriez leur livrer n'auraient que fort peu d'incidence sur la Résistance, tant elles seraient minces. — Bien, conclut Bellatrix. En ce cas, je puis vous révéler ce que je sais. C'est bien peu, je le crains, en comparaison de toutes les épreuves qu'il vous aura fallu subir pour l'entendre. Le bruit court que les Arcadiens du Nord ont composé une chanson de marche mnémotechnique pour les aider à se rappeler une suite de trois des chiffres du code qui permet l'accès à leur Ordinateur central. Je ne sais pas quels sont les chiffres en question, ni même où s'insère, dans l'ensemble du code, la suite de ces trois chiffres, mais voici la chanson qui vaut ce qu'elle vaut :

Un beau massacre est tout ce qu'il nous faut :

Nous aimons le combat, nous répandons la mort.

O guerriers, chantons notre joie de combattre

Un beau massacre est ce que nous aimons :

Ni merci ni remords, le combat est à mort !

Bellatrix n'en sait pas plus ; aussi vous sera-t-il indispensable d'obtenir d'autres informations au cours des prochaines étapes qui vous mèneront sur Radix et sur Halmuris. Votre équipement au complet vous est restitué : cette preuve de confiance vous touche et vous leur êtes reconnaissant d'avoir eu la générosité de remplacer votre épée laser (si toutefois vous l'aviez perdue). Vous

pouvez ajouter 2 points à votre total de **chance** pour l'importance de l'information qui vous a été donnée. Ils vous donnent également un pot d'onguent à base de racine de quandar, qui a la propriété de soigner efficacement toute blessure. Vous l'utilisez sur-le-champ, ce qui vous fait gagner 4 points d'**endurance**. Maintenant, rendez-vous au [25](#).

344

Sans hésiter, vous vous avancez vers l'entrée est. Les gardes vous interpellent sèchement et vous demandent la raison de votre présence hors de la base, et l'endroit d'où vous arrivez. Sans perdre votre sang-froid, vous leur expliquez que vous avez quitté la base par la sortie ouest. Maintenant, allez-vous leur préciser que l'on vous a envoyé réparer un moteur d'hélicoptère (rendez-vous au [26](#)) ou que vous avez été chargé d'aller ravitailler une patrouille (rendez-vous au [220](#))?

345

La décision n'est pas facile à prendre et c'est après avoir soigneusement peser le pour et le contre que vous en venez à la conclusion que votre mission est cent fois plus importante que l'existence de n'importe quelle petite unité de Résistants. De toute façon vous pouvez essayer de leur en dire suffisamment pour les satisfaire sans pour autant tout leur dire. En conséquence, vous parlez. Le lendemain, après avoir vérifié les informations que vous lui avez données, le commandant vient vous voir dans votre cellule.

— Terrien, dit-il, je vous annonce que la sentence prononcée contre vous et qui vous condamnait à une mort certaine a été commuée en sentence de mort probable.

Il éclate d'un rire cynique et vous fait mener sous bonne garde jusqu'à une pièce comportant deux portes.

— L'une de ces portes, explique-t-il, vous mènera à une mort instantanée. L'autre s'ouvre sur une arène réservée aux combats

de gladiateurs contre des monstres que nous élevons pour les jeux qui sont nos divertissements favoris. Il nous arrive très fréquemment de donner à choisir entre ces deux portes à nos condamnés à mort.

Les gardes vous surveillent de près : à la moindre tentative de fuite, ils vous abattront sans sommation.

— Si, par chance, vous n'ouvrez pas la mauvaise porte, alors vous prendriez part... à nos jeux ! reprend le commandant, un sourire narquois aux lèvres. Et si d'aventure vous arrivez à vaincre les deux monstres que nous lâcherons contre vous, nous vous reconduirons sous bonne escorte à votre vaisseau. Car après ce que vous venez de nous révéler, il ne serait certainement pas bon pour vous de tomber entre les mains d'humains. N'est-ce pas votre avis ? Vous voilà devant un choix pour le moins délicat. Allez-vous ouvrir la porte de droite (rendez-vous au [293](#)) ou celle de gauche (rendez-vous au [397](#)) ?

346

Vous avancez entre des piles de caisses, des objets entassés, des étagères croulantes, dans un couloir qui s'infléchit doucement vers la droite. Tant et si bien que, au bout de peu de temps, vous vous dirigez vers l'ouest. Bientôt, vous arrivez à la hauteur d'un passage orienté vers le sud. Si vous voulez poursuivre votre chemin dans cette direction, rendez-vous au [62](#). Mais si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [8](#).

347

Vous vous approchez de la jeune femme et, après avoir échangé quelques banalités avec elle, vous lui tendez le bouton que vous avez trouvé, en lui racontant comment vous êtes entré en sa possession. Elle vous écoute sans dire un mot, l'œil brillant. Mais lorsque vous en avez terminé, elle vous déclare du ton le plus froid que vous pouvez tout aussi bien être un espion à la solde des Arcadiens, chargé de découvrir le meurtrier du réceptionniste. Puis, après quelques minutes de silence, elle

ajoute : — Voilà ce que nous allons faire. Je vais partir. Cinq minutes après, vous vous rendez à la cabine du vidéophone dans laquelle vous entrerez. Ensuite, nous aviserons...

Tout cela vous semble un peu trop mystérieux. Mais que pouvez-vous faire d'autre ? D'autant plus que vous ne pouvez même pas la suivre lorsqu'elle s'éloigne, ses amis — de véritables hercules — vous bloquent le passage. Peu de temps après son départ, l'un d'entre eux vous dit négligemment : « O.K. ! On y va. » Rendez-vous au [81](#).

348

Alors que vous quittez l'arsenal, la porte glisse et se referme derrière vous dans un bruit sourd, tandis qu'une voix aux accents métalliques s'élève dans le silence maintenant total : « Le code d'entrée de l'arsenal est désormais modifié. Le nouveau code sera communiqué au seul personnel autorisé. » Voilà une mesure de sécurité à laquelle vous ne vous attendiez pas : impossible dorénavant de retourner dans l'arsenal. Vous n'avez guère le temps de vous attarder sur cette idée car vous êtes resté plus longtemps que vous ne l'aviez prévu pour trouver ce que vous cherchiez dans l'arsenal. Et lorsque vous arrivez au sommet de l'escalier, c'est pour vous retrouver nez à nez avec une patrouille de gardes arcadiens. Vous ne pouvez utiliser contre eux que deux armes que vous auriez pu prendre dans l'arsenal : un? grenade à neutrons, ou un désintégrateur. Si vous choisissez de lancer la grenade, rendez-vous au [86](#). Mais si vous préférez utiliser le désintégrateur, rendez-vous au [271](#). Enfin, si vous ne possédez aucune de ces armes, mieux vaut reprendre immédiatement votre mission depuis le début...

349

Vous vous éveillez au petit matin, épuisé par un sommeil peuplé de cauchemars. Le garde est à nouveau présent, et il vous tend un bol dans lequel quelques légumes nagent dans un liquide à la couleur indéfinissable, tout en vous déclarant dans une grimace :

— Il serait dommage que vous soyez **trop** faible pour les jeux...

Cette maigre pitance vous permet néanmoins d'ajouter 3 points à votre total d'**endurance**. Le garde vous a laissé seul, pendant que vous avaliez cet insipide repas. Mais il ne va pas tarder à revenir vous chercher. Allez-vous alors bondir sur lui (rendez-vous au [206](#)) ou le suivre docilement (rendez-vous au [231](#))?

350

L'un des deux Arcadiens se tient debout, sur le seuil de votre cabine. Et il n'a pas l'air dans un état normal...

— J'ai... j'ai un terrible mal de tête, dit-il, d'une voix si pâteuse que vous avez du mal à le comprendre. Enfin, reprend-il, je pense que oui... oui, c'est pour cela que je suis venu... mais...

Incapable de terminer sa phrase, il se balance maintenant d'arrière en avant devant vous. Allez-vous lui dire que vous allez demander au robot-médecin de lui apporter de l'interféron dans sa cabine (rendez-vous au [212](#)) ou pensez-vous qu'il serait plus judicieux de l'inviter à entrer dans votre cabine (rendez-vous au [230](#))?

351

Au prix d'une course effrénée, vous parvenez à rattraper l'Arcadien avant qu'il ait atteint la rue principale. Dans l'état d'extrême faiblesse dans laquelle il se trouve, vous devriez facilement en venir à bout.

ARCADIEN **habileté** : 5 **endurance** : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [7](#).

352

La grenade n'explose pas. Rendez-vous au [190](#).

353

L'homme assis derrière le bureau laisse tomber d'une voix ennuyée :

— Apprends-lui qu'on ne doit jamais m'interrompre.

Celui à qui il vient de s'adresser vous décoche alors un violent coup de poing dans les côtes (ce qui vous fait perdre 2 points d'**endurance**). Lorsque vous aurez repris votre souffle, rendez-vous au [321](#).

354

— Allons, secouez-vous ! lui dites-vous d'une voix enjouée tout en vous laissant tomber sur son lit dont les ressorts gémissent de désapprobation. Il faut réagir pour empêcher un malheur d'arriver.

— Il est déjà arrivé, dit l'homme d'une voix lamentable.

— Que voulez-vous dire? De quoi parlez-vous? D'où venez-vous ?

— Je suis de Tropos. Je ne loge ici que parce qu'une vermine d'Arcadien a confisqué mon appartement pour me mettre à la rue. Ils me soupçonnent d'être un Résistant, un rebelle, vous comprenez. Et ma femme... et mes malheureux enfants... Ses mots se sont perdus dans les sanglots qui l'ont repris de plus belle tandis qu'il enfouit son visage entre ses mains. Allez-vous rester auprès de lui pour essayer de le réconforter (rendez-vous au [136](#)) ou vous éloigner avec discrétion pour le laisser seul avec sa peine (rendez-vous au [60](#)) ?

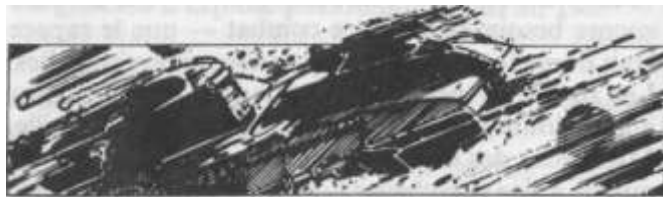
355

La fissure est profonde : en y plongeant le bras vous n'en atteignez pas le fond. La taille des objets que vous y découvrez vous prouverait — s'il en était encore besoin après votre combat — que le rapace était d'une force et d'une robustesse

exceptionnelles. Les objets de petite taille, quant à eux, ont sans aucun doute glissé dans les profondeurs de la faille. Mis à part des débris de métaux inutilisables et un missile à tête chercheuse hors d'état, vous découvrez un bâton décoré de sept bandes de métal, chacune de nature différente, un coffret renfermant [180](#) crédits et un détecteur mental. Ce dernier trouve sans difficulté sa place dans votre sac. Quant à l'argent, vous le mettez dans votre ceinture. Mais si vous souhaitez vous charger également du bâton, vous risquez de rendre votre descente le long de la falaise plus périlleuse encore, car vous serez obligé de le garder à la main. Outre cela, ce bâton vous procure une curieuse sensation : il vous semble qu'un étrange pouvoir en émane, qui vous suggère de le prendre avec vous ! Il vous est impossible de dire si le pouvoir est bénéfique ou néfaste. Mais, en revanche, vous avez la certitude qu'il vous est possible d'y résister. Quoi qu'il en soit, c'est à vous de prendre la décision ! Allez-vous maintenant regarder ce qui peut se trouver dans l'autre fissure (rendez-vous au [14](#)) ou redescendre le long de la falaise pour regagner le sentier et poursuivre votre chemin (rendez-vous au [10](#)) ?

356

Le gardien vous répond que la porte conduit aux caves où sont entreposées des pièces du musée qui n'ont pu être exposés faute de place. Puis il vous propose de vous faire visiter cette réserve. Allez-vous accepter son invitation (rendez-vous au [392](#)) ou pensez-vous qu'il est temps de vous rendre à l'université (rendez-vous au [146](#)) ?



357

Mauvaise idée ! En effet, en agissant ainsi vous donnez à l'Arcadien l'opportunité de comprendre la logique de vos pensées. A partir de là, il est capable de l'utiliser dans son propre intérêt. Rendez-vous au [55](#).

358

En vous fouillant, le portier découvre sans peine votre épée. Il ne vous la confisque pas cependant mais se met à parler à voix très basse, comme pour lui-même tout en faisant semblant de continuer à vous fouiller :

— Intéressant, très intéressant. Une épée traitée chimiquement pour ne pas être détectée et échapper ainsi à tout contrôle... Un espion à la solde des Arcadiens ne prendrait jamais une telle précaution. Je pense que vous êtes au bon endroit. Restez ici un instant, puis dirigez-vous vers la cabine du vidéophone. Rendez-vous au [37](#).

359

Votre chute n'a eu pour effet que de vous couper la respiration. En maugréant, vous abandonnez le réacteur désormais inutile. Rendez-vous au [30](#).

360

Vous prenez votre élan et vous vous élancez l'épaule en avant vers la porte. Une douleur aiguë vous traverse le corps et vous perdez 1 point d'**endurance**. Quant à la porte, elle n'a pas bougé d'un pouce. Il ne vous reste rien d'autre à faire qu'à attendre. Rendez-vous au [301](#).



361

Vous vous tournez vers Hélion en lui adressant un sourire rassurant comme pour lui dire : « Tout va bien, ne vous inquiétez pas. » Puis vous ouvrez la porte et vous vous retrouvez nez à nez avec l'Arcadien qui est armé d'un désintégrateur ! Il faut que Hélion soit un bien grand personnage pour qu'on ait pris la précaution de confier une telle arme à la personne chargée de veiller sur lui. Les événements semblent se précipiter et vous allez devoir affronter la situation en prenant des décisions des plus risquées : il faut vous débarrasser de cet Arcadien, mais un combat contre un désintégrateur ne vous laisse aucune chance. Allez-vous dire à l'Arcadien que vous avez tout compris (rendez-vous au [167](#)) ou le laisser emmener Hélion avec lui, pour le moment (rendez-vous au [290](#)) ?

362

Avant même que vous ayez pu faire quoi que ce soit, la porte du club s'ouvre à la volée et une douzaine d'Arcadiens du Nord font irruption brutalement dans la salle, précédés par leur chef, un Arcadien du Centre, à la mine sinistre. En un éclair, vous devinez que c'est votre présence qui les avez conduit jusqu'ici en indiquant le nom du club à un taxi muni de systèmes d'écoute.

— Attention, la police arcadienne ! hurle le portier. Son cri se termine dans un râle car un rayon laser vient de lui ôter d'un coup l'usage de la parole en lui brûlant la gorge. Dans le bar, c'est une pagaille noire : ceux qui ne sont pas paralysés de peur traversent, en effet, la salle en tous sens en poussant des hurlements. Qu'allez-vous faire ? Car c'est certainement vous que les Arcadiens recherchent. Allez-vous vous dénoncer et vous livrer à eux avec l'espoir que ce geste sauvera les éventuels résistants présents dans le club (rendez-vous au [192](#)) ou préférez-vous tout simplement les combattre (rendez-vous au [295](#)) ?



363

D'un attouchement léger de son bâton, elle vous effleure, et aussitôt une onde d'énergie vous submerge. Science ou superstition ? Quoi qu'il en soit, cela vous permet d'ajouter 4 points à votre total d'**endurance**. Rendez-vous au [114](#).

364

Pour toute réponse, vous n'obtenez qu'un éclat de rire sardonique. L'ignoble personnage ! Très certainement a-t-il dû avertir les autorités par vidéophone... Vous n'avez plus le temps de frapper à une autre porte, car il va vous falloir défendre chèrement votre vie. Rendez-vous au [264](#).

365

Une expression d'envie passe dans son regard à la vue du bracelet. Il faut dire, pour sa défense, que vous lui montrez là un bijou rare d'une valeur considérable. En jetant quelques coups d'oeil furtifs autour de lui, il s'en empare et l'empoche d'un geste si rapide que vous n'avez rien vu ! L'avidité a eu raison de son sens du devoir... Rendez-vous au [392](#).

366

Quelques coups de votre épée laser suffisent pour que la serrure cède. D'un air peu aimable, vous pénétrez dans le club en bousculant le portier. — Vous n'auriez pas dû, chuchote-t-il. Pour la sécurité du R. E. V. E., et donc la nôtre, vous n'auriez pas dû faire cela. Vous comprendrez que nous ne pouvons pas compromettre le succès de notre action en prenant la responsabilité de cacher une action aussi folle...

Il s'interrompt alors, puis s'éclipse sans ajouter un mot. Votre surprise devant cette attitude est de courte durée : en effet,

quelques Arcadiens qui, jusqu'à votre arrivée, étaient assis bien tranquillement dans un coin de la salle, viennent de se lever et se dirigent vers vous. Vous allez devoir tous les affronter. Vous avez cependant un avantage : vous êtes au

haut d'un escalier, et ils doivent donc monter vers vous. Vous combattrez ces adversaires les uns après les autres.

habileté endurance

ARCADIEN DU NORD	8	12
Premier ARCADIEN DU SUD	6	10
Deuxième ARCADIEN DU SUD	7	8
Troisième ARCADIEN DU SUD	4	8

Peut-être possédez-vous un objet qui pourrait vous être utile au cours de ce combat ? Si vous le pensez, notez bien le numéro de ce paragraphe (car vous devrez y revenir) et rendez-vous au [198](#). Sinon, bonne chance, et quoi qu'il arrive, rendez-vous au [125](#) Si vous êtes vainqueur.



367

Le garde ne vous a pas entendu approcher : vous lui décochez un violent coup sur le bras, ce qui lui fait lâcher son épée. Vous allez maintenant vous battre contre lui sans avoir à réduire votre **habileté** puisqu'il est désarmé comme vous.

GARDE ARCADIEN habileté: 6 endurance: 10

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous approprier son épée, mais il vous faut quitter l'enceinte de la base spatiale dans les plus brefs délais. Rendez-vous au [336](#).

368

Vous persistez à nier et à prétendre que vous ne savez rien. L'exécution de la sentence prononcée contre vous prendra effet, comme c'est l'usage dans toute la galaxie, demain à l'aube. Ainsi s'achève votre mission.

369

Pour détruire ces modules, un désintégrateur n'est pas la meilleure arme que vous auriez pu choisir. A moins d'être sûr que les boîtiers en soient les parties vitales. Si vous voulez les démonter, rendez-vous au [325](#). Mais vous pouvez également retourner au [381](#) pour faire un nouveau choix.

370

Le policier appuie alors sur l'un des boutons placés sur son bureau pour appeler les gardes postés à l'extérieur qui arrivent dans l'instant.

— C'est bon, dit-il. Ce Terrien est tellement idiot qu'il ne peut être qu'inoffensif. Malmenez-le un peu, puis laissez-le partir. Il a une cargaison de marchandises importantes à transporter sur Radix, demain. Les gardes vous emmènent et se distraient un moment en vous bourrant de coups de pied et de coups de poing, à la grande joie ou au grand déplaisir — selon leur race — de tous les passagers qui se pressent en foule dans la base spatiale. Vous n'esquisez pas le moindre geste pour vous défendre, ni ne donnez le moindre signe d'impatience : il est préférable de vous faire remarquer le moins possible. Au bout de quelques minutes qui vous paraissent des heures, vous sortez en titubant de la base. Cette mésaventure vous a fait perdre **2** points d'**ENdurance**. Rendez-vous au [299](#).

371

Le sol lisse et les parois bien polies de la ravine auraient dû vous rendre méfiant. En effet, alors que vous vous enfoncez à l'intérieur de la caverne pour échapper au froid glacial du dehors, un brusque grondement parvient à vos oreilles. Il fait noir comme dans un four ici. Et la dernière impression que vous emportez avec vous dans la mort est celle d'un mur d'eau glaciale qui s'abat sur vous, mettant ainsi fin à votre mission.



372

Avant de sombrer dans l'inconscience, un cri parvient à vos oreilles : « Attention ! La police ! » Puis vous avez vaguement l'impression d'entendre le fracas d'une porte qu'on enfonce, des éclats de voix... une confusion bruyante qui s'estompe peu à peu et qui sera votre dernier souvenir. Car, est-il besoin de le préciser, votre aventure se termine ici.

373

Vous êtes suivi de trop près pour vous en tirer à si bon compte. Les Arcadiens sont sur vos talons, et il ne vous reste plus qu'à vous défendre, dos au mur.

habileté endurance

Premier ARCADIEN	7	8
Deuxième ARCADIEN	6	6

Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre chemin en direction de l'hôtel. Rendez-vous au [285](#).

Vous embarquez à bord de votre vaisseau sans plus de formalité. La cargaison a été chargée dans les soutes et il est prêt à partir. Vous donnez l'instruction à votre ordinateur de bord de rechercher le programme qui va vous permettre d'effectuer la liaison Tropos-Radix. Aucun problème ne se pose au décollage et, pour la première fois depuis de nombreuses heures, vous arrivez à vous détendre tandis que l'image de Tropos s'efface graduellement sur l'écran de vision rétrospective que vous contemplez avec soulagement. Mais qu'est-ce qui vous attend sur Radix? Autant d'avantages que d'inconvénients, pour autant que vous pouvez en juger. D'un côté, Tropos étant une planète attardée tant sur le plan technologique que sur le plan culturel, il y a tout lieu de penser que vous serez plus à votre aise sur Radix. En revanche, vous ignorez le nom de code du chef de la Résistance sur cette planète, et il est vital pour vous de prendre connaissance des informations qu'il ou elle pourra vous transmettre. D'autre part, vous savez que la majorité des Arcadiens résidant sur Radix viennent du continent sud d'Arcadion, attirés sur cette planète par la liberté de mœurs et la corruption qui y régne. Ce qui signifie deux choses : certes, les Arcadiens du Sud ont des chances de se montrer plus tolérants et moins pointilleux que les autres mais — et c'est le revers de la médaille — il est bien plus difficile de communiquer avec eux. Pendant votre voyage à destination de Radix, vous pouvez ajouter à votre total d'**endurance** la moitié des points qui étaient les vôtres en embarquant à bord de votre vaisseau spatial (en arrondissant au chiffre pair inférieur, si cela est nécessaire, et sans oublier que vous ne pouvez en aucun cas dépasser votre Total de Départ). Rendez-vous au [47](#).



375

Comme dans un rêve vous traversez d'innombrables pièces et marchez le long de couloirs sans fin. Le temps n'existe plus. Pourtant au bout de l'un de ces interminables couloirs, un autre monstre vous attend : le Dragon-Comète, gardien d'une planète légendaire dont le sous-sol renferme les plus fabuleuses richesses minérales de l'univers. A nouveau, il vous faut combattre.

DRAGON- COMETE habileté: 8 endurance: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [159](#).



376

A 11 heures très exactement, vous frappez à la porte du bureau du professeur Zacharias. Pas de réponse. Vous attendez quelques minutes, mais il n'arrive pas. Un étudiant passant à proximité vous en donne la raison : le professeur a été arrêté sous l'inculpation d'organisation de mouvement de résistance sur Radix. L'arrestation a eu lieu environ une demi-heure plus tôt. Cependant, le professeur vous attendait : peut-être a-t-il eu le temps de vous laisser un message pour le cas où, selon ses suppositions, vous seriez bien l'agent terrien chargé d'entrer en contact avec lui. Vous ouvrez donc la porte et vous pénétrez dans son bureau qui est dans un état de désordre indescriptible. Des manuscrits et des livres d'histoire jonchent le sol (les universitaires, en effet, utilisent encore des livres !). Vous concentrez vos recherches sur le bureau lui-même. Examinez attentivement l'illustration ci-contre afin de voir ce qui, dans ce fouillis, peut être un renseignement important laissé là tout exprès à votre intention par le professeur Zacharias. Tout à vos recherches, vous n'avez pas entendu arriver plusieurs gardes



376 *Le bureau du professeur Zacharias est dans un état de désordre indescriptible.*

Arcadiens du Nord qui font brusquement irruption autour de vous. Au moment même où vous venez de trouver ce que vous cherchez!... C'est à votre tour d'être arrêté pour avoir été surpris dans le bureau d'un dissident notoire. On vous confisque votre équipement, y compris votre épée, mais vous conservez votre argent que personne n'a pensé à chercher dans votre ceinture. Rendez-vous au [43](#).

377

— Oui, je le sais, répond la chose. Nul ne remarque une ombre cachée parmi les ombres. Aussi ai-je le privilège d'entendre ce que quiconque veut cacher. Le nom de l'homme que tu cherches est Dardo. Et il travaille dans les champs. Je connais également un mot de passe qu'il a transmis à l'un de ses compagnons.

— Le mot de passe ? Quel mot de passe ? Personne ne m'a jamais parlé de quelque chose de semblable. Se pourrait-il qu'un espion...

Mais vous vous interrompez aussitôt, car le rayon lumineux perd de son intensité, alors qu'une voix de plus en plus faible répète : « La mer amère... La mer amère... » Pour cette heureuse rencontre, vous gagnez 2 points de **chance**. Maintenant, si vous veniez à rencontrer ce Dardo, il vous demandera le mot de passe. Si vous vous en souvenez, n'hésitez pas à le lui donner et soustrayez 100 au numéro du paragraphe auquel vous vous trouverez alors. Le résultat vous donnera le numéro du paragraphe auquel vous devrez vous rendre. Pour le moment, rendez-vous au [114](#).



378

Si votre total d'**ENDURANCE** est supérieur ou égal à 12, rendez-vous au [351](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [242](#).

379

Vous auriez du comprendre que le ton amical de l'Arcadien ne vous était pas destiné, mais visait Hélion. En effet, ainsi que vous l'avez deviné, il est dans un état de confusion mentale tel que quiconque lui apparaît comme un ami est à ses yeux un véritable ami. En niant sa présence, vous vous êtes comporté, selon lui, d'une façon inamicale. Aussi, il pousse un cri. Et aussitôt l'Arcadien surgit dans votre cabine, un désintégrateur à la main. Dans quelques jours, lorsque vous serez bien au calme — et pour longtemps — dans une sombre cellule d'une prison d'Arcadion, vous aurez le temps de réfléchir, et de vous demander pourquoi cet Arcadien possédait un désintégrateur.

380

Le gardien vous explique que la porte donne sur les caves du musée où sont entreposées des pièces archéologiques qui n'ont pu être exposées faute de place. Cette réserve, précise-t-il, est interdite au public. Allez-vous essayer de le persuader de vous faire visiter quand même ces caves (rendez-vous au [270](#)) ou préférez-vous vous rendre à l'université (rendez-vous au [146](#)) ?

381

Dans la demi-obscurité qui règne en ce lieu, les surfaces de métal stérile luisent faiblement, donnant une étrange impression de douceur. Jamais on ne pourrait croire qu'une puissance aussi considérable soit concentrée dans un si petit espace à l'atmosphère, apparemment si paisible ! Mais le temps n'est pas aux considérations philosophiques : il faut agir et vite ! Mais comment allez-vous vous y prendre pour venir à bout de ce monstre technologique ? Car il est constitué de nombreux modules, dont les trois principaux occupent, chacun, le centre

d'un mur de la pièce. C'est donc à ces éléments que vous devez vous intéresser. Tous comportent une espèce de boîtier qui, selon toute vraisemblance, renferme le système de régulation de la température des différents circuits. Qu'allez-vous utiliser pour essayer de détruire l'ordinateur :

Des pinces à photons ?	Rendez-vous au 61
Une grenade à neutrons ?	Rendez-vous au 312
De l'elmonite ?	Rendez-vous au 395
Une mine magnétique ?	Rendez-vous au 6
Votre épée laser ?	Rendez-vous au 332
Un scanner à infrarouge ?	Rendez-vous au 149
Un désintégrateur ?	Rendez-vous au 369

382

La quincaillerie est tenue par une avenante Arcadienne du Sud. Vous estimez qu'il est préférable de lui acheter quelque chose avant de lui demander votre chemin : la question semblera moins abrupte, et elle sera peut-être plus disposée à vous répondre.

Les objets vendus dans la boutique sont vraiment d'un autre temps, désuets et pittoresques. Sur Terre, les quincailleries ne proposent que des robots. Vous trouvez même sur les rayons des bricoles dont l'usage vous échappe totalement. Parmi tout l'assortiment des objets dont vous comprenez l'usage, vous pouvez acheter ceux que vous désirez (à la condition que votre sac n'en contienne pas plus de six). Il y a là un disque lumineux, qui produit d'intenses éclairs. Il coûte 70 crédits. Un avertisseur manuel, à côté, ne coûte, lui, que 50 crédits. Vous pouvez également acheter un rouleau de corde (50 crédits), un bidon d'huile à moteur (20 crédits) et, enfin, comble du luxe et du

raffinement, un robot-masseur-manucure (650 crédits). Lorsque vous avez fait votre choix et que vous tendez l'argent à la fort jolie quinquaière, ses antennes vibrent de satisfaction et lancent des éclairs, de plaisir certainement. Vous rangez vos achats dans votre sac et vous en profitez pour lui demander le chemin de l'Astéroïde. Sa réponse est quelque peu énigmatique :

— Chacun d'eux est la source de la croissance et de la vie. Ensemble, ils assurent la permanence du flux conscient dans toute la galaxie. Le club que vous cherchez ne connaît jamais les ténèbres sur sa face Sud.

Voilà le style de réponse typique d'un Arcadien du Sud. Et encore cette femme fait certainement un effort pour simplifier et faciliter la communication. Si vous avez compris ce qu'elle veut dire, vous pouvez deviner à quel paragraphe vous devez vous rendre. Sinon, rendez-vous au [44](#).

383

La falaise ne semble pas trop difficile à escalader : le froid polaire qui règne la nuit sur cette planète a, en effet, fait éclater la roche qui présente en maints endroits des aspérités qui devraient vous fournir autant de prises. Au bout d'une vingtaine de minutes d'escalade, vous entendez l'oiseau pousser un lugubre sifflement : vous êtes près du but ! Cependant, par prudence, vous faites un léger écart tout en poursuivant votre escalade, afin d'arriver au-dessus de lui. Et, en effet, après quelques minutes d'efforts supplémentaires, vous surplomez son nid qui est posé sur une étroite corniche. L'oiseau est un Urubu des montagnes, dont la douceur floconneuse des plumes pourrait faire oublier sa férocité naturelle. Il ressemble maintenant à une grosse boule de duvet car, pour se protéger du froid, il a caché sa tête et son cou sous son aile. Vous pouvez sauter sur la corniche. Mais, dans ce cas, vous devez combattre l'Urubu (rendez-vous au [298](#)). Mais si vous jugez que votre situation est quelque peu délicate (et il faut bien avouer que le rapace est un rude adversaire !), vous pouvez faire demi-tour (rendez-vous au [147](#)).

384

Alors que vous arrivez à la hauteur d'un nouveau passage qui débouche de l'est, vous entendez le bruit inquiétant de l'eau tombant goutte à goutte pas loin au-devant de vous. Allez-vous prendre la direction de l'est (rendez-vous au [123](#)) ou continuer tout droit (rendez-vous au [154](#)) ?

385

— Oui, répond-il, je peux vous procurer un laissez-passer. Mais cela prendra une journée. Vous n'avez malheureusement pas le temps d'attendre aussi longtemps. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. Mais, peut-être pourrai-t-il vous aider à trouver une épée ? Rendez-vous au [286](#).

386

Vous appuyez sur le bouton, le cœur battant à se rompre. A votre immense soulagement, un panneau coulisse silencieusement dans l'un des murs, révélant l'entrée d'un petit couloir qui mène directement hors de la base spatiale. Sans doute est-ce par ce chemin que disparaissent les ennemis de l'Empire arcadien ! Rendez-vous au [299](#).



387

Une fois arrivé dans sa cabine, il ne peut résister à la tentation de vous expliquer sa géniale invention, tout en sortant les différents éléments un à un. — En réalité, la théorie est tout ce qu'il y a de plus simple, dit-il sans chercher à cacher sa satisfaction. Je me suis appuyé sur un principe de base : à savoir que chaque Arcadien est relié au système de l'Ordinateur central et est donc

une partie de ce tout. En faisant passer des impulsions électriques par l'intermédiaire du dispositif que j'ai inventé, du cerveau d'un Arcadien à celui d'un humain, j'offre à ce dernier — et à tout le genre humain — la possibilité d'être un fidèle sujet de l'Ordinateur central. Du même coup, j'élimine ainsi, et pour toujours, ses velléités de pouvoir et de volonté personnels. Le procédé n'est douloureux ni pour l'Arcadien ni pour l'humain.

Vous devinez alors que son intention, aussi sophistiquée soit-elle, correspond à un redoutable lavage de cerveau. Et vous êtes envahi d'une véritable panique. Allez-vous tenter de détruire l'appareil pour votre salut et celui du genre humain tout entier (rendez-vous au [265](#)) ou le laisser vous soumettre à sa démoniaque expérience (rendez-vous au [116](#)) ?

388

Vous lancez la grenade en direction du monstre d'acier. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [352](#).

389

Vous trébuchez et vous tombez dans un buisson en flammes. Hurlant de douleur sous la morsure du feu, vous vous relevez et vous courez comme un fou pour sortir de cet enfer. Enfin vous vous trouvez hors de danger ; mais vos mains ont été cruellement brûlées, ce qui vous fait perdre 4 points d'**ENDU-RANCE**. Le vaisseau ennemi est loin maintenant : sans doute a-t-il perdu vos traces dans la fumée. Vous en profitez pour reprendre votre souffle et soigner rapidement vos brûlures. Ensuite, vous pourrez vous diriger vers la station agronomique (rendez-vous au [338](#)) ou vers la falaise (rendez-vous au [259](#)).

390

Vous retournez à votre hôtel pour y passer la nuit. Mais il vous est tout à fait impossible de trouver le sommeil : le manque de confort, les mouches, les terribles ronflements de vos voisins

vous empêchent de dormir. Au matin, les yeux bouffis et la tête lourde, vous retournez à l'Astéroïde. Mais c'est un spectacle de désolation qui vous attend : là où s'élevait le dernier témoin d'une architecture désuète, il ne subsiste plus que ruines fumantes et tas de gravats. Un passant vous informe alors que les policiers arcadiens ont investi les lieux la nuit précédente, et qu'ils ont tout détruit. Vous avez été incapable de prendre contact avec Bellatrix et ces ruines sont le symbole de votre échec. Retournez donc sur Terre et, après avoir mûrement réfléchi sur les raisons de votre échec, reprenez votre mission.

391

L'illusion à laquelle vous allez être maintenant confronté est peut-être la plus redoutable de toutes. Il s'agit, en effet, d'un trou noir doté d'une conscience. Il se colle à ses victimes telle une sangsue pour les vider de leur énergie.

SANGSUE VAMPIRE **HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [269](#).

392

Le gardien déverrouille la porte, et l'un derrière l'autre, vous descendez les quelques marches qui mènent aux caves poussiéreuses. Elles sont bourrées d'objets qui sont entassés dans des caisses, posés à même le sol ou empilés sur des étagères. Vous jetez un regard rapide autour de vous, et c'est tout juste si vous arrivez à retenir un cri d'excitation ! En effet, sur l'une des étagères portant l'étiquette « **objets d'usage inconnu — peut-être religieux** » se trouve une grenade à neutrons ! Impossible de laisser passer l'occasion : quand bien même vous devriez combattre ce gardien qui s'est montré si amical envers vous, il vous faut cette grenade ! Rendez-vous au [215](#).

393

Le principe de la pince à photons est simple : il suffit de l'approcher de ce que l'on désire couper et, aussitôt, et par simple contact, les matériaux se dissolvent. Un instrument des plus pratiques ! Cependant, au moment même où votre pince touche la clôture, le hurlement aigu d'une sirène se déclenche... Peut-être avez-vous quand même le temps d'y faire une brèche suffisamment large pour vous y glisser avant que les patrouilles arcadiennes n'arrivent ? Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur à votre total d'**habileté**, rendez-vous au [279](#). S'il est égal ou supérieur à ce même total, rendez-vous au [199](#).

394

En sortant de l'hôtel, vous prenez la direction du sud. Tout en marchant, vous devez bien vous avouer que vous allez tôt ou tard être obligé de demander à quelqu'un le chemin de l'Astéroïde. Et pourquoi pas à l'homme qui marche à vos côtés et qui s'est présenté sous le nom de Grus ?

— J'ai faim, lui dites-vous, et l'un de mes amis de retour sur Terre m'a recommandé un club, l'Astéroïde, qui, selon lui, vaut le détour. Sauriez-vous à tout hasard me dire où il se trouve ?

Grus a tourné la tête vers vous, l'air intrigué.

— Oui, bien sûr, dit-il. Il est situé dans l'entresol d'un ancien vidéorama, l'Adolpho. Mais l'ami qui vous l'a recommandé doit avoir de drôles de goûts. Car en ce qui concerne la compagnie, et ce que l'on peut y manger... N'importe, je vais vous y conduire. En chemin vous constatez que la ville est bâtie selon un plan très rigoureux : toutes les rues se coupent à angle droit et sont répertoriées par numéro allant en ordre croissant de l'ouest à l'est et du sud au nord. De plus, quatre rues encadrent toujours un immeuble. L'hôtel se trouve à l'intersection de la 23^e rue Nord et de la 5^e rue Est et l'immeuble suivant commence en haut de la 22^e rue Nord et de la 5^e rue Est. Tous les bâtiments se ressemblent à l'exception du Temple des Cinq-Soleils dont les

tours orgueilleuses dominant le reste de la ville, ce qui en fait un magnifique point stratégiques. Il est le lieu du culte de la religion Impériale sur Tropos, et les cinq soleils, symbolisés par les cinq tours, représentent tous les astres qui éclairent les planètes de l'Empire. Grus vous entraîne cinq immeubles plus loin vers le sud et quatre immeubles vers l'est. Finalement, il tourne dans une petite rue adjacente. — Attendez-moi là un instant, dit-il. Je vais chercher quelqu'un qui pourra nous introduire dans l'Astéroïde. Je reviens tout de suite. Il frappe alors à la porte d'une maison. Allez-vous lui demander s'il vous est possible de l'accompagner plutôt que de rester à l'attendre dehors (rendez-vous au [229](#)) ou préférez-vous attendre, ainsi qu'il vous l'a demandé, dans la rue (rendez-vous au [56](#)) ?

395

L'elmonite est un explosif excessivement instable : il explose pratiquement lorsqu'il est mis au contact de l'air. Et, plus exactement, vous savez qu'à partir du moment où vous aurez ouvert la cartouche cylindrique, il explosera au bout de trois minutes. Si vous voulez prendre le risque d'ouvrir la cartouche, puis de diviser l'explosif en trois pour en placer une partie sous chacun des modules, rendez-vous au [222](#). Si vous pensez qu'agissant ainsi la charge peut vous exploser au nez, ou qu'elle perdra de sa puissance, vous pouvez également mettre la cartouche tout entière sous le module qui vous fait face (rendez-vous au [139](#)), celui qui se trouve à votre droite (rendez-vous au [51](#)) ou celui situé à votre gauche (rendez-vous au [203](#)). Enfin, vous pouvez également retourner au [381](#) pour faire un nouveau choix.

396

Le douanier vous jette un regard méfiant. Mais heureusement l'idée ne lui vient pas que vous pourriez faire partie de la Résistance ! Il se contente de prendre l'un des deux objets (à vous de choisir lequel), puis il vous fait signe de passer. Rendez-vous au [374](#).



397

Vous ouvrez la porte, le front moite de sueur. Elle donne sur un couloir sombre, funèbre et menaçant. En ricanant, le garde vous laisse jeter un dernier regard derrière vous : la pièce qui brille maintenant d'une lumière si rassurante... puis il vous pousse sans ménagement, avant de refermer la porte d'un geste sec. L'obscurité vous enveloppe. Et pourtant, non, pas tout à fait ! Devant vous, il vous semble apercevoir une faible lueur. Et aussi faible soit-elle, elle représente pour vous un immense espoir. Car pourquoi cette lueur existerait-elle si vous aviez franchi la mauvaise porte ? Mais il est aussi vrai que rien n'égale la cruauté des Arcadiens... Le temps s'écoule, et vous êtes toujours en vie. Mais vous n'avez guère progressé que de quelques centimètres depuis que la porte s'est refermée dans votre dos ! Peut-être serait-il plus prudent de rester là ? Si vous pensez ainsi, rendez-vous au [4](#). Mais peut-être, également, devriez-vous vous rapprocher de cette faible lumière ? Rendez-vous, dans ce cas, au [71](#).

398

C'est bon, vous avez compris : il est inutile d'attirer l'attention sur vous. Le vaisseau spatial qui vous a pris en chasse est certainement un vaisseau arcadien chargé de surveiller les Terriens. Votre voyage se déroule paisiblement : vous mangez, vous dormez, vous faites quelques exercices physiques et vous soutenez de redoutables parties d'échecs contre votre ordinateur de bord. En débarquant sur Tropos, on vous signifie que vous devrez repartir dès le lendemain pour Radix. Les gardes arcadiens du poste de douane fouillent vos affaires, mais ne trouvent rien de plus que les vêtements que vous avez emportés. Vous n'êtes pas vous-même fouillé : les douaniers se contentent

de vous soumettre à un détecteur, et votre épée laser, traitée chimiquement, échappe au contrôle. Quant à la ceinture où vous serrez votre argent, elle ne contient rien qui puisse être détecté. Vous remplissez une fiche d'admission sur Tropos, que tous les humains non résidents doivent obligatoirement remplir à leur arrivée sur cette planète, puis vous quittez la base spatiale. Rendez-vous au [299](#).

399

Vous suivez votre guide le long d'innombrables couloirs, vous montez et vous descendez des multitudes de marches pour finalement déboucher sur les toits.

Là il vous conduit jusqu'à une petite pièce de service à air conditionné située au sommet du corps de bâtiments ouest de la base spatiale. Tout cela est bien mystérieux. Allez-vous laisser votre compagnon frapper à la porte (rendez-vous au [145](#)) ou, vous méfiant, jugez-vous plus prudent de mettre un terme à cette dangereuse équipée (rendez-vous au [334](#)) ?

Vous sortez du bâtiment en toute hâte pour éviter d'être blessé par l'explosion. Une patrouille d'Arcadiens du Nord vous attend de pied ferme, juste devant l'entrée, la queue en bataille et l'air féroce. Us s'avancent, menaçants, mais, à l'instant où ils sont presque sur vous, le bruit violent de la déflagration fait trembler le sol. Aussitôt toute expression disparaît de la face des Arcadiens. Ils se regardent les uns les autres, l'air hagard, la tête ballottante. ***Vous avez réussi !*** L'Ordinateur arcadien n'est plus. L'Empire est mort ! Les Terriens vont pouvoir reprendre leur marche victorieuse dans l'espace. Si toutefois ils arrivent, un jour, à comprendre pourquoi Arcadion a menacé leur existence.

