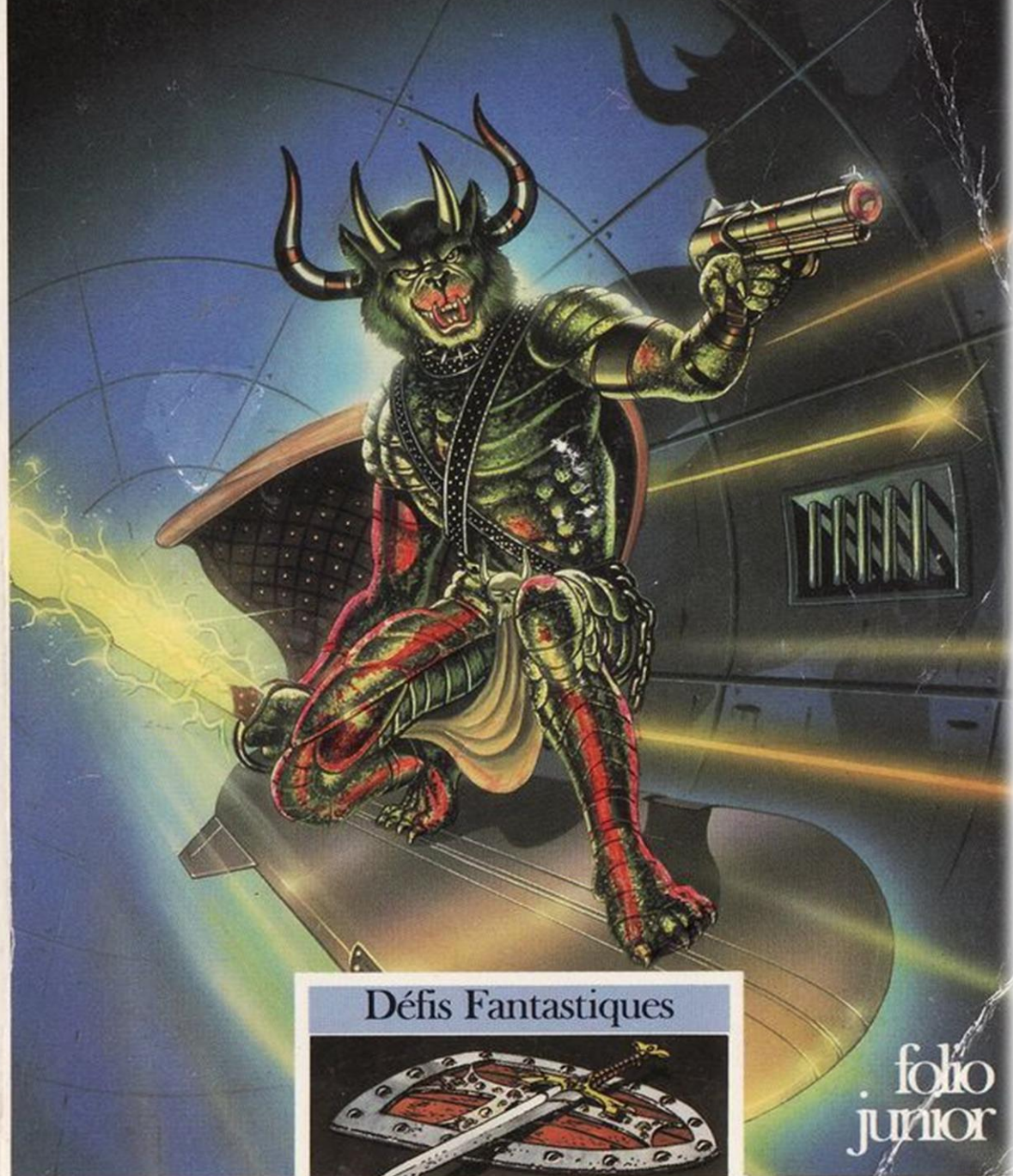


UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Chasseur des Etoiles



Défis Fantastiques



folio
junior

Luke Sharp

Le Chasseur des
Etoiles

Défis Fantastiques

Traduit de l'anglais par Arnaud Dupin de Beyssat
Illustrations de Cary Mayes

Gallimard

Sommaire

Votre Mission	9
La Feuille d'Aventure	12
Ennemis possibles	15
Armes	17
Aptitudes	17
Combats	20
Exploits	21
Le Chasseur des Etoiles	23

Votre Mission

Traqueur : désigne tout individu chargé de retrouver et d'arrêter fugitifs, criminels ou personnes recherchées dont la tête est mise à prix. Appelés autrefois chasseurs de Prime, ils sont aujourd'hui regroupés au sein de l'Organisation des Traqueurs Associés. Les Traqueurs d'élite sont également appelés Chasseurs des Etoiles.

Encyclopedia Galactica

Urgent Confidentiel...

Les Gromulans viennent d'enlever Xerin, Président de la Fédération de la Première Galaxie. Il serait détenu dans un quadrant de l'hémisphère Nord de la planète Terre. On craint qu'il n'y subisse en ce moment même un lavage de cerveau. Les spécialistes de la Zand Corporation assurent que les céphalo-protections implantées dans ses centres nerveux ne tiendront pas plus de quarante-huit heures. Passé ce délai, nos Codes Informatiques de Défense seront aux mains des Gromulans qui, très probablement, les communiqueront à l'Empire du Drapeau Rouge. Comme vous êtes actuellement le meilleur Traqueur du Secteur 6, classé au 97^e rang galactique, vous avez été spécialement désigné pour cette mission.

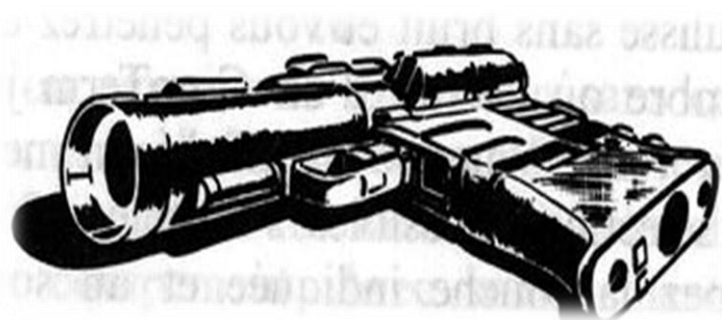
Si vous l'acceptez (selon les termes du Contrat Standard S.A.E., Tarif Spécial), vous devrez :

Vous rendre sur Terre où votre qualité de Traqueur vous servira de couverture, Retrouver le Président dans les quarante-huit heures et,
LE SORTIR DE LA ! Un croiseur de la Flotte Galactique 7 attendra votre signal en orbite géostationnaire.

Notez que la réussite de cette mission peut vous procurer gloire et fortune. En revanche, si vous n'acceptiez pas ces conditions, l'Organisation des Traqueurs Associés ne vous garantirait plus la communication des avis de recherche galactiques.

Acceptez-vous cette mission ? (Répondez par Oui ou par Non.)

Merci.



Appuyez sur n'importe quelle touche pour obtenir des détails complémentaires... Les Gromulans, ou Groms, appartiennent à une race d'origine inconnue, de type humanoïde. Hyper- intelligents, ils se sont plus particulièrement spécialisés dans le terrorisme galactique. Experts dans la conception et la fabrication d'Androïdes, passés maîtres en illusion, ils sont les créateurs de l'Hallu- Vision 70, destinée au Syndicat Galactique. A la suite du vol de leurs brevets d'exploitation au siècle dernier, ils ont mis au point un appareil, appelé Hal- lucinoscope, qui est un générateur portatif d'illusions.

Les Gromulans s'attendent certainement à une tentative de récupération du Président, aussi PRUDENCE ! Pour vous aider dans cette délicate mission, nous avons dû réactiver les Androïdes

-Espions infiltrés dans ce secteur. Vous pourrez entrer en contact avec eux grâce au Code, mais soyez très méfiant car les Groms ont souvent réussi à « retourner » nos Androïdes-Espions. Les Gromulans ont installé leurs bases sur la Terre au siècle dernier. Cette petite planète insignifiante des confins de la Galaxie fut, autrefois, extrêmement peuplée. En raison de la décadence progressive de leur civilisation, la grande majorité de ses habitants a émigré sur Alpha du Centaure. Actuellement, la seule source de revenus des Terriens vient du transport de fret intergalactique et de l'exploitation des mines de sel.

Comme, malheureusement, le rayonnement magnétophotonique de ce système solaire neutralise le pho- zon, nos détecteurs se révèlent totalement inefficaces sur cette planète. Vous devrez donc lancer un signal visuel au croiseur de récupération, une fois que vous aurez retrouvé et délivré le Président. Grâce à son éloignement du centre de la Galaxie et d l'inactivité de nos détecteurs, la Terre est devenue le refuge privilégié de nombreux fugitifs ; vous y rencontrerez sans doute la plupart de vos « cibles » habituelles. Aussi pourrez-vous exercer normalement vos activités en cours de mission. Si cela rend son accomplissement plus difficile, votre propre couverture s'en trouvera cependant renforcée.

CASES DES RENCONTRES AVEC UNE CREATURE

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

Habilité :
Endurance :

EPREUVES
PHYSIQUES

EPREUVES
PHYSIQUES

EPREUVES
PHYSIQUES

EPREUVES
PHYSIQUES

SPECIALE

SPECIALE

SPECIALE

SPECIALE

Ennemis possibles

Gromulans (Groms)

Les Gromulans, êtres aux capacités plus intellectuelles que physiques, préféreront généralement se rendre plutôt que de combattre. Spécialistes de l'illusion hypnotique, ils peuvent vous faire prendre des vessies pour des lanternes. Autrefois nomades, ils ne sont installés sur Terre que depuis un siècle. C'est là qu'ils ont conçu leurs Androïdes et le fameux Hallu- cinoscope. Ils ont aussi une prédilection particulière pour le jeu d'échecs et les escargots.

Androïdes Gromulans

Il existe différents modèles de ces robots qui conseillent la force principale des Groms. Les Androïdes de Classe Excel sont TRES DANGEREUX. En tant qu'expert en techniques de combat contre les Androïdes, si vous avez de grandes chances de l'emporter contre des Gardes, des Androïdes de la PolGrom, des Admins ou des RoboNets, soyez particulièrement prudent face aux Excels. Si vous le pouvez, tâchez de découvrir leur point faible ; en effet, craignant que leurs créatures ne se retournent contre eux, les Groms les ont toutes équipées d'un circuit de désactivation. Comme pour tout autre type de robot, un Androïde gravement endommagé s'autodétruit aussitôt.

Fugitifs et Criminels

Vous pourrez rencontrer tous les types de criminels, des Ferians aux Pirates. La plupart ne feront pas attention à vous. Cependant, s'ils vous soupçonnent d'être un Traqueur, ils peuvent aussi bien s'enfuir que vous attaquer. Souvenez-vous que, même sur Terre, vous êtes soumis aux Lois Galactiques et que vous ne devez pas tuer d'êtres humains. Si cela vous arrive, vous serez automatiquement considéré comme criminel et recherché en conséquence. Si vous découvrez des fugitifs, contentez-vous de les « mémoriser » et de les « marquer » pour les ramasser une fois votre mission accomplie.

Houlgans

Ces individus, d'origine terrienne, se sont regroupés en bandes extrêmement violentes, réparties en 80 ou 90 tribus. Ils se réclament d'une religion oubliée depuis longtemps et ne se différencient les uns des autres que par la couleur d'une partie de leur vêtements, généralement une écharpe. Chaque tribu a adopté une couleur et un style de vêtement particulier. Si leur potentiel individuel de combat est nul, ils peuvent se révéler redoutables en bande. Vous devez pouvoir les manipuler à votre profit. Les tribus connues les plus importantes sont celles

de R'al, de Juve, de Stienn, de L'pool et de G'ners. Ne portez jamais une écharpe colorée : les Houlgans pourraient s'en offenser.

Monstres et Illusions

Les Groms apprécient énormément ce genre de choses. N'oubliez jamais que les Hallucinoscopes sont extrêmement répandus. Vous AUREZ peur ! Les illusions créées par les Gromulans sont prévues pour effrayer même un Brontian ! Notez également qu'elles peuvent avoir une taille gigantesque.

ARMES

Si les Traqueurs ne disposent pas de beaucoup d'armes individuelles, ils sont malgré tout spécialement entraînés au maniement de nombre d'entre elles — désintégrateurs, paralysants, et même épées neutroniques (aujourd'hui démodées) — bien qu'ils préfèrent utiliser leur vivacité d'esprit, leurs extraordinaires réflexes et leur remarquable faculté d'adaptation aux événements. En cas de besoin, ils se servent le plus souvent d'un Englueur. Cette arme, conçue par Ulidor Zonie, projette un film plastique qui, en se solidifiant, emprisonne complètement la cible visée dans un filet extrêmement résistant — appelé filoplast — qui l'immobilise totalement. Malheureusement, le taux d'échec est assez important (33%).

Aptitudes

Votre mission va vous entraîner sur une planète étrange où vous affronterez des dangers inconnus. Aussi devez-vous déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous aurez besoin de deux dés, d'un crayon et d'une gomme. La *Feuille d'Aventure* fournie (page 12) vous permettra de noter, au fur et à mesure que votre enquête progressera, les scores et les indices découverts, le temps écoulé et l'oxygène consommé.

Habilité

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la *Feuille d'Aventure*. Vos points d'HABILITÉ reflètent à la fois votre combativité et votre intelligence à résoudre les problèmes posés ; plus ils sont élevés, mieux c'est.

Endurance

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE. Ces points traduisent vos facultés d'adaptation et votre détermination à réussir votre mission. Plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps et de vous sortir de situations délicates qui nécessitent un effort physique — comme courir, sauter

ou nager. Ces totaux d'ENDURANCE ou d'HABILETÉ changent constamment au cours de l'aventure. D'autre part, n'oubliez pas d'entretenir votre bonne condition physique : si vous avez la possibilité de manger, faites-le ; si vous avez besoin de vous reposer, n'hésitez pas. Vous n'êtes pas un Crinkletron phozonique !

Chance

Même un Traqueur d'élite a besoin d'un peu de CHANCE pour survivre. Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. A chaque fois qu'il vous sera demandé de *Tenter votre Chance*, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *égal* ou *inférieur* à votre total de CHANCE, vous êtes Chanceux. Si ce chiffre est *supérieur* à ce même total, vous êtes Malchanceux. Chaque fois que vous *Tentez votre Chance*, il vous faut ôter 1 point à votre total de CHANCE. Il peut arriver que vous récupériez des points de CHANCE ; cependant, si votre total de points de CHANCE est égal ou inférieur à 0, vous serez Malchanceux quelle que soit la situation.

Peur

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case PEUR de votre *Feuille J'Aventure*. Comme les Gromulans utilisent souvent l'illusion pour effrayer leurs adversaires, vous aurez parfois à *Tester votre Peur*. Si vous êtes facilement influençable psychiquement, votre ENDURANCE et votre HABILETÉ s'en ressentent et vous devrez réduire vos points en conséquence si le lancer de dé fait apparaître que vous êtes effrayé. Vous déterminez votre condition psychique de la même manière que vous avez déterminé votre CHANCE (voir ci-dessus). Ce facteur de PEUR ne varie pas pendant la mission.

Temps

le temps est un facteur essentiel dans cette mission. en effet, vous devez l'accomplir avant que le temps qui vous est imparti ne soit écoulé. Vous disposez de 48 heures terrestres, soit 48 unités galactiques. Ce nombre diminue à mesure que vous progressez dans votre aventure. Notez-en soigneusement le décompte. Tâchez de ne pas perdre trop de TEMPS mais pensez cependant à récolter des indices qui peuvent vous faire gagner du TEMPS par la suite. Si jamais votre crédit de TEMPS est égal à 0, vous aurez échoué dans votre mission car les Gromulans auront réussi à extraire les Codes Informatiques de Défense du cerveau du Président.



Combats

Si l'Englueur dont vous êtes équipé peut parfois vous permettre d'éviter un affrontement direct, il peut arriver que vous soyez cependant obligé de combattre. Ce sera généralement un combat au corps à corps, bien que vous puissiez également utiliser des armes. Dans tous les cas, vous devez engager le combat comme suit :

Indiquez d'abord le nombre de points d'ENDURANCE et d'HABILETÉ de votre adversaire dans une des cases de votre *Feuille d'Aventure*.

Jetez deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.

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

Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé. Votre adversaire perd alors 2 points d'ENDURANCE.

Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé et vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre.

Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de votre adversaire selon le cas et commencez le deuxième Assaut.

Recommencez ainsi jusqu'à ce que le nombre de points d'ENDURANCE de l'un ou de l'autre soit égal à 0. Le combat est alors terminé.

Si vous perdez, cela signifie généralement la mort ; cependant, il est possible que vous parveniez à vous échapper et que vous puissiez récupérer progressivement votre ENDURANCE.

Si vous obtenez un double 6 au cours d'un combat contre un Androïde, vous aurez alors découvert son « point faible » et vous le désactivez. Le combat est immédiatement terminé.



Exploits

Dans certaines circonstances, vous devrez utiliser votre ENDURANCE et votre HABILITÉ en combat aérien, au tir, etc. Vous devrez alors noter ces détails dans la case SPÉCIALE de votre *Feuille d'Aventure* SANS réduire votre total d'ENDURANCE. Au cours de cette mission, vous aurez également parfois à déterminer des distances à franchir à la nage, en sautant, etc., puis à évaluer votre capacité physique à accomplir cet exploit. Pour cela, jetez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'ENDURANCE. Vous devrez noter ces détails dans les cases IPREUVES PHYSIQUES de votre *Feuille d'Aventure* SANS augmenter le nombre de vos points d'ENDURANCE.

BONNE CHANCE !

Fin de message.



1 Un Androïde de service vous indique votre siège puis vous tend la traditionnelle plaquette d'instructions de sauvetage...

1

Vous pénétrez au ralenti dans la Station Orbitale 23. Devant vous, un grand panneau lumineux annonce : « Terre, toutes destinations, Secteur 3 ». Après avoir garé votre vaisseau dans le parc réservé, vous vous approchez d'un des comptoirs de vente de billets. L'endroit est désert et plutôt minable. Comme personne ne vient, vous tapez un petit coup sec sur la vitre de Plexiglas. Un Androïde du MegaCorp arrive aussitôt et vous demande d'une voix faible ce que vous désirez. A en juger par la mauvaise qualité de ses circuits vocaux, il devrait être à la retraite depuis longtemps. Il a même des difficultés à comprendre que vous voulez un billet pour la prochaine navette vers la Terre. Il finit tout de même par prendre votre carte de crédit, en marmonnant quelque chose comme : « C'est parfait ». Quelques minutes plus tard, alors que vous êtes déjà dans le couloir d'accès à l'embarquement, vous entendez la voix rouillée du MegaCorp lancer à votre intention : « Bonne journée ! » Il y a environ trente places dans la navette, dont cinq seulement sont occupées. Un Androïde de service vous indique votre siège puis vous tend d'un air indifférent et blasé la traditionnelle plaquette d'instructions de sauvetage.

Que désirez-vous prendre, monsieur ? demande-t-il enfin.

Allez-vous répondre :

Rien?

Rendez-vous au [199](#)

Un cocktail ?

Rendez-vous au [69](#)

Quelques nourricubes ?

Rendez-vous au [203](#)

2

Vous vous trouvez dans une salle vide avec des sorties au nord-est (rendez-vous au [7](#)) et au sud-ouest (rendez-vous au [395](#)). Vers le nord-ouest, vous distinguez l'entrée d'un nouveau tunnel (rendez-vous au [27](#)).

3

Au bout de quelques minutes de marche dans l'étroit boyau, vous percevez des trépidations de machines. Par acquit de conscience, vous tapez du poing sur les parois. Les murs rendent un son creux. En deux violents coups de pied, vous défoncez le mur latéral et vous entrez dans un petit tunnel. A l'intérieur, un long tapis roulant, chargé de sel, se dirige vers Rome. Sans hésiter, vous sautez dessus et vous vous laissez transporter. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [149](#).

4

On vous fait asseoir et on vous apporte bientôt une sorte de bouillie à l'étrange goût de kérosène. Tout le monde semble vous prendre pour un fugitif et, heureusement, personne ne vous pose de questions embarrassantes. Vous comprenez que la bande prépare une expédition contre des maisons du quartier Grom. En les suivant, vous pourriez parvenir à un ComTerm et obtenir ainsi des informations. Vous réfléchissez à la question lorsqu'un grand barbu, au ventre énorme, s'approche de vous et vous frappe brusquement au visage ! Allez-vous riposter (rendez-vous au [216](#)) ou préférez-vous ne pas réagir (rendez-vous au [141](#)) ?

5

Vous vous approchez du terminal d'ordinateur de gauche. Il semble clair qu'il vous faut déplacer le Cavalier. Vous avez le choix entre deux mouvements : allez-vous déplacer le Cavalier en direction du Fou du Roi (rendez-vous au [160](#)) ou de la Tour du Roi (rendez-vous au [112](#)) ?

6

Un Grom apparaît soudain devant vous. En raison de sa grande taille et de sa belle prestance, il s'agit bien sûr d'un effet de l'Hallucinoscope. Le Grom sourit. Nos « espions » galactiques nous ont déjà informés que vous tentiez de délivrer le Président. Nous ne vous demandons qu'une simple confirmation et, en échange, vous serez richement récompensé. Si vous refusez d'avouer, nous serons obligés de vous garder prisonnier.

ce qui, bien entendu, mettrait un terme à votre mission... Allez-vous lui dire ce qu'il désire entendre (rendez-vous au [57](#)) ou garder le silence (rendez-vous au [122](#)) ?

7

Vous vous trouvez dans un grand hall rempli de caisses de nourricubes et de désaltubes. Dans un coin, un Levatron empile des cartons. Désirez-vous en profiter pour vous reposer, boire et manger ? Si oui, décomptez 5 unités de TEMPS. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Maintenant, vous pouvez prendre la sortie nord-est (rendez-vous au [21](#)) ou sud-ouest (rendez-vous au [2](#)).

8

Vous avez trouvé. En effet, $A + B - 1 = C$. La porte s'ouvre dans un chuintement et vous vous trouvez en face d'une parfaite réplique de vous-même, l'Englueur à la main. Comme vous n'y prêtez aucune attention, l'illusion disparaît lentement. Le ComTerm est juste devant vous. En bas, le combat fait rage et vous

comprenez, au sifflement des désintégrateurs, que GAS vous fait gagner un temps précieux. L'écran affiche :

Mot de passe **67 64 73 46** ?

Trouvez le chiffre qui complète la série et rendez vous au paragraphe correspondant. Si vous ne trouvez pas la solution logique, rendez-vous au [169](#).

9

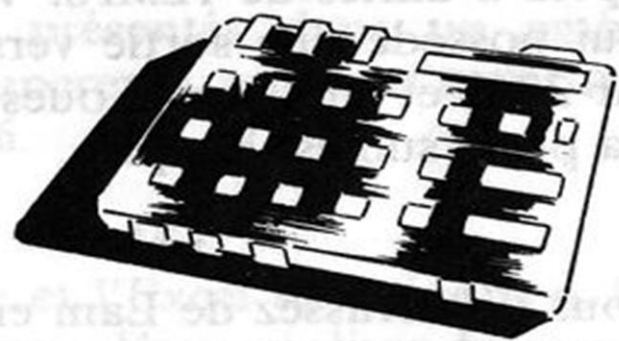
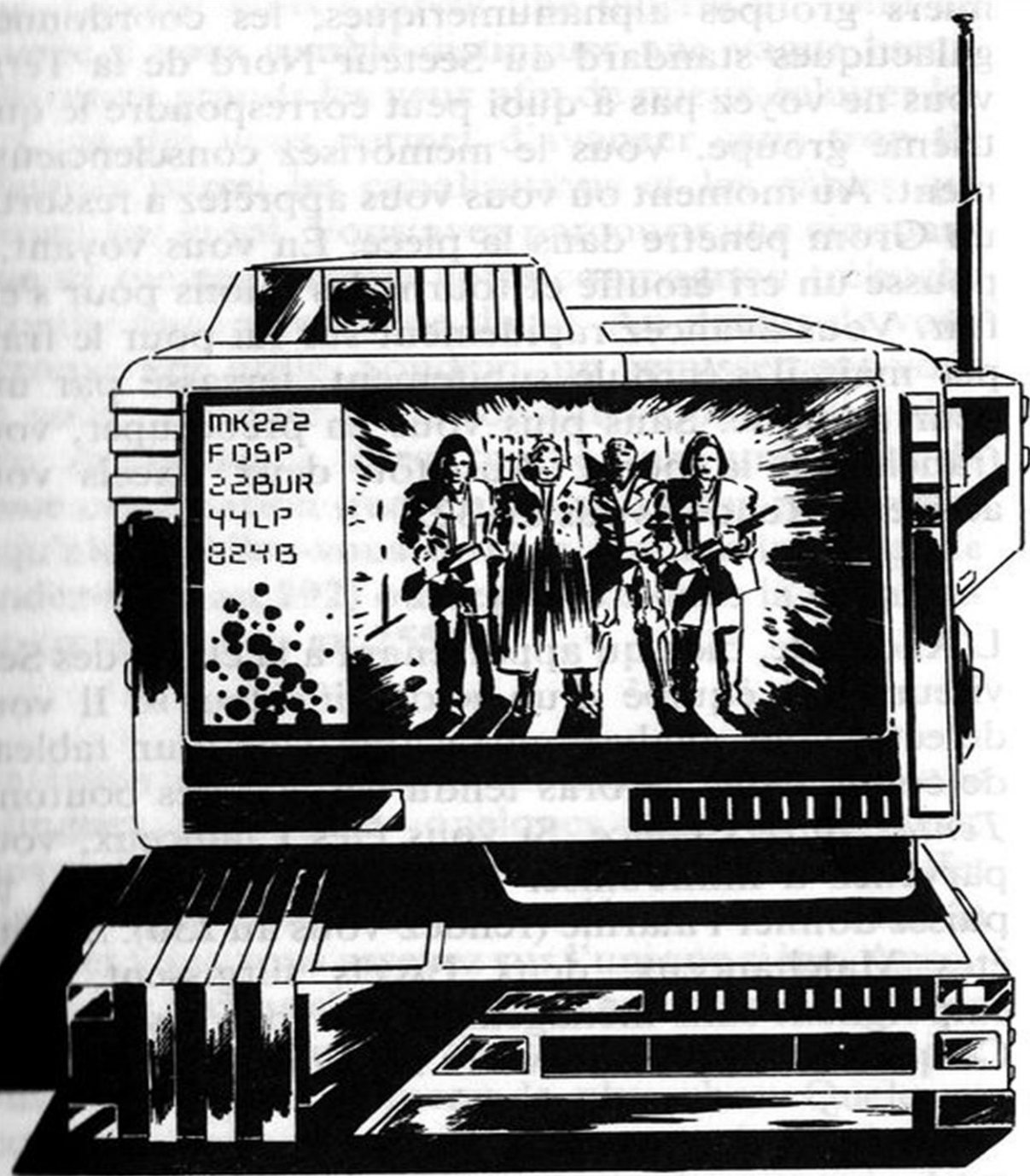
Malgré votre intense répulsion, vous pénétrez quand même dans l'habitacle. Aussitôt, des mains s'accrochent à vos jambes. Vous ne sentez pourtant rien. Au moment où vous vous asseyez, à l'emplacement approximatif du siège, des doigts gluants vous ensèrent lentement la gorge. Vous vous efforcez de penser à autre chose, puis vous plongez les bras dans l'immonde liquide bouillonnant à la recherche du démarreur de la fusée. Vous tâtonnez quelques secondes. Enfin, les réacteurs se mettent à vrombir tandis que le magma répugnant s'éclaircit, puis disparaît. En jetant un coup d'oeil derrière votre siège, vous découvrez un pur produit de la technologie grome : un Hallucinoscope fixé au bouclier du Zip-Car qui devait vraisemblablement servir à protéger le vaisseau du Lurgan. Rendez-vous au [211](#).

10

Vous attendez qu'il n'y ait plus aucun Grom ou Androïde en vue, puis vous pénétrez furtivement dans la pièce. Les criminels alignés vous observent avec étonnement. Sur l'écran du terminal, les Vidin-fos diffusent des images de la TV intérieure grom. Soudain, vous voyez apparaître le Président, accompagné d'un Grom et de deux Gardes. Vous regardez attentivement les coordonnées affichées à gauche de l'écran. Si vous reconnaissez, dans les quatre premiers groupes alphanumériques, les coordonnées galactiques standard du Secteur Nord de la Terre, vous ne voyez pas à quoi peut correspondre le quatrième groupe. Vous le mémorisez consciencieusement. Au moment où vous vous apprêtez à ressortir, un Grom pénètre dans la pièce. En vous voyant, il pousse un cri étouffé et tourne les talons pour s'enfuir. Vous avancez rapidement sur lui pour le frapper mais il s'écroule subitement, terrassé par une peur panique. Sans plus vous en préoccuper, vous franchissez la porte. Aussitôt, deux Excels vous arrêtent. Rendez-vous au [322](#).

11

L'Androïde, bien qu'appartenant à la classe des Serviteurs, est équipé d'un «identificateur». Il vous détecte, vous analyse puis s'approche d'un tableau de commandes, le bras tendu vers un des boutons. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à immobiliser l'Androïde avant qu'il ne puisse donner l'alarme (rendez-vous au [236](#)). Si vous êtes Malchanceux, deux Excels



10 *Sur l'écran du terminal, vous voyez apparaître le Président, accompagné d'un Grom et de deux Gardes.*

surgissent, vous empoignent sans ménagements et vous assomment. Ce qui met un terme à votre mission.

12

Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous êtes dans une pièce qui possède une sortie vers le nord (rendez-vous au [336](#)) et une vers l'ouest (rendez-vous au [180](#)). La porte sud est bloquée.

13

Vous vous débarrassez de Lam en lui expédiant un violent coup de poing avant de vous précipiter vers Willi qui a soulevé une plaque d'égout. Sans hésiter, vous vous engouffrez dans un puits de faible profondeur. Devant vous s'ouvre une galerie au fond de laquelle il vous semble distinguer une vague lueur. **Willi** ouvre grands les yeux afin de mieux éclairer les lieux, ce qui vous permet d'avancer sans trop de difficultés parmi les canalisations et les câbles qui courent sur le sol. Vous avez parcouru une **cinquantaine** de mètres lorsque votre compagnon trébuche et tombe dans une flaque d'eau. Au-dessus de vous se trouve une grille. Soudain, un gémissement vous fait vous retourner pour constater que Willi a disparu. **A** l'évidence, il est tombé dans une sorte de grosse canalisation que vous n'aviez pas remarquée **jusqu'**alors. Allez-vous essayer d'atteindre la grille (**rendez-vous** au [192](#)) ou descendre dans la canalisation (**rendez-vous** au [255](#)) ?

14

L'intérieur du bar *le Spot* est plutôt sombre. Vous distinguez cependant quelques alcôves fermées. **Vous** mettez un crédit dans la fente prévue à cet effet et **la** porte coulisse lentement. Vous entrez dans la cabine et vous vous asseyez sur l'unique siège. **Aussitôt**, quatre menus s'affichent sur un écran. La simple **lecture** de la description des plats vous donne faim. **Vous** sélectionnez le menu le plus cher. Quelques secondes plus tard, un tiroir s'ouvre. A l'intérieur, **plutôt** déçu, vous ne trouvez que les nourricubes habituels, quoique présentés dans un emballage différent. Vous récupérez 2 points d'ENDURANCE. rendez-vous au [136](#).

15

Le cliquetis s'arrête et l'Excel se dirige vers la rue. Vous le laissez passer. Vous réalisez brusquement **que** la programmation de combat des VidEnts ne prévoit pas une attaque par-derrière. Vous sortez alors votre Englueur et vous tirez trois

fois. L'Excel chancelle et titube, puis entreprend de déchirer le filoplast qui le recouvre. Vous demandez aux deux hommes de venir vous aider et vous tombez à bras raccourcis sur l'Androïde. Sa force est extraordinaire et, malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à le maîtriser. Voyant cela la serveuse monte dans le ZipCar et s'approche du lieu du combat Vous vous écartez rapidement. Alors que l'Excel se relève et se prépare à vous réduire en bouillie, elle dirige la flamme du réacteur de l'appareil vers son dos. L'Androïde s'écroule brusquement, ses circuits à nu et à moitié carbonisés. Rendez-vous au [161](#).

16

Tandis qu'on emmène le Gigantian sans connaissance, on vous enchaîne et on vous laisse seul. Vous regardez partir tout le monde et vous cherchez des yeux votre équipement. Avec soulagement, vous découvrez votre Chronographe et votre Engluer posés sur une chaise proche. D'après ce que vous avez compris des conversations, vous savez que vous êtes à Paris. Si vous parvenez à émettre le Code, un de vos Androïdes-Espions pourrait le capter. Vous étendez la jambe en essayant d'accrocher un des pieds de la chaise pour la rapprocher de vous. Lancez deux dés : le résultat illustrera la distance qui vous sépare de la chaise. Lancez ensuite un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'ENDURANCE. Si ce dernier résultat est supérieur au premier, vous réussissez dans votre entreprise, rendez-vous au [94](#). Sinon, vous échouez, et votre aventure se termine ici.

17

Vous déchirez l'emballage du nourricube et vous mordez vigoureusement dans la pâte épaisse et brune, Soudain, vous entendez le grondement de motofusées puis, avant même que vous ne puissiez faire un geste, Lopsti et sa bande surgissent de toutes parts, Vous êtes cerné. Certains de ses hommes font tourner leurs massues d'un air menaçant et d'autres ont le doigt crispé sur la détente de leurs paralyseurs.

Suis-nous ! intime Lopsti.

allez-vous combattre (rendez-vous au [248](#)) ou les suivre en espérant pouvoir tenter quelque chose plus tard (rendez-vous au [175](#)) ?

18

bien joué ! En effet, l'équation est : $A : C \times 2$. La porte coulisse sans bruit et vous pénétrez dans une pièce sombre où l'écran d'un ComTerm jette une pâle lueur verte. Vous voyez affiché un menu dont une des sélections possibles s'intitule «Sécurité». VOUS tapez la touche indiquée et un sous-menu apparaît aussitôt avec, entre autres, une option - Président ». Les Groms sont vraiment

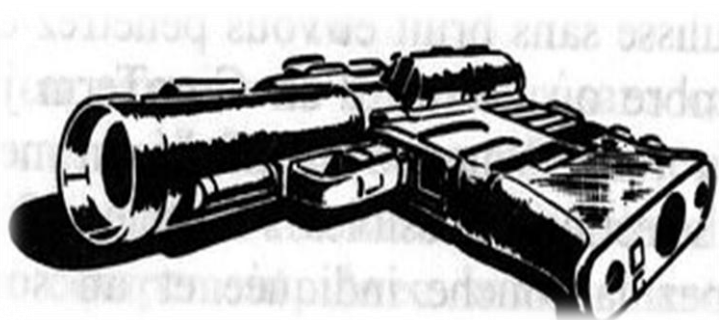
des êtres logiques et efficaces ! Vous appelez évidemment cette option mais vous n'obtenez alors qu'une suite de nombres :

1 8 27 ?

decouvrez le chiffre qui complète logiquement cette serie et rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous saurez immédiatement si vous avez vu juste. Si vous ne découvrez pas la solution, rendez-vous au [124](#)

19

Kinta Lopsti vous a battu. Profitant qu'il se précipite à l'extérieur pour appeler le reste de sa bande, . vous vous faufilez sous les marches du restaurant puis vous passez à travers une grille d'aération cas sée. De votre cachette, vous entendez les cris de dépit de la bande et la fureur de Lopsti de vous avoir perdu. Au bout d'un moment, toute la bande s'en va, en faisant vrombir rageusement ses Motofusée Vous ressortez aussitôt de votre abri et vous retournez dans le restaurant, maintenant désert. En fouillant, vous découvrez un horaire de la compagne Flèche d'Argent : le prochain passage de l'atmobile n'a lieu que dans 48 heures. Le service du restaurant suit apparemment les horaires de la ligne. Vous êtes fatigué et vous avez faim. Vous trouvez un distributeur de nourricubes mais la machine refuse obstinement vos crédits. Allez-vous la forcer (rendez-vous au [101](#)) ou ressortir (rendez-vous au [230](#)) ?



20

La porte s'ouvre aisément et vous avez soudain devant les yeux une projection en 3D de la flotte de récupération intergalactique. Examinant les lieux vous comprenez que vous vous trouvez dans un studio de transmission grom qui diffuse les dernière nouvelles aux différents ComTerms gromulans. Tan dis que vous tâchez d'évaluer l'importance de la flotte de récupération, un technicien grom entre et vous apercevant, se met à hurler et s'enfuit. Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, un Gigantian apparaît dans l'encadrement de la porte, se redresse de toute sa taille et vous fixe d'un regard froid. Vous saisissez votre épée neutronique mais le Gigantian ouvrant la bouche, vous atteint au front d'un rayon de la mort korwellian. Vous n'aviez pas l'ombre d'une chance...

21

Vous vous trouvez dans une pièce dont les issues nord et sud-est sont bloquées. Allez-vous choisir celle SE situant vers :

le nord-est ? Rendez-vous au [62](#)

l'est ? Rendez-vous au [48](#)

le nord-ouest ? Rendez-vous au [85](#)

l'ouest ? Rendez-vous au [7](#)

Au nord-ouest, vous apercevez également un petit tunnel (rendez-vous au [82](#)).

22

L'atmibus Flèche d'Argent décolle brutalement dans une embardée. Pendant tout le trajet, vous subissez les conversations des représentants de commerce qui se racontent leurs dernières aventures sur luxurus, la planète des plaisirs. Vous atterrissez enfin à Madrid où tout le monde descend. Rendez-vous au [179](#).

23

Vous êtes immédiatement aspiré par le vide spatial. Vous tournoyez longuement dans l'apesanteur lorsqu'un courant de particules vous emporte dans le néant où votre mission s'achève.

24

Portant toujours le Président sur le dos, vous suivez le tunnel et vous parvenez enfin au pied d'un escalier en colimaçon. À côté, vous remarquez un grand ascenseur d'un très vieux modèle, couvert de graffitis à moitié effacés qui ne signifient rien pour vous. Déjà, vous entendez se rapprocher vos poursuivants. Allez-vous emprunter l'ascenseur (rendez-vous au [307](#)) ou grimper par l'escalier (rendez-vous au [371](#)) ?

25

L'échelle est solide, mais elle est si graisseuse que vous avez du mal à assurer votre prise sur les barreaux d'acier. L'effort est si intense que vous devez vous reposer quelques minutes. Cependant, vous vous rapprochez petit à petit de la source de lumière. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [209](#)

26

Vous franchissez le seuil et la porte se referme derrière vous. Vous vous trouvez dans un réservoir d'eau en verre, l'énorme masse liquide suspendue quelques

mètres au-dessus de vous! Vous vous retournez : la porte par laquelle vous êtes entré a dis paru ! Soudain, une lourde bille d'acier hérissée de piquants tombe du plafond liquide et crève le sol D'autres suivent bientôt. Décomptez 2 unités de TEMPS. *Tentez votre Chance* trois fois de suite. vous êtes Malchanceux, vous ne parvenez pas à éviter l'une des billes (rendez-vous au [201](#)). Si vous êtes Chanceux les trois fois, les chutes répétées des bille ont tellement affaibli le plancher qu'il s'effondre brutalement, vous emportant dans sa chute (rendez vous au [333](#)).

27

Vous vous précipitez dans l'obscurité de ce nouveau tunnel et, une seconde après, vous vous empalez sur une longue pique d'acier. Le tunnel n'était qu'une illusion créée par les Groms et vous vous êtes laissé prendre à ce piège mortel.

28

Vous vous allongez vivement sur le sol répugnant .Le Rat s'arrête juste devant vous et entreprend de souder une section de canalisation. Vous restez absolument immobile. Son travail enfin terminé, il commence à s'éloigner puis s'arrête brusquement et revient sur ses pas, son détecteur bien visible au milieu de son ventre. Il risque de déceler la chaleur que dégage votre corps et de vous désintégrer. Allez-vous fuir (rendez-vous au [289](#)) ou briser le détecteur rendez-vous au [81](#))?

29

vous n'êtes plus qu'à quelques mètres des Houlgans lorsqu'ils vous remarquent enfin. Ils vous entourent lentement. Certains font tourner d'antiques chaînes de moto tout en vous observant prudemment.
, Vous n'auriez pas quelques crédits ? dit l'un des houlgans, qui semble être leur chef, en s'approchant de vous.
Vous le regardez attentivement et vous vous apercevez qu'il a le nombre 90 tatoué sur la joue. Allez-vous lui donner les crédits qu'il demande (rendez- vous au [147](#)) ou refuser en vous tenant éventuellement prêt à riposter (rendez-vous au [287](#)) ?

30

Vous ne faites plus un geste tandis que l'aéronef de la polGrom atterrit. Peu après, deux Excels en descendent et vous encadrent. L'Androïde que vous suiviez s'approche également. Les Excels vous fouillent soigneusement et

trouvent votre CI, l'Englueur et le chronographe. L'Androïde prend votre Chronographe et le retourne lentement entre ses doigts. Il découvre finalement le Code et l'actionne. Le bras de l'Androïde émet alors un bip sonore et, sans savoir comment, vous vous trouvez dans une sorte de boîte. Il s'agit sans aucun doute d'une illusion.

Soudain, les perspectives se modifient et les murs tour à tour s'élargissent, se rétrécissent et s'allongent. Vous êtes complètement désorienté et étourdi. Lorsque vous reprenez conscience, vous êtes dans une cellule grom, solidement attaché par des courroies à un « Inquisiteur » de la Zand. Un long cycle d'interrogatoire commence. Vous n'aurez pas le loisir d'accomplir votre mission.

31

Vous examinez les alentours. Au loin, deux Gardes androïdes déambulent sur une large avenue. Ils semblent chercher quelque chose. Vous vous éloignez discrètement et vous tournez à gauche dans une petite rue. Vous remarquez alors une ancienne boutique de VidLog qui présente encore quelques antiquités en vitrine. Vous n'en aviez plus vu depuis votre enfance et votre visite au musée Cavot et Xiberti. Allez-vous entrer dans la boutique (rendez-vous au [251](#)) ou continuer votre chemin (rendez-vous au [83](#)) ?

32

Vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez dans une grande propriété. Vous êtes en train de traverser les jardins lorsque vous entendez quelqu'un vous appeler du seuil de la maison : un Grom ! vous fait signe d'approcher. — C'est une chance que vous soyez là, dit le Grom lorsque vous l'avez rejoint, car mon régulateur d'acide vient de tomber en panne. L'Hallucinoscope ne fonctionne plus et mes Androïdes sont totalement paralysés. Venez voir.

Il vous montre le chemin en passant devant plusieurs Androïdes immobiles et vous conduit jusqu'à son comterm. Il vous observe alors d'un air interrogateur. L'occasion est trop belle ! Aussi, prenez-vous le grom par le bras en le menaçant pour l'obliger à consulter la Sécurité grome et à demander des informations au sujet du Président. Le sang se retire brusquement de son visage tandis qu'il manie maladroitement ses clés. Il sombre bientôt dans un coma mortel.

Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [217](#)

33

vous avez trouvé la bonne équation : $A + B - 1 = C$; l'écran présente alors un menu dans lequel vous choisissez « Informations Secrètes ». Vous accédez alors à un autre menu qui dispose d'une option concernant le Président. Vous tapez sur la touche indiquée et vous voyez seulement s'afficher :

212(59) 94

737 (?) 173

si vous trouvez la bonne réponse, rendez-vous au paragraphe correspondant où vous saurez immédiatement si vous avez raison. Si vous ne parvenez pas à la découvrir, rendez-vous au [194](#).

34

L'Androïde sort précipitamment de l'immeuble et s'écroule face contre terre devant vous, deux gros trous visibles sur le flanc. Il tient encore un morceau de papier entre les doigts. En lisant ce qui est écrit, vous ne reconnaissez que les trois premiers codes alphanumériques correspondant aux coordonnées galactiques de Londres et vous notez le quatrième groupe (si vous ne l'avez pas déjà fait). Décomptez 2 unités de TEMPS. Soudain, un aéronef grom apparaît puis tire de tous ses canons dans votre direction.

Vous fuyez. Allez-vous tourner à gauche (rendez vous au [104](#)) ou à droite (rendez-vous au [156](#)) ?

35

Vous vous arrêtez dans le tunnel car vous vous trouvez soudain en face de vous-même, l'épée neutronique à la main. Vous pensez tout d'abord qu'il s'agit d'une illusion, mais vous abandonnez rapidement cette idée lorsque le faisceau neutronique de *votre* double entame le protège-épaule de votre combinaison. Vous comprenez alors que les Groms ont fabriqué un Androïde à votre image. Vous allez devoir le combattre.

RÉPLIQUE

ANDROÏDE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE :10

Si vous êtes vainqueur, une petite sangsue volante de Stokex 9 jaillit des entrailles de l'Androïde et vient s'enrouler autour de votre jambe. Vous devez rapidement la couper en deux. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [21](#).

36

Accompagné de Willi, vous vous dirigez vers le sud et la maison de son maître. L'Androïde est très bavard car on lui a implanté un Processeur Multi personnalité. Cependant, certains de ses circuits de coordination sont abîmés et il laisse de nouveau tomber ses paquets. Lorsque vous arrivez à destination, c'est vous qui les portez presque tous. Vous apercevez alors trois Gardes postés devant la maison, munis d'un Hallucinoscope et d'autres appareils groms. Willi vous fait signe lorsque la voie est libre et vous indique la porte située au sommet

de l'escalier. Il n'a pas eu la possibilité de pénétrer à l'intérieur et d'interroger le ComTerm. Vous grimpez alors les marches quatre à quatre. La porte n'est pas fermée à clé. Vous précipitez-vous à l'intérieur de la maison (rendez-vous au [260](#)) ou préférez-vous vérifiez d'abord la présence éventuelle d'un signal d'alarme (rendez-vous au [301](#)) ?

37

vous êtes maintenant dans une pièce dont les sorties sud, nord-est et nord-ouest sont bloquées. En revanche, vous pouvez emprunter une porte sans indications particulières (rendez-vous au [20](#)), une issue située à l'ouest (rendez-vous au [353](#)) ou une autre située à l'est (rendez-vous au [116](#)).

38

vous tapez « A » et l'écran affiche alors :

Q867 RT88 20KK

vous avez juste le temps de reconnaître le code de la base de Londres, puis l'écran s'éteint. Rendez-vous [368](#)

39

la navette atterrit dans la partie obscure de la planète, une région désolée du Secteur 3. Comme vous n'apercevez aucune lumière, vous supposez que la station a été construite à une époque où les navettes avaient besoin de grands espaces pour atterrir. Vous suivez les passagers qui s'engouffrent dans les bâtiments de l'astroport. En levant les yeux, vous apercevez le sigle familier d'une société de Location de fusées. Vous vous approchez du comptoir délabré. Comme il n'y a pas d'Androïde de service, vous patientez quelque temps en feuilletant les brochures des ZipCars. Les autres passagers font la queue pour monter dans l'atmibus Flèche d'Argent à destination de Madrid qui attend à l'extérieur, ses réacteurs crachant une épaisse fumée noire. À l'autre extrémité de la salle, un RoboNet se repose et vous observe d'un regard lourd. Allez-vous continuer d'attendre pour obtenir un ZipCar (rendez-vous au [145](#)), parler à l'Androïde (rendez-vous au [357](#)) rejoindre les autres dans la Flèche d'Argent (rendez-vous au [373](#)) ?

40

Lorsque vous vous réveillez, vous vous apercevez que vous êtes allongé près d'une piscine antigravitationnelle. Tandis que vous fixez le bloc d'eau, un Grom entre.

— Je suis absolument désolé d'avoir dû triché mais, le jeu est tellement plus passionnant lorsque l'enjeu semble être la vie elle-même. Il vous offre à boire et à manger (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE) puis vous parle de longues heures en glissant dans la conversation qu'il occupe un poste important au Quartier Général Gromulan. Près de la maison, dans un coin, se trouve un ComTerm qui émet parfois un bip. Le Grom vous abandonne un instant et vous apercevez alors brièvement sur l'écran l'image du Président Galactique. Allez vous vous approcher du ComTerm (rendez-vous au [242](#)) ou rester où vous êtes (rendez-vous au [190](#)) ?

41

Le ZipCar fonctionne parfaitement et se place automatiquement dans le couloir aérien de Madrid. Vous le programmez sur « atterrissage automatique puis vous tapez les coordonnées de l'astroport madrilène. Vous en profitez pour vous reposer tant que l'appareil exécute toutes les opérations à votre place. Décomptez 2 unités de TEMPS. Une fois le zipcar arrivé à destination, vous ouvrez la verrière d'Altuglas et vous descendez. Vous remarquez alors que l'Hallucinoscope recommence à fonctionner: le cockpit s'inonde de sang. En vous éloignant de l'appareil, vous remarquez qu'un Androïde de la race grom observe le ZipCar d'un air soupçonneux, vous réalisez brusquement que c'est un appareil volé, Vous ne pourrez pas vous en resservir. Rendez-vous au [179](#).

42

vous vous mettez à courir à perdre haleine mais deux Androïdes surgissent derrière vous et vous prennent en chasse. Lancez trois dés pour déterminer la vitesse des Androïdes. Si cette vitesse est supérieure à votre total d'ENDURANCE, les Androïdes vous obligent à changer de direction (rendez-vous au [262](#)). Si votre ENDURANCE est égale ou supérieure à leur vitesse, vous parvenez à les distancer. Vous continuez de courir encore quelques instants puis, stoppant près d'un grand immeuble, vous examinez les alentours (rendez-vous au [59](#)).

43

L'Androïde, après vous avoir expliqué qu'il appartient à la série GAS (Genre Apparences et Secrets), part d'un bon pas en direction de l'est. Par de multiples détours dans les ruelles, vous arrivez bientôt devant une demeure grom. GAS ne semble aucunement impressionné par la présence de deux Gardes à la porte. Il vous dit simplement d'attendre puis s'approche à reculons des Gardes en traînant la jambe. Les Gardes s'approchent de lui, bourdonnant de curiosité. Une fois à leur hauteur, GAS coupe la tête du premier du tranchant de la main et lance un

bon coup de pied dans le ventre de l'autre. Vous vous précipitez pour l'aider pendant que les Gardes terrassés se débattent en grésillant de tous leurs circuits. Vous vous asseyez sur l'un des deux pour l'immobiliser en attendant qu'il s'autodétruise, et vous suivez GAS dans la maison. — Le ComTerm doit être à l'étage supérieur, et l'Androïde en se plaçant près de l'ascenseur le désintégreur dans une main, le paralysant dans l'autre.

Une fois en haut, vous entendez le sifflement caractéristique du désintégreur et vous comprenez aussitôt que vous n'avez pas beaucoup de temps pour agir. Vous vous approchez de la porte qui est juste devant vous. Rendez-vous au [92](#).

44

La pièce dans laquelle vous venez d'entrer a été apparemment complètement remeublée dans le style hi-tech gromulan. Sur le Vidécran encastré dans le mur vous voyez une PhotoVid de vous accompagnée d'un message indiquant que vous vous trouvez vraisemblablement aux alentours de la base de Londre Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous pouvez emprunter la porte marquée « Entrée strictement interdite (rendez-vous au [334](#)) ou l'une des sorties ouest (rendez-vous au [71](#)) ou est (rendez-vous au [131](#)).

45

Vous êtes très fatigué lorsque vous arrivez enfin à l'astroport de Rome. Vous vérifiez l'heure de départ de l'atmobus et vous programmez votre Chronographe en conséquence. En sortant du terminal vous apercevez un RestoSom d'assez médiocre apparence, vers lequel se dirigent la plupart des passagers douteux de l'atmobus. Vous les imitez, c'est parfait ! grince le robot-portier lorsque vous Insérez votre carte de crédit, vous choisissez alors quelques nourricubes au Canadrat puis vous allez vous asseoir sur un siège à moitié cassé. Le sol est jonché de détritrus. Tout en machant vos fades nourricubes, vous examinez les lieux, La salle semble fréquentée par toutes sortes de criminels ; vous reconnaissez, entre autres, un couple recherché pour une dette de quelques centaines de crédits. Mais vous êtes beaucoup trop fatigué pour vous en occuper. Un peu plus loin, assise sur le rebord d'un des lits, vous remarquez une femme, qu'Il vous semble avoir déjà vue, en train de nettoyer son paralysant. Elle vous regarde fixement à son tour, puis s'allonge et referme le rideau de sa couchette. Vous l'imites. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE. Lorsque vous vous réveillez, la femme est justement en train de sortir du RestoSom. Allez- vous la suivre (rendez-vous au [153](#)) ou continuer vos recherches (rendez-vous au [142](#)) ?

46

décomptez 2 unités de TEMPS. L'homme devant vous fait une cible idéale pour votre Englueur. Vous tirez rapidement. Lancez un dé: si vous obtenez entre 1 et 3, vous l'avez manqué (rendez-vous au [207](#)) ; si vous obtenez entre 4 et 6, vous

avez réussi à faire prisonnier l'un des membres de la bande (rendez-vous au [345](#)).

47

soudain, le décor change. Vous vous trouvez sur une superbe plage, le soleil se lève à l'horizon et vous savez que vous êtes riche et puissant, mais sans vous rappeler le moindre détail. Cependant, vous récupérez progressivement toutes vos facultés mentales de Traqueur et vous comprenez en un éclair qu'il s'agit de nouveau d'un jeu d'esprit gromulan. Le paysage s'estompe alors dans l'obscurité et quatre portes apparaissent. Une voix d'origine inconnue vous annonce que trois d'entre elles conduisent à une mort certaine et qu'une seule vous permettra de retrouver la liberté. Vous devez choisir rapidement car, dans votre dos, le mur commence à chauffer lentement et à se rapprocher de vous. Les portes sont les seules issues. Chacune d'elles est marquée d'une pièce d'échecs. Allez-vous choisir la porte :

Au pion ?	Rendez-vous au 23
Au cavalier ?	Rendez-vous au 166
A la tour ?	Rendez-vous au 212
Au fou ?	Rendez-vous au 225

48

Vous vous trouvez dans une pièce avec une issue bloquée au sud-est. Vous pouvez cependant sortir par l'est (rendez-vous au [331](#)), l'ouest (rendez-vous au [21](#)) ou le nord-ouest (rendez-vous au [62](#)).

49

Vous vous précipitez vers l'abri de droite. Le Taurobot est prêt à charger et vous attendez qu'il soit assez près pour lui planter votre banderille.

TAUROBOT

HABILETÉ : 7

ENDURANCE :12

Si le TauRobot n'a plus que 6 points d'ENDURANCE, vous l'avez touché à l'épaule et ses circuits se mettent à grésiller en produisant des étincelles et de la fumée. Vous vous précipitez alors vers l'abri Vous cherchez partout mais vous n'apercevez aucune porte ! Vous devez tenter d'atteindre l'autre Rendez-vous au [378](#).

50

vous vous approchez de l'Androïde en gardant les mains écartées du corps.

Il est fou! Ses circuits sont déconnectés! s'exclame un des hommes.

l'Androïde sort alors rapidement son arme, puis s'Immobilise brusquement dans un cliquetis d'engrenages. Décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous tenter de le court-circuiter (rendez-vous au [205](#)) ou obtenir d'autres informations auprès des clients du bar (rendez-vous au [306](#)) ?

51

vous êtes dans la Salle Rouge, Niveau 1. Deux portes conduisent à l'étage inférieur. Réduisez votre oXYgÈNE de 1 unité. Allez-vous prendre à gauche rendez-vous au [97](#)) ou à droite (rendez-vous au [181](#))?

52

le tir explose, vous manquant de peu, et vous vous effondrez sous le souffle de la déflagration. Tandis que le vaisseau se désintègre, touché par les missiles de défense groms, les Androïdes s'approchent de vous ET vous emportent au moment où vous perdez connaissance. Rendez-vous au [322](#).

53

tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez- vous au [395](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [67](#).

54

vous avez le droit de refuser. Par principe, les Traqueurs ne disent jamais quelles sont leurs cibles. Le grom s'incline, puis sourit et vous regarde fixement sans rien dire. D'un coup d'œil rapide, vous vous rendez compte qu'il est plutôt frêle et, donc, certainement très facile à battre. A ce moment-là, son cou s'allonge prodigieusement et sa tête s'approche à quelques centimètres de votre visage. La bouche grande ouverte, garnie de longues dents pointues, il semble prêt à vous mordre ! Testez votre Peur. Si vous êtes effrayé, vous perdez 1 point d'ENDURANCE , mais vous pouvez retourner dans l'atmobus- Rendez-vous au [219](#).

55

vous avez coupé un des rayons de protection. L'air vibre soudain, le décor se liquéfie et se transforme. vous vous retrouvez sur une case noire. En regardant tout autour de vous, vous apercevez d'autres cases identiques, alternant noir et blanc. Vous êtes entouré par de gigantesques pièces d'échecs. Sur la gauche, un Pion blanc se précipite dans votre direction puis s'arrête brusquement sur une case blanche tandis que, à votre droite, un Cavalier noir bondit et atterrit avec fracas sur la case noire la plus proche de vous. Bien que vous sachiez parfaitement qu'il ne s'agit que d'une illusion, vous êtes fortement impressionné. comme le Cavalier noir vous pourchasse, vous vous précipitez vers le bord de l'échiquier. Le «cavalier s'arrête juste derrière vous. Un Pion noir vous barre le chemin. Allez-vous rester là sans bouger (rendez-vous au [129](#)) ou vous déplacer sur la gauche (rendez-vous au [172](#)) ?



54 *Le cou du Grom s'allonge prodigieusement et sa tête s'approche à quelques centimètres de votre visage*

56

vous êtes dans une pièce qui possède des issues à l'est (rendez-vous au [395](#)) et au nord (rendez-vous au [288](#))

57

Le Grom sourit, vous détaille de haut en bas! brusquement, toutes vos molécules se désintègrent!

58

Vous vous approchez de l'Excel. Allez-vous lui demander « réparation » (rendez-vous au [15](#)) ou vous dire où se trouve son cheval (rendez-vous au [214](#))?

59

Un panneau lumineux au néon « CUB -INO » clignote sur la façade de l'immeuble, juste au-dessus de l'entrée d'une sorte de bar. Vous écartez le simple rideau de perles qui masque la porte et vous pénétrez dans une salle obscure. Un juke projette une vieille Promo galactique. Vous vous dirigez vers le distributeur et vous actionnez un bouton pour obtenir du Mangola. Tout en buvant à même le désaltube, vous jetez un coup d'oeil autour de vous. Vous reconnaissez nombre de criminels qui feraient de belles prises si vous étiez d'humeur à vous en occuper. Dans le coin opposé, une bagarre éclate brusquement. un des combattants est propulsé d'un violent coup de poing dans l'écran de projection, aussitôt suivi par Orvium qui, debout au-dessus de lui, le roue de coups de pied. Rendez-vous au [275](#).

60

Vous vous glissez le long de la maison. La vedette vous tente bien mais, si elle appartient à un Grom elle doit être bien gardée. Juste à ce moment, vous apercevez, à deux cents mètres de là, un Androïde Excel qui regarde précisément dans votre direction. Allez-vous bondir dans les buissons (rendez-vous au [164](#)) ou rester là où vous êtes (rendez-vous au [206](#))

61

la femme reste à moitié allongée dans l'eau glauque. entendant soudain un bruit, vous vous relevez et vous pivotez sur vos talons. Cinq hommes, bardés d'armes de toutes sortes, vous font face.

« Felina ! » appelle l'un d'eux. Aussitôt, la femme murmure :

» **tuez-le !** »

Vous prenez la fuite, poursuivi par le petit groupe. Lancez trois dés : si le total obtenu est **supérieur** à votre ENDURANCE, vous êtes bientôt rattrapé et pris et il vous sera désormais impossible d'**achever** votre mission ; si le total est

inférieur ou égal A votre ENDURANCE, vous parvenez à les **distancer**.
Rendez-vous au [376](#).

62

Vous vous trouvez dans un vaste hall rempli de caisses, Les issues nord et ouest sont bloquées par des décombres. Décomptez 2 unités de TEMPS. Où allez vous maintenant :

Vers l'est ?	Rendez-vous au 139
Vers le nord-est ?	Rendez-vous au 318
Vers le sud-ouest ?	Rendez-vous au 21
Vers le sud ?	Rendez-vous au 48

Vous remarquez également un petit tunnel qui s'**enfonce** en direction du sud-est (rendez-vous au [82](#)).

63

l'Androïde est déguisé en fonctionnaire. Ce n'est pas une mauvaise idée de l'attaquer car vous connaissez parfaitement bien son type de circuits, Vous vous jetez de tout votre poids dans son dos et il s'écroule dans les buissons. Vous appuyez doucement du doigt sur un point précis derrière son oreille gauche, neutralisant immédiatement ses fonctions automatiques. Vous fouillez alors dans sa bouche et vous extirpez rapidement le Communicateur pour stopper l'émission du signal de détresse. Vous disposez de 30 secondes avant qu'il ne s'autodétruisse juste le temps de lui poser une seule question :

Où se trouve le Président ?	Rendez-vous au 259 ,
Où sont cachées les archives secrètes des Groms ?	Rendez-vous au 339
Comment pénétrer dans le bâtiment administratif ?	Rendez-vous au 281
Que savent les Groms de ma mission ?	Rendez-vous au 102

64

En effet : 1 au cube, 2 au cube, 3 au cube, etc. L'ordinateur attend maintenant votre question. Vous tapez : « Le Président se trouve-t-il à Madrid ? » La réponse est négative. Vous demandez alors : « Où *se* trouve le Président? » L'écran affiche aussitôt" « Président gardé dans la base secrète de coordonnées 169 A... », puis s'interrompt soudain. L'écran s'efface et le programme vous demande de frapper les initiales de votre nom de famille. Vous tapez alors quelques lettres au hasard. L'écran se met à clignoter rapidement et affiche en rouge :

« **ACCÈS INTERDIT** »

. Déçu, vous notez cependant la mince information que vous avez pu obtenir.
Rendez-vous au [124](#).

65

Vous courez le risque ! Vous appuyez sur le bouton de mise à feu en tournant vigoureusement la poignée. Tentez votre Chance. Si vous êtes Malchanceux, vous ne parvenez pas à lancer le réacteur de la Motofuse et Lopsti a le temps de vous atteindre d'un coup de paralysant (rendez-vous au [95](#)). Si vous êtes chanceux, la moto démarre du premier coup et vous décollez rapidement (rendez-vous au [184](#)).

66

vous avancez doucement dans la rue. Ici, la végétation a presque tout envahi: des branches d'arbre sortent par les fenêtres d'immeubles effondrés et l'herbe pousse anarchiquement dans les rues. Soudain, vous entendez un sourd grondement. Un gigantesque loup blanc se dresse devant vous. Vous sortez rapidement votre Englueur et vous tirez. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [303](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [355](#)

67

la silhouette sombre d'une étrange créature bloque le passage. Vous distinguez de grands crocs aiguisés à l'extrémité de ses bras. Le monstre ne semble pas avoir de tête mais vous remarquez l'œil énorme qui brille au centre de son corps. Si vous préférez éviter de le combattre, rendez-vous au [85](#).

SANGSUE

HABILETE: 7

ENDURANCE : 8

si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [395](#).

68

D'accord ! Si on jouait avec le ComTerm de tes **parents** ? proposez-vous aussitôt.

Mais je n'ai pas le droit d'y toucher ! dit la petite fille.

Je connais un superjeu de décryptage, tu verras. elle se met à réfléchir intensément et grandit jusqu'à atteindre trois mètres de hauteur. Puis, lorsqu'elle reprend sa taille normale, de petites étoiles argentées encerclent sa tête.

D'accord, dit-elle enfin.

Elle effleure brièvement un endroit précis du mur. Aussitôt, une partie du sol s'élève, le plafond s'ouvre et vous passez tous les deux à l'étage supérieur.

Vous remarquez alors que la petite fille a un Communicateur attaché au poignet. Elle peut donc appeler les Gardes Excels à tout moment.

C'est là, annonce-t-elle en désignant une porte

Pour jouer, il nous faudrait un Vidéomag et un Stylaser. Tu pourrais me trouver ça ?

Oui, bien sûr ! répond la petite fille.

Mais, attention, des vrais, pas des illusion insistez-vous.

Oui ! oui ! assure-t-elle en s'éloignant.

Vous l'entendez appeler Benny, l'Androïde Maître d'Hôtel. Décomptez 2 unités de TEMPS. Sur un petit écran encastré à côté de la porte, vous voyez la suite de nombres suivante :

54(12) 9

18 (?) 2

Découvrez le chiffre manquant et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Vous saurez alors si vous avez vu juste. Si vous ne parvenez pas à découvrir ce nombre, rendez-vous au [124](#).

69

Boire ne ferait qu'obscurcir votre jugement et vous avez besoin d'avoir les idées claires pour la tâche qu vous attend. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Rendez-vous au [39](#).

70

Toujours accompagné de Willi, vous quittez le domaine au moment où un cercle de feu s'embrase tout autour de la maison.

Quelqu'un a dû réactiver l'Hallucinoscope, explique Willi. Il vaut mieux nous éloigner au plus vite de cet endroit.

Quelques minutes plus tard, tout en marchant tranquillement dans une rue déserte, vous demandez a Willi ce qu'il sait du bâtiment du centre administratif.

la Plaza de Toros est réservée aux Androïdes. elle a été construite en sous-sol, juste sous l'arène, et fait partie du Complexe Grom. Je sais qu'il existe un **moyen** de pénétrer dans l'immeuble en passant par le Complexe.

en même temps que Willi parle, il se transforme petit à petit en Garde de la PolGrom. Vous devez cependant vous arrêter périodiquement pour ramasser les pièces qu'il sème autour de lui. Rendez-vous au [200](#)

71

Vous vous trouvez dans une pièce qui, à en juger par l'odeur qui y règne, doit être un dépôt d'ordures groms. De nombreuses coquilles d'escargots, renfermant parfois encore le corps de l'animal en décomposition, parsèment le sol. Une fois ou deux, vous apercevez furtivement un grand Rat qui fouille dans les poubelles. Vous pouvez sortir soit par l'est (rendez.-vous au [44](#)), soit par le sud (rendez-vous au [332](#)).

72

Vous montez dans l'atmobus. Tous les passagers Viennent de la navette. Vous vous asseyez puis vous attachez votre ceinture ; la Flèche d'Argent s'embranle alors dans une embardée puis décolle. La conversation de vos voisins tourne



72 *La Flèche d'Argent s'ébranle dans une embarquée puis décolle.*

autour du prix des engins et du matériel destinés aux mines de sel, vous en déduisez que la plupart sont des représentants. Plus loin, à l'avant, un Grom est installé, dans la cabine réservée à la première classe, accompagné de son propre Androïde. Vous vous assouplissez doucement tandis que le Vidécran de votre siège repasse inlassablement les mêmes publicités de la compagnie Galactique Ents. Décomptez 2 unités de temps.

Soudain, vous vous réveillez en sursaut. Vous jetez alors un rapide coup d'œil par la fenêtre : en bas, de nombreuses petites lumières clignotent. L'atmibus decelère, puis atterrit en soulevant un tourbillon de poussière. Deux Androïdes de la PolGrom montent à bord et annoncent qu'ils vont procéder à une vérification d'identité de tous les passagers. Dès qu'ils voient votre licence de Traqueur, ils vous empoignent brutalement par le bras et vous font descendre de force. Allez-vous tenter de fuir (rendez-vous au [385](#)) ou les accompagner sans résistance (rendez-vous au [119](#))?

73

Vous vous précipitez dans le tunnel sans vous soucier des flaques d'eau sale et de la boue. Tout en courant, vous apercevez une ou deux silhouettes sombres, puis d'autres de plus en plus nombreuses. Vous vous arrêtez soudain en comprenant qu'il s'agit de rats géants, dont vous apercevez les gueules hérissées d'énormes crocs. Vous êtes rapidement cerné par deux douzaines de ces redoutables créatures. Vous sortez alors votre Englueur et vous tirez sur l'animal le plus proche. Tentez votre Chance trois fois. Chaque fois que vous serez Malchanceux, un rat vous mordra cruellement et vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Un peu plus tard, vous emergez des égouts par une échelle rouillée. Juste devant vous, un véhicule de transport sur lequel est inscrit « Escargot » à côté d'un cercle barré d'une ligne horizontale, s'apprête à décoller. Allez-vous vous glisser subrepticement dans l'appareil (rendez-vous au [239](#)) ou retourner au terminal des atmibus Flèche d'Argent (rendez-vous au [134](#)) ?

74

Vous ne pouvez pas vous retenir. Sous les regards admiratifs de José et de sa bande, vous bondissez sur le criminel en luttant au corps à corps.

CRIMINEL

HABILETÉ: 8

ENDURANCE:8

Si vous êtes vainqueur, vous enveloppez le criminel de votre filoplast, vous le « marquez » puis vous partagez avec la bande les crédits que vous trouvez sur lui. Cela leur évitera de mourir de faim pendant plusieurs mois ! Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous descendez alors dans le puits. Rendez-vous au [114](#)

75

Vous arrivez au terminal des Flèches d'Argent et vous vous précipitez pour glisser votre carte de crédit dans le distributeur de billets. En fait, il était inutile de tant vous presser car il n'y a que deux autres passagers dans l'atmobus, deux Androïdes qui bourdonnent, visiblement en pleine discussion. Vous montez dans l'atmobus, vous vous installez confortablement puis vous regardez un VidéoGuide de Rome qui vous apprend que les Gromulans croient qu'il existe un lien entre les fondateurs de Rome et leur propre race. Après avoir mangé quelques nourricubes, vous vous endormez paisiblement. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [157](#).

76

a l'approche de Paris, vous êtes automatiquement branché sur un commentaire touristique de la ville, produit par l'Office du Tourisme Galactique. Paris, ainsi vu des airs, est absolument superbe avec ses gigantesques immeubles recouverts d'une dense **vegetation**. Vous survolez rapidement une ancienne autoroute encore encombrée des carcasses rouillées d'antiques voitures — sans doute les vestiges du plus grand embouteillage du siècle dernier, à l'époque où la terre connaissait la plus forte densité de population de son histoire —, puis votre Flèche d'Argent se pose à l'astroport de Paris. Dès votre sortie de l'atmobus, vous êtes arrêté par deux Androïdes de la polgrom pour avoir volé sans autorisation. Allez-vous fuir (rendez-vous au [399](#)) ou les suivre tranquillement (rendez-vous au [168](#)) ?

77

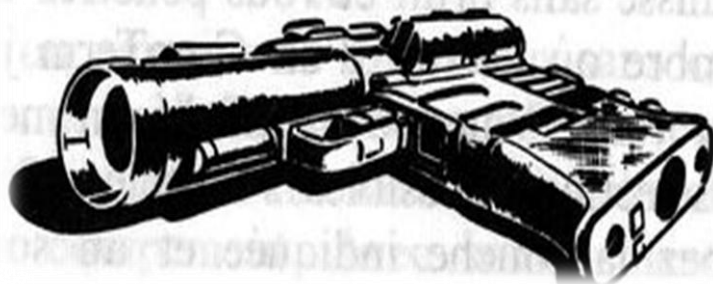
vous courez pour tenter de vous mettre à l'abri, cependant, vous avez beau multiplier les crochets, bondir ou louvoyer en utilisant toute votre agilité de traqueur, un coup de paralysant vous atteint dans le dos. Bien que de faible puissance, il est pourtant suffisant pour vous immobiliser. Vous revenez vers l'hôtel dans lequel vous pénétrez. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [197](#).

78

en arrivant au-dessus de Paris, vous voyez une ville magnifique et superbement développée. Tandis que vous écoutez le commentaire de l'Office du Tourisme galactique, diffusé automatiquement par les haut-parleurs du ZipCar, tout en admirant la ville, l'aéronef entame la procédure d'atterrissage programmée. Soudain, le commentaire fait place à une publicité pour le Mangola et votre ZipCar se pose. A votre descente de l'appareil, deux Androïdes de PolGrom surgissent et vous arrêtent immédiatement pour avoir volé sans autorisation. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [314](#).

79

Vous suivez la rue principale sans but précis, puis vous vous arrêtez un instant pour observer les alentours. Rendez-vous au [117](#).



80

Vous arrivez enfin au terminal de la Compagnie Flèche d'Argent. Vous n'avez pas de temps à perdre car il y a déjà beaucoup de monde. Soudain, un panneau s'allume au-dessus de la porte d'embarquement « ATMOBUS COMPLET ». Vous vous précipitez alors vers l'Androïde qui contrôle les billets et vous lui présentez immédiatement votre carte de Traqueur. Il pousse un grand soupir puis monte dans l'atmobus. Il en redescend quelques secondes plus tard avec une vieille femme qui semble très en colère. Vous vous asseyez alors à sa place, près d'un Excel, sous les regards peu aimables des autres passagers. Vous essayez bien de vous reposer et de vous endormir mais vous en êtes empêché par les conversations à voix haute et les exclamations des nombreux Tel riens installés autour de vous qui se passent, en riant, désaltubes et nourricubes. Personne ne vous offre quoi que ce soit. Décomptez 2 unités de TEMPS Rendez-vous au [45](#).

81

vous arrachez le détecteur et le Rat se met aussitôt à tirer dans toutes les directions. Lancez deux dés. Si vous obtenez un double, il vous touche mortellement. Sinon, au bout de quelques minutes de tir ininterrompu, le Rat repart comme il était venu, tandis que vous vous rapprochez de la lumière. Vous arrivez enfin au pied d'un puits. Rendez-vous au [192](#)





Un Androïde qui porte de nombreux paquets est agressé par une bande de Houlgans.

82

vous pénétrez dans le tunnel et vous atteignez un peu plus tard une grande salle où donnent plusieurs cellules. Dans la dernière, vous apercevez un androïde, allongé sur le sol, au premier stade de l'autodestruction. Vous vous précipitez et vous tombez nez à nez avec le Président : ses vêtements sont tachés, et il tient un poignard spatial dans la main. Il semble nerveux et respire péniblement. Vous tentez de le calmer. Juste à cet instant, entendant du bruit, vous vous retournez et l'Androïde Président en profite pour vous enfoncer son poignard dans le dos

83

un peu plus loin, vous apercevez un grand immeuble circulaire. Vous vous dirigez vers le bâtiment, lorsque, soudain, vous sentez vibrer votre Chronographe programmé pour capter tout Code émis par un de vos Androïdes-Espions. Vous regardez alors tout autour de vous. Sur votre gauche, vous remarquez un Androïde qui porte de nombreux paquets dans les bras et qu'une bande de Houlgans agressifs Allez-vous aider l'Androïde (rendez-vous au [276](#)) ou préférez-vous rester à l'écart de l'incident (rendez-vous au [319](#)) ?

84

Pendant que trois des membres de la bande se débattent avec le filoplast, vous vous précipitez sur la Motofuse la plus proche, vous sautez d'un bond sur la selle, vous démarrez et vous décollez rapidement. Le tout ne vous a pris que quelques secondes. En vous retournant, vous constatez avec plaisir que personne ne vous a suivi. A ce moment précis, une grande flamme jaillit du mélangeur et le réservoir de carburant explose. Vous êtes désarçonné par la déflagration et, dans votre chute mortelle, vous vous souvenez brusquement, mais trop tard, de l'existence de l'antivol de destruction radiocommandé que l'on peut trouver « dans tous les bons magasins d'accessoires de la Galaxie ».

85

Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous vous trouvez dans une pièce dont la sortie sud est bloquée mais qui présente une issue à l'ouest (rendez-vous au [53](#)) et une au nord (rendez-vous au [267](#)).

86

— Moi aussi, d'une certaine manière ! dit-il en se rapprochant encore un peu plus de l'atmobus. Vous êtes bientôt rejoint par trois autres ZipCar lourdement armés. Il est évident qu'ils ont l'intention d'attaquer la Flèche d'Argent une fois qu'elle sera au-dessus des montagnes. Jetant alors un coup d'oeil par-dessus l'épaule du pilote, vous remarquez sur l'écran de son scanner l'Englueur caché dans votre manteau. Votre partie de cockpit est alors hermétiquement fermée en même temps que vous entendez soudain le sifflement caractéristique du gaz. Rendez-vous au [386](#).

87

Vous avancez en pataugeant dans l'eau sale de boue, dans ce qui semble être un ancien égout désaffecté. Bientôt, le tunnel se divise en deux. Allez vous prendre la branche de gauche (rendez-vous au [372](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [202](#)) ?

88

Vous ouvrez la petite porte et vous vous retrouvez dans un long couloir vide. Vous avancez doucement en faisant attention de ne pas couper d'éventuels rayons photoélectriques. Au bout de quelques pas vous arrivez devant deux portes : l'une est marquée **SORTIE** tandis que sur l'autre est apposée une plaque où on a écrit :

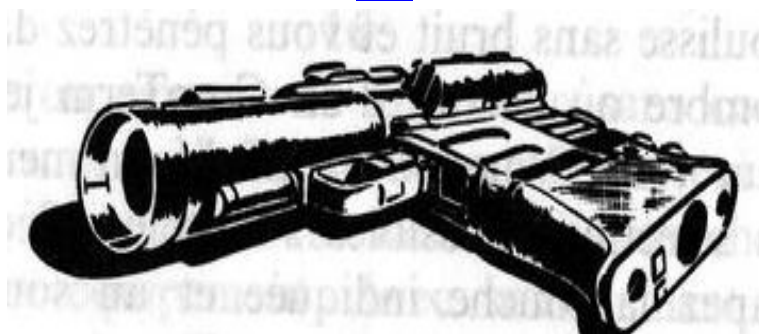
**ACCÈS RÉSERVÉ AUX EXCELS ET AUX MEMBRES DE LA
POLGROM.
ENTRÉE STRICTEMENT INTERDITE AUX AUTRES ANDROÏDES.**

Par quelle porte allez-vous passer : celle marquée SORTIE (rendez-vous au [194](#)) ou l'autre (rendez-vous au [383](#)) ?

89

Vous raidissant à l'avance contre la terrible poussée des réacteurs, vous appuyez sur le démarreur. la brutale accélération de près de dix G vous plaque vigoureusement contre votre siège. Le Grom reste loin derrière vous. A cette vitesse-là, vous n'avez pas la possibilité de virer manuellement et vous devez faire confiance au pilote automatique. Alors que vous allez atteindre l'altitude maximale, vous tombez soudain en panne de carburant et les réacteurs s'éteignent. Vous avez cependant encore la possibilité de diriger l'appareil en vol plané. Vous pouvez aller vers :

la gauche	Rendez-vous au 178
la droite	Rendez-vous au 234
ou tout droit	Rendez-vous au 398



90

vous marchez depuis quelque temps lorsque vous trebuchez. Vous poussez un juron puis, remarquant une vague inscription sur la pierre qui a failli vous faire

tomber, vous vous penchez et vous écartez de la main les herbes qui la recouvrent. Vous lisez "Madrid 180 km » et une flèche indique la direction d'ou vous venez. En maugréant, vous repartez alors en sens inverse. Décomptez 4 unités de TEMPS. Rendez VOUS au [327](#).

91

vous vous réinstallez rapidement sur votre siège. La porte s'ouvre à ce moment précis et le Grom rentre dans la pièce, cette fois accompagné par deux androïdes de la PolGrom. Il vous jette un nourricube et vous demande obligeamment si vous désirez vous laver. Une fois restauré et de nouveau propre, vous vous dépêchez pour attraper la Flèche d'Argent, Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. decomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [381](#).

92

Vous vous approchez de la porte. Un panneau commande présente la suite de chiffres ci-dessous:

6 9 14

8 13 20

4 5 ?

Vous disposez d'un clavier numérique pour taper le chiffre qui complétera la séquence. Souvenez vous que les Groms sont des êtres logiques d'une grande intelligence. Si vous pensez avoir découvert le chiffre, rendez-vous au paragraphe correspond Vous saurez immédiatement si vous êtes tombé juste. Si vous ne parvenez pas à découvrir ce chiffre rendez-vous au [169](#).

93

La porte coulisse lentement. Bondissant immédiatement de côté, vous sortez votre Englueur et, dans un même mouvement, vous tirez sur le criminel de gauche. Le filoplast l'immobilise aussitôt. Le deuxième homme sort alors un désintégrateur mais vous foncez sur lui avant qu'il n'ait eu le temps d'en presser détente.

CRIMINEL

HABILETÉ : 7

ENDURANCE 8

Si vous perdez le combat, on enferme votre cadavre dans un sac et on vous jette dans le Tibre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [138](#).

94

Vous attirez doucement la chaise vers vous. Au bout de longs efforts, vous parvenez enfin à reprendre votre Chronographe. Vous avez le choix entre deux réglages : le premier cran envoie un rayon de courte portée dans toutes les directions (rendez-vous au [130](#)),l'autre envoie un mince rayon a grande distance dans une seule direction (rendez-vous au [187](#)).

95

un des membres de la bande vous ligote solidement et vous installe sur sa Motofuse. Décollant rapidement. toute la bande se dirige ensuite dans une région désertique où elle vous abandonne. Votre mission est terminée.

96

vous vous mettez à nager vigoureusement et, au bout de quelques minutes, vos efforts sont récompensés : vous trouvez une issue et vous remontez rapidement à la surface. Vous gagnez 2 points de chANCE. Complètement trempé, vous examinez les alentours et vous vous apercevez que vous êtes juste en face du terminal des Flèches d'Argent. Regardant l'heure à votre Chronographe, vous vous précipitez mais vous arrivez juste au moment où l'atmobus décolle. Cherchant désespérément autour de vous un autre aéronef, vous n'apercevez qu'un ZipCar garé dans le parc de stationnement et qui, en plus, est occupé. Allez-vous vous en approcher (rendez-vous au [154](#)) ou retourner dans la ville pour y chercher un autre moyen de transport (rendez-vous au [143](#))?

97

Vous êtes dans la Salle Jaune, Niveau 2. Diminuez votre oxygène de 1. Alors qu'une porte permet d'accéder à l'étage supérieur (rendez-vous au [51](#)) deux autres portes conduisent à l'étage inférieur, une à gauche (rendez-vous au [196](#)) et une à droite (rendez-vous au [146](#)).

98

Vous faites semblant d'entrer et l'Androïde s'éloigne rapidement. Vous revenez alors sur vos pas et vous le suivez de loin. Du coin de l'œil, vous apercevez alors trois Androïdes de la PolGrom qui sortent de l'immeuble derrière vous. Cela confirme votre intuition que l'Androïde vous a trahi. Le problème c'est qu'il possède maintenant une VidGraphie de vous en mémoire. Vous devez absolument le détruire ! Pendant ce temps, l'Androïde se dirige vers une structure métallique toute rouillée qui ne vous semble avoir aucune utilité. Vous entend alors des bruits d'explosion et un ZipCar, peint aux couleurs des Houlgans, passe en trombe à quelques mètres de vous. Ses canons se mettent à tirer s l'Androïde et sur vous-même. Le premier coup atteint l'Androïde de plein fouet, quant au second, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [195](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [52](#).

99

Vous vous approchez alors des deux Androïdes.

Où puis-je trouver un moyen de transport rapide pour me rendre à la ville la plus proche, s'il vol plaît ? leur demandez-vous poliment.

La seule navette qui fonctionne encore de temps en temps est déjà partie, répond l'un d'eux. La prochaine ne part que dans 72 heures.



98 Un ZipCar, peint aux couleurs des Houlgans, passe en trombe à quelques mètres de vous.

Ils vous saluent et décollent rapidement dans leur appareil. Décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous attendre la prochaine Flèche d'Argent (rendez-vous au [188](#)) ou partir à pied (rendez-vous au [283](#)) ?

100

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à faire coulisser la porte. Brusquement, vous réalisez qu'il suffit simplement de la pousser ! Comme elle est lourde, en bois massif, vous vous contentez d'en trebâiller et de vous faufiler par l'étroit interstice. Vous vous trouvez dans une grande salle qui présente trois issues. Vous hésitez encore lorsque la porte du milieu s'ouvre. Entre alors un Androïde, une bouteille à la main. Allez-vous vous cacher (rendez-vous au [11](#)) ou l'attaquer (rendez-vous au [236](#)) ?

101

C'est un risque à courir. Vous ouvrez le distributeur d'un violent coup de pied et vous prenez quelques nourricubes. Comme aucun signal d'alarme ne s'est déclenché, vous pouvez manger tranquillement à votre faim. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Vous décomptez 2 unités de TEMPS. Une fois rassasié, vous retournez à l'extérieur. Rendez-vous [291](#)

102

Tandis que ses pieds commencent à se désagréger l'Androïde vous répond d'une voix faible : ' — Les Groms savent qu'il va y avoir une tentative de récupération du Président et ils connaissent également l'existence des Androïdes-Espions. Cependant ils ignorent encore qui... Ils observent la flotte de récupération... Vous...

Il se tait brusquement, les fonctions vocales détruites. Au moment où vous vous relevez, le corps de l'Androïde a complètement fondu, laissant planer dans l'air une odeur âcre. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [31](#).

103

Après avoir marché plusieurs heures dans l'épaisse forêt, vous arrivez soudain à un carrefour où la route se divise en deux : allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [268](#)) ou à droite (rendez-vous au [90](#))

104

vous bondissez sur la gauche mais, malheureusement, juste dans la ligne de tir d'un des canons. Touché de plein fouet, vous n'avez plus à vous soucier de votre mission.

105

vous ne faites pas un geste lorsque la porte s'ouvre

sur les deux Androïdes. Ils s'immobilisent devant vous, le doigt sur la détente de leurs paralysants. soudain. Willi bondit à une vitesse surprenante sur le garde de droite. A votre tour, vous passez à l'action: donnant un violent coup de pied dans le paralysant de l'autre Androïde, vous engagez la lutte au corps A corps.

GARDE ANDROÏDE

HABILETE: 9

ENDURANCE : 10

SI vous êtes vainqueur, Willi a également réussi, de son côté, à désarmer son adversaire. Rendez-vous au [70](#)

106

vous Commencez à vous éloigner pour fouiller la maison mais la petite fille vous enferme aussitôt dans une fosse à serpents. Vous êtes complètement couVert par les reptiles : il y en a qui s'enroulent autour de vos bras, d'autres qui montent lentement sur vos jambes. Vous vous efforcez de vous persuader qu'il ne s'agit que d'une illusion. Testez votre peur, Si vous êtes effrayé, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Finalement, vous capitulez et vous hurlez que vous acceptez de jouer avec elle. Rendez- vous au [68](#).

107

Malgré votre victoire, les trois membres de la bande ont été des adversaires coriaces et le combat vous a épuisé. Réalisant que le parc de stationnement du petit restaurant n'est pas un endroit suffisamment sûr, Lopsti siffle alors un de ses hommes et lui ordonne de vous installer derrière une des Motofuses. Vous enfourchez péniblement la machine, puis vous attendez qu'un des membres de la bande ait fini de voler les nourricubes du distributeur qu'il vient de démolir sauvagement à coups de pied. Enfin dans un bruit de tonnerre, toute la bande décolle laissant derrière elle une épaisse fumée noire. rendez-vous au [354](#).

108

— Vous avez également besoin d'un moyen de transport, ajoute l'Androïde après une seconde de réflexion.

Il vous conduit alors chez Luigi Garanti qui possède un grand garage de ZipCars d'occasion. La plupart des véhicules ne sont que des épaves rouillées et à moitié démolies mais Luigi ne semble pas disposé à vous en vendre une. Il vous présente même un vid-décret grom qui interdit la vente d'un véhicule sans autorisation spéciale. L'Androïde le prend alors à part et semble le menacer. Quelques minutes plus tard, Luigi revient vers vous avec un sourire contraint. Il consent finalement à vous vendre un ZipCar à un prix raisonnable. Vous vérifiez rapidement le plein de carburant, puis l'Androïde vous indique la direction à prendre. Vous survolez bientôt la cité, cap au nord. Rendez-vous au [224](#).

109

VOUS vous approchez de ce qui semble être la porte Principale. Elle est ouverte. Il y a quelqu'un? appelez-vous à voix haute en entrant dans la maison. 'pas de réponse ! Juste en face de vous s'ouvrent trois portes. Laquelle allez-vous prendre :

celle de gauche ?

Rendez-vous au [26](#)

celle de droite ?

Rendez-vous au [120](#)

celle du milieu ?

Rendez-vous au [361](#)

110

au bout d'un moment, un Gromulan de petite taille apparait à l'extrémité du couloir, flanqué d'un Excel de chaque côté, et passe en revue la file des criminels. parvenu à votre hauteur, il s'arrête et sort un étrange appareil qu'il braque dans votre direction. Vous comprenez aussitôt qu'il tente de lire dans votre esprit. En tant que Traqueur, vous disposez de defenses mentales contre ce type d'engin. Tiens, tiens ! Un Traqueur ! dit-il d'une voix aigue les Excels vous empoignent par le bras et vous conduisent dans une petite pièce où ils vous abandonnent. Dans un coin, un ComTerm diffuse justement des images du Président. Allez-vous vous en approcher (rendez-vous au [316](#)) ou rester où vous etes (rendez-vous au [296](#)) ?

111

Vous atteignez l'abri au moment précis où le TauRobot plante ses cornes dans le plastique dur. Regardant autour de vous, vous apercevez deux courtes Banderilles, armées de pointes neutroniques. Vous êtes presque sûr qu'il existe une entrée derrière l'un des trois refuges de l'arène. Seulement, il va falloir que vous vous y rendiez en essayant d'éviter les assauts furieux du TauRobot. Prenant une banderille dans chaque main, vous bondissez de votre cachette. Allez-vous d'abord vous diriger vers l'abri de gauche (rendez-vous au [378](#)) ou bien vers celui de droite (rendez-vous au [49](#)) ?

112

La porte s'ouvre lentement sur une pièce sombre puis se referme derrière vous dans un discret chuintement. Vous avez été pris au Piège Temporel de Mœbius. Le temps ne signifie plus rien pour vous et les secondes vous semblent durer des années. vous n'avez aucune chance de vous en sortir.

113

Vous virez rapidement, puis vous plongez en piqué et vous revenez brusquement sur les Groms. Seule ment, vous avez beau actionner la commande de tir rien ne se produit. Les canons refusent de fonctionner et le ZipCar ne dispose pas de

système de tir automatique comme votre vaisseau d'Obéron. Bientôt touché par les tirs précis des Groms, vous perdez brutalement le contrôle du GT III. La chute mortelle est interminable.

114

Vous êtes dans un tunnel sombre et humide, parcouru par de nombreuses canalisations. Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous commencez à avancer dans le tunnel vers une vague lumière que vous avez aperçue au loin lorsque vous entendez soudain des crépitements et des grésillements bizarres dans votre dos, Vous vous retournez brusquement, prêt à vous battre. Deux yeux rouges s'approchent lentement. ce n est qu'un RépaRat qui, dans sa tournée d'entretien des égouts, fait les quelques soudures nécessaires aux joints des conduites. Vous savez que ces robots sont équipés de désintégrateurs dont ils se servent pour pulvériser les détritiques ou déboucher éventuellement les tuyaux. Allez-vous le laisser passer sans bouger (rendez-vous au [28](#)) ou vous mettre à courir vers l'autre extrémité du tunnel (rendez- vous au [289](#)) ?

115

vous enfiler lentement les gants puis, faisant le vide dans Votre esprit, vous passez à l'attaque.

GIGANTIAN

HABILETE: 10

ENDURANCE: 12

si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [16](#).

116

tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [336](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [374](#)

117

voyant deux Gardes s'approcher, vous tournez rapidement le coin d'une rue et vous vous dirigez vers l'ouest en marchant le long d'une large avenue. Un peu plus loin, parvenu à un carrefour, vous tombez sur un petit marché en plein air. Au milieu de la foule des Terriens, vous distinguez quelques Félines de Wista4. Une enseigne lumineuse, plantée à l'angle d'un immeuble, indique : « RESTOSOM ». Une flèche pointe vers le sous-sol. Vous sentez que vous allez bientôt avoir besoin d'un peu de repos. Allez- vous descendre dans le RestoSom (rendez-vous au [228](#)) ou poursuivre votre quête (rendez-vous au [324](#))?

118

Vous poursuivez votre vol vers Londres et, bientôt vous survolez un petit bras de mer. Soudain un rayon laser tiré de la côte atteint votre appareil qui s'embrase immédiatement. Vous mourez brûlé vif. Votre aventure s'achève ici.

119



120 *L'armure saisit une épée neutronique et cingle l'air agressivement dans votre direction.*

Les deux Androïdes de la PolGrom vous font monter sans ménagements dans leur véhicule et vous amènent devant leur chef. Celui-ci reste assis et vous observe longuement et très attentivement.

— Qui traquez-vous en ce moment ? vous demande enfin le Grom.

Allez-vous lui donner un nom (rendez-vous au [312](#)) ou refuser de parler (rendez-vous au [54](#)) ?

120

La porte se referme silencieusement dans votre dos. Au centre de la pièce, vous remarquez une armure spatiale qui remonte vraisemblablement au début du XXI^e siècle. Vous faites un pas en avant et elle s'anime soudain, saisit une épée neutronique et cingle l'air agressivement dans votre direction. Vous vous jetez rapidement sur la gauche. La lame neutronique de l'épée s'abat violemment sur une table métallique qu'elle fracasse dans un éclair bleuté. Il ne s'agit pas d'une illusion ! Apercevant alors une panoplie d'épées neutroniques sur le mur, vous en choisissez une rapidement et vous commencez à vous défendre vaillamment.

ANDROÏDE GUERRIER HABILITE : 9 ENDURANCE 12

Décomptez 2 unités de TEMPS. Si vous perdez, rendez-vous au [201](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).

121

Vous dissimulez Lopsti dans un coin de sous-sol et vous lui attachez un émetteur au poignet pour permettre à l'AutoTraqueur de le retrouver un peu plus tard, puis vous le recouvrez de sacs. Lopsti se met aussitôt à ronfler. De retour dans le restaurant, tous les regards, ceux des Androïdes compris, sont braqués sur vous. Tous connaissent maintenant votre profession.

— Alors, demande brusquement quelqu'un dans votre dos, vous l'avez eu ? Vous vous retournez lentement. L'homme qui vous a interpellé est assez grand et porte un polo marqué « Julio ». Allez-vous lui répondre et bavarder avec lui (rendez-vous au [232](#)) ou l'ignorer et reprendre votre petit déjeuner interrompu (rendez-vous au [335](#)) ?

122

Le Grom vous regarde de travers. Ses joues se gonflent et rougissent, puis il disparaît brusquement. La pièce est soudain plongée dans le noir et vous avez l'impression que tout tourne autour de vous. Vous perdez bientôt conscience. Rendez-vous au [249](#).

123

L'Excel avance posément vers le palais et en franchit tranquillement les portes. De nombreux Gardes patrouillent alentour. Soudain, l'un d'eux vous aperçoit et s'approche. Allez-vous faire aussitôt demi-tour (rendez-vous au [179](#)) ou tenter de parler au Garde (rendez-vous au [304](#)) ?

124

brusquement, une sirène se met à retentir, accompagnée de bruyants bips sonores. Votre manœuvre a déclenché une alarme ! La petite fille réapparaît tout à **coup**, un Vidéomag à la main, mais vous êtes déjà à la terrasse. Vous descendez précipitamment. La petite fille, accompagnée d'une sorte de gros ballon rouge où vous distinguez vaguement un visage, vous fait des signes de la main. Vous la perdez bientôt de vue. Arrivé en bas, vous apercevez un Excel qui s'approche de l'entrée principale de l'immeuble et vous partez dans la direction opposée. Vous traversez plusieurs pièces, toujours en courant, puis vous franchissez d'un bond une fenêtre ouverte. Vous vous précipitez alors vers le mur d'enceinte sans plus penser **aux** faisceaux de détection. Rendez-vous au [55](#).

125

vous bondissez par-dessus les caisses d'emballage puis vous donnez un violent coup de pied dans la grille de plastique qui obture la fenêtre. Au moment où vous vous élancez pour sauter, un rayon paralysant vous atteint dans le dos et vous immobilise aussitôt, Désormais incapable de bouger, vous n'avez plus aucune chance d'accomplir votre mission.

126

vous vous installez devant l'ordinateur. Vous savez que les Groms utilisent le langage « L », aussi appelez Vous directement le répertoire des fichiers en demandant un affichage digital. Un message s'inscrit alors sur l'écran, vous demandant de composer le mot de passe en vous accordant 5 secondes pour le taper. Vous appuyez sur un bouton au hasard et l'écran se met aussitôt à s'illuminer en affichant en grosses lettres rouges :

« **CLÉ D'ACCÈS NON RECONNUE.**

ATTENTION: TENTATIVE DE PIRATAGE »

. Une sirène aiguë se déclenche aussitôt. par la fenêtre, vous voyez le Grom qui se précipite, accompagné de nombreux Androïdes. De rage, va donnez un violent coup de pied dans les circuits de l'IPX. L'écran principal s'éteint brusquement, aussitôt remplacé par un écran de secours. Cependant le message accusateur a disparu. Rendez-vous au [91](#)

127

Vous avez vu juste : il suffisait d'additionner et soustraire alternativement 3, 9, 27, 81 — tous multiples de 3. Un menu présentant différentes options est maintenant affiché sur l'écran. Vous choisissez l'option « Informations récentes » et vous passez à un sous-menu dont une des rubriques concerne le Président Galactique. C'est bien sûr celle-là que vous sélectionnez. « Précisez l'information recherchée », vous demande alors l'ordinateur. Vous tapez aussitôt : « Où se trouve le Président ? » La réponse ne tarde pas : « Sujet non enregistré à la base de Madrid ». Vous examinez attentivement l'indicatif de l'émetteur de

l'information et vous distinguez, alors un cercle barré d'une ligne horizontale. Vous ne connaissez pas ce sigle. Malgré tout, vous savez maintenant que le Président n'est pas à Madrid et que vous devez poursuivre ailleurs vos recherches, Rendez-vous au [169](#).

128

Comme vous êtes resté totalement immobile, ses fonctions automatiques de recherche-élimination se sont immédiatement déconnectées. L'Androïde s'approche alors de vous, ayant compris que la dissimulation ne sert plus à rien. Dans de telles circonstances, il est programmé pour désactiver tout ses enregistreurs. Vous émettez rapidement le Code et l'Androïde réagit aussitôt. Les Houlgans ont endommagé mes circuits, vous explique-t-il. Je ne peux plus prétendre être un simple Androïde de service.

Soudain, ses rouages se coincent et il tombe brusquement par terre. Vous comprenez qu'il est très sérieusement touché. Vous ouvrez alors une de ses trappes latérales et vous examinez soigneusement ses circuits internes. Vous n'avez que deux liaisons à rétablir mais vous devez agir rapidement avant que le mécanisme d'autodestruction ne s'enclenche, décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous choisir le circuit de gauche (rendez-vous au [233](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [375](#)) ?

129

Le cavalier noir bondit sur la case de gauche à la manière de la pièce d'échecs qu'il représente. Vous avez eu raison de ne pas bouger. Vous vous écarterez d'un bond, vous sautez de l'échiquier puis vous vous éloignez rapidement. L'illusion disparaissant progressivement, vous vous retrouvez bientôt dans la rue. Vous regardez autour de vous: il n'y a personne! Vous courez vous réfugier dans une ruelle en apercevant soudain deux appareils de patrouille de la PolGrom qui passent au-dessus de vous et atterrissent dans l'enceinte de l'hacienda.

Brusquement, en regardant l'heure à votre Chronographe, vous réalisez que la Flèche d'Argent doit bientôt décoller. Vous vous précipitez pour tenter de la rejoindre à temps. Rendez-vous au [80](#).

130

Vous entendez soudain un grand bruit sur votre gauche. Vous vous retournez vivement pour découvrir la jeune femme que vous aviez déjà rencontrée à Rome. Tenant fermement son Englué à la MAIN, elle finit de ligoter le guetteur de la bande, puis elle se précipite vers vous et vous délivre sans prononcer un mot. En sortant de l'immeuble, vous tombez sur un autre membre de la bande qui est, lui, englué dans un filoplast. Vous longez un gros véhicule industriel sur lequel est écrit « Escargot » et vous suivez la jeune femme jusqu'à un petit bar où elle vous offre un stimulant caféiné. Si vous ne lui avez pas parlé auparavant, elle se présente sous le nom d'Arana, et vous dit être, elle aussi, un Traqueur

— ... Mais, en ce moment, je suis payée par les Groms pour retrouver des microprogrammes volés. vous explique-t-elle. Je suivais des fugitifs que j'avais repérés à Rome lorsque j'ai intercepté votre signal en passant devant l'entrepôt. Bon, maintenant, faut que je me dépêche de les rattraper. A un de ces jours ! Elle vous indique cependant la direction des deux bases groms. Allez-vous vous diriger vers celle du nord (rendez-vous au [356](#)) ou celle du sud (rendez-vous au [204](#)).

131

Vous pénétrez dans une pièce qui semble avoir été construite quatre cents ans plus tôt. Tout s'écroule et les grandes dalles de béton du plafond tombent au hasard tout près de vous. Lancez un dé : le chiffre obtenu indique votre position. Lancez un deuxième dé pour déterminer l'endroit où s'écrasent les dalles. Si les deux chiffres sont identiques, vous recevez une plaque sur la tête et vous mourez écrasé. Recommencez l'opération quatre fois de suite. Si, au bout des quatre fois, vous n'avez pas été touché, vous avez réussi à traverser la pièce. Bien que les issues au sud et nord-ouest soient bloquées, il existe une sortie à l'est (rendez-vous au [353](#)) et une à l'ouest (rendez-vous au [44](#)).

132

Votre nouveau compagnon entraîne sa bande à l'écart et lui raconte toute l'histoire. Vous lui expliquez ensuite que vous êtes un Traqueur et que vous travaillez contre les Groms. La petite bande semble haïr les Groms autant que leurs rivaux Houlgans. finalement, vous entrez tous dans le bar où vous commandez des mets aux noms bizarres. Lorsqu'on les a servis, vous vous rendez compte qu'il ne s'agit pas de nourricubes mais de petites créatures marines, confites dans des grains jaunes. Craignant d'être malade, vous hésitez à en manger mais l'odeur que dégagent les plats est si bonne que vous ne résistez pas longtemps à la tentation d'y goûter. Finalement, cette nourriture se révèle bien meilleure que les nourricubes que vous préparait votre mère. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [315](#).

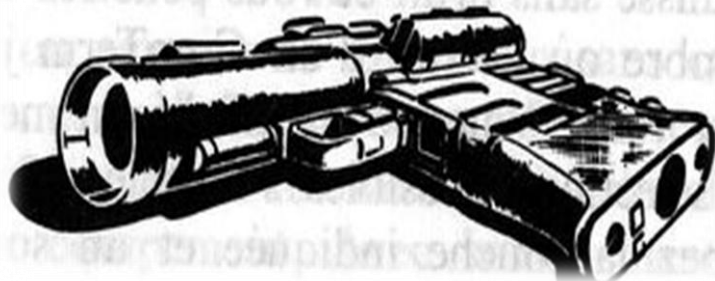
133

l'atterrissage est désastreux. Les deux jambes brisées. vous êtes totalement réduit à l'impuissance. Les groms, vous ayant détecté, se posent rapidement et vous font prisonnier. De toute façon, vous n'auriez pas été guéri à temps pour achever votre mission...

134

Alors que vous approchez du terminal des Flèches d'Argent, vous reconnaissez soudain un véhicule de patrouille de la PolGrom arrêté devant l'astroport. Au-dessus de l'entrée, un panneau clignotant annonce : « Tous les départs annulés ». Vous faites aussitôt demi-tour. A ce moment, vous vous apercevez que les

Vidécrans ont cessé la diffusion des publicités pour les remplacer par une photo... la vôtre Vous vous apprêtez à retourner vers le véhicule de transport que vous aviez vu tout à l'heure lorsque vous passez devant un autre appareil en cours de ravitaillement. Il est également chargé de caisses toutes marquées du cercle barré d'une ligne horizontale. Allez-vous tenter de monter dans cet appareil (rendez-vous au [245](#)) ou retourner à l'autre (rendez vous au [239](#)) ?



135

L'Androïde s'approche de l'immeuble. Vous redoublez d'attention lorsque vous le voyez se diriger vers l'un des Gardes et lui glisser quelques mots. le Garde sort aussitôt son paralysant et regarde fixement dans votre direction. Vous vous rappelez brusquement que certains Androïdes sont équipés de détecteurs qui leur permettent de savoir si quelqu'un les suit. Vous plongez rapidement dans les buissons. Un arbre se désintègre à quelques mètres de vous vous apercevez brusquement un appareil de PolGrom qui fonce dans votre direction en faisant feu de tous ses canons. Soudain, malgré le fracas d armes et les sifflements des réacteurs, vous entendez une voix métallique qui vous intime l'ordre de rester où vous êtes. Allez-vous obéir (rendez-vous au [30](#) ou, risquant le tout pour le tout, vous mettre à fuir (rendez-vous au [244](#)) ?

136

au bout de quelques minutes de marche, la route est si obstruée que vous perdez tout sens de l'orientation. Vous voyez alors un Grom qui vous tourne le dos. Il vient d'attraper un petit escargot qu'il est en train de se mettre dans l'oreille gauche tandis que, dans l'autre, un bout de coquille dépasse encore. vous décidez de courir le risque et de vous approcher du Grom pour lui demander votre chemin. comme il ne vous entend pas — puisqu'il a un escargot dans chaque oreille — vous lui tapez sur l'épaule. Deux Gardes surgissent alors et vous empoignent rapidement par le bras tandis que le grom, très nerveux, se retourne vivement et crie d'une voix aiguë que vous êtes en état d'arrestation pour avoir osé toucher un Gromulan. Puis, vous abandonnant aux mains des Androïdes, il s'éloigne, titubant encore sous l'émotion que vous lui avez faite. Allez-vous vous débattre (rendez-vous au [399](#)) ou suivre les Gardes sans résister (rendez-vous au [168](#))

137

Vous réalisez alors seulement l'erreur que vous avez commise en volant cet appareil. En effet, vous avez révélé votre identité et le but de votre mission, et les informations de votre CI de Traqueur sont maintenant enregistrées dans l'ordinateur central IPX. Entendant un bruit de réacteurs, vous levez les yeux et vous voyez trois appareils décoller, puis disparaître au loin. Vous supposez que les Groms pensent que vous avez péri dans l'accident. Vous détruisez alors votre CI originelle et vous en recomposez une nouvelle sur votre Chronographe, espérant qu'il n'existe aucune VidGraphie de votre visage. Vous dévalez une pente et vous arrivez au bord d'une piste orientée nord-sud. Allez-vous marcher vers le nord (rendez-vous au [363](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [256](#))?

138

Vous aimeriez poser quelques questions aux deux criminels mais ils parlent un dialecte que votre Transcodeur ne parvient pas à traduire. Vous vous contentez alors de les cacher dans un coin pour pouvoir les reprendre plus tard, puis vous redescendez au rez-de-chaussée. Décomptez 2 unités de TEmPs Rendez-vous au [295](#).

139

La pièce dans laquelle vous êtes entré est bloquée à l'est mais présente des issues au sud (rendez-vous au [331](#)) et à l'ouest (rendez-vous au [62](#)). Vous remarquez également, au nord, un passage qui descend à moitié envahi par les eaux. D'étranges poissons pirayas remontent parfois à la surface et se mordent férocelement les uns les autres. Si vous désirez cependant emprunter cette issue, rendez-vous au [384](#)

140

Vous allez devoir sauter d'immeuble en immeubles Lancez deux dés et faites le total : vous obtenez la première distance à franchir. Lancez ensuite un dé ajoutez le résultat obtenu à votre total d'ENdu RANCE : cela indique la valeur de votre premier saut Si votre bond est supérieur ou égal à la distance franchir, vous avez réussi à passer sur le toit de l'immeuble suivant. Répétez l'opération trois fois de suite. Si jamais la distance à franchir est plus grande que votre saut, vous vous écrasez au pied du bâtiment. Si vous réussissez les trois sauts, vous perdez 2 points d'ENDURANCE mais vous arrivez sain et sauf sur le toit du quatrième immeuble. De là, vous parvenez facilement à redescendre dans la rue. Rendez-vous au [79](#).

141

vous le laissez gagner en prenant bien garde de ne pas révéler votre identité de Traqueur par votre manière de combattre. Plutôt fier d'avoir battu chacun des membres de sa bande, il vous accepte finalement dans le groupe.



142 Dans la foule des clients, vous remarquez quelques Félines de Wista 4.

Maintenant que tu es des nôtres, annonce-t-il en vous donnant une bonne claque dans le dos, il va falloir passer encore par une petite épreuve : l'hacienda, tu connais ? Il y a pas mal de choses à y prendre C'est la résidence d'un important personnage grom.en fait , bien que la Terre soit un refuge contre les autotraqueurs, il semble difficile d'y vivre normalement On vous attribue parcimonieusement quelquesnourricubes que vous consommez aussitôt. vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Quelques minutes plus tard, un guide et un conseiller vous accompagnent par les égouts jusqu'à l'hacienda. rendez-vous au [273](#).

142

apres avoir circulé dans un labyrinthe de ruelles étroites, vous tombez sur un marché en plein air. Les nourricubes semblent être la principale marchandise. Dans la foule des clients, vous remarquez quelques Félines de Wista 4. Soudain, le Code de votre chronographe se déclenche lorsqu'un Androïde, un paquet sous le bras, vous frôle. Vous le suivez alors prudemment, bien que vous sachiez que vous perdez là un temps précieux. Décomptez 2 unités de TEMPS. allez-vous aborder l'Androïde (rendez-vous au [198](#)) ou décidant finalement de ne pas vous fier à lui, poursuivre seul (rendez-vous au [221](#)) ?

143

vous avez raison d'être méfiant. En effet, l'appareil est **un** ZipCar Pirate camouflé. Heureusement, si votre engin n'est pas beaucoup plus rapide que lui, vous disposez cependant de canons. Vous combattez de la même manière que d'habitude, toutefois vous n avez pas à réduire votre ENDURANCE car seul votre appareil subit des dommages. Utilisez la case SPECIALE de votre *Feuille d'Aventure* pour ce combat.

ZIPCAR PIRATE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

SI Vous perdez, après que votre appareil se fut écrasé AU SOL - heureusement, vous n'avez rien ! — vous decOuvrez un sentier qui semble conduire à la ville rendez-vous au [3](#)). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [302](#).

144

vous êtes dans la Salle Blanche, Niveau 3. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte permet d'accéder à l'étage supérieur (rendez-vous au [181](#)) et deux autres conduisent à l'étage inférieur, une à gauche rendez-vous au [352](#)) et une à droite (rendez-vous au [384](#)

145

Quelques minutes plus tard, vous voyez l'atmobus decoller. Cette attente commence à vous peser, aussi vous mettez-vous à la recherche d'un responsable en vous promenant dans les couloirs de l'astroport. Voyant une porte ouverte

marquée « Privé », vous entrez. Le bureau est vide. Vous ramassez machinalement une lettre à en-tête de la compagnie Locafuse et vous apprenez que son service de location a été supprimé en raison du faible nombre de demandes. Vous êtes furieux. Vous vous apprêtez à ressortir lorsque, par une petite fenêtre, vous apercevez le RoboNet qui vient dans votre direction. Puis, soudain, deux Androïdes de la PolGrom surgissent et lui barrent le chemin. Tout à coup, de la fumée se dégage de sa tête. Les circuits du RoboNet commencent à fondre. Il s'autodétruit, et vous comprenez aussitôt qu'il devait probablement être un de vos contacts ! Rendez-vous au [99](#).

146

Vous vous trouvez dans la Salle Violette, Niveau 3 Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte vous permet d'accéder à l'étage supérieur (rendez-vous a [97](#)) tandis qu'une autre conduit à l'étage inférieur (rendez-vous au [377](#)).

147

En effet, vous avez compris que leur offrir quelques crédits serait le meilleur moyen d'obtenir leur aide Tandis que vous fouillez dans toutes vos cartes, le plus petit de la bande se précipite sur vous et vous les arrache des mains. Vous sortez votre Englueur en un éclair et ils s'éparpillent aussitôt dans toutes les directions. Vous visez soigneusement le voleur. Lancez un dé. Si vous obtenez 3 ou moins, votre arme s'enraye (rendez-vous au [231](#)). Si vous obtenez 4 ou plus, vous réussissez à engluer votre voleur dans le filoplast (rendez-vous au [345](#)).

148

des sirenes d'alarme résonnent au loin et vous vous trouvez maintenant devant une épaisse porte métallique. Vous ne voyez aucun moyen de la franchir ,tout A coup, à cinquante mètres derrière vous, une autre porte se referme brusquement, et vous sentez alors que l'air commence à s'échapper du tunnel. privé d'oxygène, vous mourez étouffé, ayant échoué dans Votre mission.

149

le tapis roulant se déplace assez rapidement. Bientôt, les murs de pierre du tunnel sont remplacés par des parois métalliques. Vous estimez être à proximité du centre ville lorsque vous apercevez soudain des lumières qui brillent devant vous : celles d'une gigantesque machine que conduisent plusieurs Androïdes. vous sautez à bas du tapis roulant et vous continuez ,prudemment à pied. Il ne semble pas y avoir de Gardes.ces Androïdes étant des robots « dédiés » restent absolument sourds et aveugles à tout ce qui ne concerne pas le travail pour lequel ils ont été programmé. Décomptez 2 unités de TEMPS. Un peu plus loin, vous arrivez au pied de deux échelles. Allez-vous emprunter celle de gauche (rendez-vous au [344](#)) ou celle droite (rendez-vous au [329](#)) ?

150

vous vérifiez rapidement l'état du moteur et le niveau de carburant, puis vous refermez le capot et vous ouvrez la verrière d'Altuglas du poste de pilotage . l'Intérieur du ZipCar est rempli à ras bord d'une sorte de boue épaisse et rougeâtre qui bouillonne doucement. Vous vous penchez un peu plus et ,tout à coup, quatre mains aux griffes sanguinolantes émergent du répugnant magma et se tendent vers vous. Testez votre Peur. Si vous êtes effrayé, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Décomptez 2 unités temps et rendez-vous au [261](#).

151

Arana vous a fort bien renseigné. L'avenue est assez large et de nombreux Groms s'y promènent tranquillement à petits pas mais toujours accompagnés de Gardes qui s'efforcent de marcher suffisamment lentement pour rester à leur hauteur.le Roxyrama est une ancienne VidSalle construite peu avant la commercialisation de l'Halluvision 70,à une époque où les spectacles de 3D devaient avoir lieu dans des salles conçues spécialement à cet effet. La VidSalle a l'air fermée lorsque vous arrivez mais vous en poussez sans hésiter la grille métallique et vous pénétrez à l'intérieur. Décomptez 2 unités de temps. Allez-vous suivre le couloir (rendez-vous au [295](#)) ou monter l'escalier (rendez-vous au [362](#)) ?

152

L'Androïde sort de l'astroport sans se presser. vous lui laissez cinq minutes d'avance, puis vous allez à la fenêtre et vous jetez un coup d'œil prudent à l'exterieur. Bien vous en a pris car l'Androïde est justement en train de discuter avec deux Androïdes de la PolGrom. Vous avez la nette impression que votre contact vous a trahi. Heureusement que les Androïdes-Espions ne vous connaissent pas. en le voyant repartir, vous remarquez qu'il garde un doigt sur la détente de son paralysant en passant près d'un groupe de Houlgans en train de démolir à coups de pied un distributeur de nourricubes. Allez-vous suivre l'Androïde (rendez-vous au [238](#)) ou vous approcher des Houlgans (rendez-vous au [29](#)) ?

153

la jeune femme marche très vite et vous avez l'impression qu'elle sait que vous la suivez. Rome est plus animée que Madrid et on y rencontre plus de terriens. Vous la suivez en calquant votre allure sur la sienne mais vous êtes soudain arrêté par la poigne vigoureuse d'un Androïde de la PolGrom qui veut contrôler votre CI. Comme vous n'avez pas le choix, ,vous obéissez en pestant intérieurement à cause du temps perdu. **Tentez votre Chance**. Si vous êtes chanceux, vous parvenez à rattraper la jeune femme rendez-vous au [298](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous avez perdu sa trace (rendez-vous au [221](#)).

154

le conducteur du ZipCar semble assez peu aimable.

en Jetant un rapide coup d'oeil à l'intérieur de l'appareil,. vous constatez qu'il est équipé de plusieurs canons. Vous vous approchez en souriant. excusez-moi, mais iriez-vous vers le nord? lui demandez-vous. Si vous pouviez m'emmener... il vous examine des pieds à la tête, puis accepte d'un haussement d'épaules.

Montez derrière, grommelle-t-il. Vous vous installez derrière lui et il décolle aussitôt en adoptant une allure modérée. Vous apercevez au loin l'atmibus Flèche d'Argent qui vous précède.

Qu'est-ce que vous faites comme métier ? demande soudain votre conducteur, allez-vous lui dire la vérité (rendez-vous au [247](#)) ou lui raconter que vous êtes un simple commerçant rendez-vous au [86](#)) ?

155

le missile frappe le Dragon de plein fouet et explose dans une formidable déflagration. Vous avez eu raison de ne pas vous fier aux Groms, car il s'agissait bien d'une fusée photonique, camouflée grâce à l'Hallucinoscope dont elle était équipée. Le croiseur reprend alors de l'altitude et rejoint rapidement la flotte galactique. Rendez-vous au [400](#).

156

Vous échappez de peu au premier coup de canon mais le souffle de l'explosion est si violent que vous ; trébuchez. Vous vous jetez alors dans un immeuble à moitié détruit, de l'autre côté de la rue. L'appareil gromulan refait un passage et tire à coups redoublés. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds et vous perdez brutalement connaissance. Rendez-vous au [313](#)

157

Vous vous réveillez brusquement pour vous apercevoir que vous êtes tombé de votre siège. Une sirène d'alarme se déclenche. Par la fenêtre, vous apercevez alors quatre aéronefs Pirates qui attaquent l'atmibus. Vous entendez le pilote demander de l'aide à la radio tandis que les deux Androïdes se mettent rapidement en position de défense, prêts à tirer. Vous l' imitez et vous vous mettez aux commandes d'une tourelle de tir. Vous visez soigneusement et vous lâchez une longue rafale. Le combat se déroule comme d'habitude mais vous devez utiliser la case SPÉCIALE de votre *Feuille d'Aventure*.. Vous ne perdez aucun point d'ENDURANCE en cas de défaite.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier PIRATE	9	8
Second PIRATE	9	10

Si vous perdez, rendez-vous au [269](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [227](#).



157 Vous apercevez quatre aéronefs Pirates qui attaquent l'atmobus.

158

Vous vous trouvez dans l'atelier de soudure. la chaîne de montage passe, à vitesse réduite, à travers six pièces successives où les Androïdes sont soudés par des rayons lasers. Vous ne pouvez plus faire demi-tour. Il ne vous reste plus qu'à franchir les six pièces pour atteindre l'autre issue. Lancez un dé pour chaque pièce. Si le chiffre obtenu correspond à la pièce traversée, vous êtes touché par un rayon et trop grièvement brûlé pour pouvoir achever votre mission. Si vous survivez, rendez-vous au [348](#).

159

Un arrêt est prévu pour le petit déjeuner. L'atmibus Flèche d'Argent se pose bientôt à proximité d'un petit restaurant qui n'a rien d'une station-service galactique. Au contraire, un panneau annonce fièrement : « Chez Julio : cuisine terrienne originale ». Vous suivez les autres passagers à l'intérieur. Vous avez le choix entre de nombreuses variétés de nourricubes et de désaltubes. Vous vous servez rapidement. Soudain, alors que vous vous débâchez avec le bouchon récalcitrant d'un désaltube, vous vous trouvez face à face avec Kinta Lopsti, un criminel que vous aviez arrêté quelque temps auparavant et qui s'est évadé. Lopsti, vous reconnaissant immédiatement, se précipite vers la sortie. Allez-vous lui courir après (rendez-vous au [299](#)) ou le laisser s'enfuir (rendez-vous au [17](#)) ?

160

Décomptez 2 unités de TEMPS. La porte s'ouvre lentement et vous découvrez un Androïde assis devant un ComTerm. A votre entrée, il se retourne brusquement et lève son paralysant dans votre direction, vous l'attaquez immédiatement et, d'un coup de pied bien ajusté, vous lui faites sauter l'arme des mains

TECHNICIEN

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 8

SI vous êtes vainqueur, rendez-vous au [317](#).

161

tout le monde vous félicite et vous remercie de votre aide. Vous en profitez pour demander à la serveuse si vous pouvez emprunter le ZipCar GT I.

Oui, bien sûr ! Prenez-le et laissez-le au parc de stationnement du terminal des Flèches d'Argent. Un de mes parents viendra le reprendre. elle vous donne les clés et ajoute même quelques nourricubes. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. rendez-vous au [280](#).

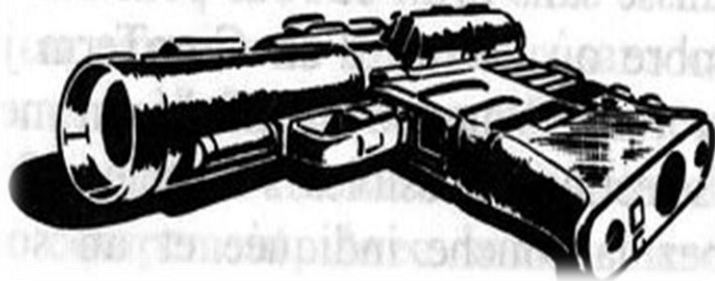
162

toujours pourchassé par le petit groupe, vous continuez à courir dans le tunnel, le bas de vos vêtements complètement trempé d'éclaboussures. Au bout moment,

vous vous arrêtez pour souffler un peu et vous vous apercevez soudain que vos poursuivants se sont immobilisés et qu'ils fixent un point dans l'obscurité derrière vous en ricanant sadiquement. Vous suivez la direction de leur regard et voyez alors les feux clignotants d'un Dératiseur. L'engin avance doucement dans le tunnel en désintégrant tout ce qui bouge. Faisant aussitôt demi-tour, vous découvrez avec soulagement que les autres en ont déjà fait autant et qu'ils ont disparu. revenu à la fourche, vous prenez cette fois le tunnel de droite. Rendez-vous au [73](#).

163

Vous vous installez rapidement devant le pupitre de commande et vous décollez à vive allure. L'engin s'élève, et vous vous plaquez contre le siège moelleux, les pieds collés au sol, pour lutter contre la formidable poussée des réacteurs. Vous êtes déjà assez haut lorsque vous remarquez soudain une petite lumière qui clignote furieusement sur le tableau de contrôle. Vous comprenez aussitôt que vous auriez dû faire le plein de carburant ! Vous avez oublié qu'on ne trouve pas de phozon sur Terre et qu'on utilise encore ici des carburants liquides. L'appareil perd brutalement de la puissance et descend en piqué. Sans hésiter, vous appuyez sur le bouton d'éjection automatique en priant pour que le système fonctionne correctement. *Tentez votre Chance* Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [191](#), si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [222](#).



164

Au moment précis où vous bondissez vers les buissons, vous êtes touché en pleine poitrine par un rayon paralysant. Vous n'êtes qu'étourdi mais vous vous rendez compte que vous avez affaire à un Androïde Excel de la meilleure qualité. Vous chancelez sous le choc et l'Excel s'abat sur vous. Vous ne savez pas très bien comment il a fait, mais il réussit à parcourir près de deux cents mètres en quelques secondes. Rendez-vous au [366](#).

165

orvium donne alors l'ordre de jeter le cadavre, puis se tourne brusquement vers vous.

Certes, tu es courageux, dit-il, mais je te soupçonne d'appartenir au Centre Galactique.

en effet, reconnaissez-vous. Je suis ici pour récupérer le microprogramme gromulan. Galaxie 1 est prête à accepter d'en payer un bon prix. Ah oui ! Combien en proposes-tu ? Attention, il s'agit de la dernière version. Et elle n'est pas protégée ,ajoute-t-il. Je ne peux pas me décider comme ça ! assurez- vous. Il faut que je le voie. D'accord, je te donne trente secondes. on vous conduit alors devant un vieil ordinateur IPX, Vous vous déplacez à l'intérieur des menus et des sous-menus jusqu'à ce que vous parveniez aux informations concernant le Président. Comme il vous reste encore quelques secondes, vous avez le temps de demander l'endroit où il est détenu. Pour cela. vous avez le choix entre deux boutons : allez- vous appuyer sur le bouton A (rendez-vous au [38](#)) OU sur le bouton B (rendez-vous au [297](#)) ?

166

Vous avez effectivement choisi la bonne porte. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Vous vous retrouvez à l'air libre, de l'autre côté d'un vieux mur. Vous avez cependant du mal à croire que les Groms vous ont laissé partir si facilement. Vous regardez de chaque côté et vous apercevez deux Excels, en cuirasse rituelle de duel, leurs épées neutroniques brandies au-dessus de la tête. Soudain, leurs lames s'abaissent en sifflant. Vous vous jetez vivement au sol, face contre terre. Lorsque vous relevez la tête, l'un des deux Excels présente un trou béant au poitrail et s'écroule lentement, environné des fumées âcres de l'autodestruction. L'autre Excel a perdu son bras droit. En voulant vous frapper ensemble, ils se sont mutuellement touchés ! L'Androïde restant, furieux s'approche alors de vous.

EXCEL

MANCHOT

HABILETÉ : 4

ENDURANCE 4

Si vous n'en venez pas rapidement à bout, c'est que vous êtes vraiment un piètre Traqueur ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [328](#).

167

L'immeuble est assez luxueux. Ne voyant personne alentour, vous vous glissez prudemment dans le jardin. Juste à ce moment, un souffle de vent soulève la poussière et vous fait découvrir les rayons photoélectriques qui quadrillent la zone. Vous avancez très doucement car les rayons se déclenchent au hasard. Décomptez 2 unités de TEMPS. Lancez un dé : le chiffre obtenu indique l'emplacement du faisceau. Lancez un second dé : cela détermine l'endroit où vous allez. Si les deux chiffres sont identiques, vous touchez le rayon (rendez-vous au [55](#)). Répétez l'opération trois fois. Si vous réussissez à éviter tous les faisceaux, vous parvenez enfin devant la porte (rendez-vous au [100](#)).



167 *Un souffle de vent soulève la poussière et vous fait découvrir les rayons photoélectriques qui quadrillent la zone.*

168

Vous êtes emmené jusqu'à un appareil grom stationné à proximité, et on vous enferme dans une petite cellule sombre. Au bout d'un assez long moment, vous sentez que l'engin décolle puis, après un court trajet, vous êtes conduit dans un bâtiment assez sinistre, appelé « Bastille ». Là, aligné dans un long couloir avec d'autres criminels, vous prenez votre mal en patience. Des Androïdes circulent sans arrêt d'un bureau à l'autre, l'air très affairé. A une extrémité du couloir, vous remarquez soudain une porte sur laquelle est inscrit : « Communications Privé ». Vous observez soigneusement les allées et venues et, lorsqu'un Grom sort, vous apercevez brièvement un ComTerm à l'intérieur. Allez-vous prendre le risque de vous introduire dans ce bureau (rendez-vous au [10](#)) ou rester tranquillement où vous êtes (rendez-vous au [110](#)) ?

169

Vous retournez en bas. Le sifflement des paralysant et des désintégrateurs a enfin cessé. Vous découvrez GAS, à moitié coupé en deux, coincé derrière la porte ouverte de l'ascenseur. Devant lui, quatre Gardes allongés par terre se vident de leurs fluide», Comme le pauvre Androïde peut à peine tenir debout, vous le soutenez pour sortir de l'immeuble, Il détecte soudain l'arrivée d'autres Gardes et il vous dit de partir rapidement vers le terminal des Flèche» d'Argent. En effet, vous n'avez plus beaucoup de temps si vous voulez attraper l'atmobus de Rome, ' GAS est prêt à retenir les Gardes le plus longtemps possible pour vous aider à fuir. Vous vous précipitez alors vers l'astroport. Décomptez 2 unités de TEMps et rendez-vous au [80](#).

170

A mesure que vous vous approchez du ZipCar, vous vous rendez compte qu'il s'agit véritablement d'une antiquité : un Zip Fordose, monoréacteur à commandes manuelles. En tant que Traqueur, vous n'auriez aucun problème pour y pénétrer mais, alors que vous posez la main sur la poignée de la verrière, une voix métallique se met à crier :

Toi, là-bas, tu es un homme mort ! cela semble venir de l'intérieur de l'hôtel. Allez-vous vous enfuir (rendez-vous au [77](#)) ou vous retourner lentement, les mains en l'air, et entrer dans l'hotel (rendez-vous au [197](#)) ?

171

lopsti. voyant que vous n'êtes plus surveillé, frappe violemment votre garde au visage. Rendez-vous au [95](#)

172

le Cavalier noir saute par-dessus votre tête, puisque vous étiez juste sur son chemin. Soudain pris de vertige, vous vous affaissez sur le sol. Aussitôt, l'illusion disparaît et vous vous retrouvez entouré par trois excels à l'air menaçant. Sans perdre de temps, ils vous éliminent rapidement de l'aventure.

173

le désintégrateur, poussé à la puissance maximale, transperce le Garde qui s'écroule aussitôt et s'auto- détruit immédiatement. Avant que vous ne puissiez réarmer, l'Excel a bondi sur vous.

EXCEL

HABILETÉ: 12

ENDURANCE: 16

si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [34](#).

174

ils se concertent tous ensemble à l'écart, puis leur chef revient vers vous.

Tu vas nous accompagner à notre quartier général, vous dit-il d'un ton sans réplique. ils vous précèdent d'un pas rapide et s'enfoncent dans un labyrinthe de ruelles tortueuses. Au bout d'un moment, vous êtes déjà perdu, bien que vous soyez entraîné à affronter ce type de situation ! Soudain, l'un des membres de la bande lance un coup de sifflet et ils s'éparpillent aussitôt dans toutes les directions. Vous avez juste le temps d'en reperer trois. Lequel allez-vous suivre :

Celui qui s'élance

dans l'allée en face ?

Rendez-vous au [46](#)

Celui qui s'est enfoncé

dans un tunnel à gauche ?

Rendez-vous au [271](#)

Celui qui a pris

le tunnel de droite ?

Rendez-vous au [393](#)

175

Vous les suivez tranquillement, puis vous sortez très discrètement votre Englueur. Vous vous retournez alors brusquement et vous tirez immédiatement sur le plus proche des trois membres de la bande. Lancez un dé : si vous obtenez 3 ou moins, l'arme s'est enrayée (rendez-vous au [248](#)). Si vous obtenez 4 ou plus, l'Englueur a bien fonctionné (rendez-vous au [84](#)).

176

Vous sortez du Roxyrama à la suite de l'homme. Il marche à une allure telle que vous avez du mal à rester à sa hauteur. La rue est déserte, envahie par une végétation dense et bordée de nombreux bâtiments en ruine. Arrivé à un carrefour, il s'arrête brusquement, sort son désintégrateur et tourne lentement le coin de la rue. Juste à ce moment, un commando de Groms surgit et saute des toits et des fenêtres des immeubles, leurs rétromodules ralentissant leur chute. Du ciel, un appareil grom en vol stationnaire surveille les opérations. Votre compagnon riposte aussitôt tout en courant vers un petit groupe d'assaillants et abat trois Groms d'un seul coup de poing ! Allez-vous vous mêler au combat rendez-vous au [210](#)) ou tenter de fuir (rendez-vous au [305](#)) ?

177

Vous n'osez pas le croire : vous venez de découvrir un Vidéolivres qui date de l'arrivée des Groms sur la terre. En le feuilletant, vous découvrez de nombreux plans détaillés de leurs installations. Vous les examinez rapidement sur le Télécran de la boutique.

Vous apprenez ainsi que le principal centre administratif des Groms est construit sous le Complexe de la Plaza de Toros et que les Groms en retraite habitent dans de grandes haciendas. Il y en a justement une à proximité de l'endroit où vous êtes. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Allez-vous vous diriger Vers la Plaza de Toros (rendez-vous au [390](#)) ou vers l'hâcienda (rendez-vous au [246](#)) ?

178

le ZipCar perd rapidement de l'altitude et s'enfonce dans les profondeurs d'un lac de sel sans que l'éjecteur automatique ait fonctionné. Ainsi s'achève Votre mission.

179

Vous vous dirigez rapidement vers le terminal des Flèches d'Argent où quelques Terriens déambulent, de lourdes valises à la main. Sur l'aire de stationnement des appareils, vous remarquez deux atmobus : l'un indique « ROME », et l'autre est en train d'être révisé par une équipe de Mécanoïdes. Voyant un panneau marqué « Renseignements », vous suivez la direction indiquée. Rendez-vous au [235](#).

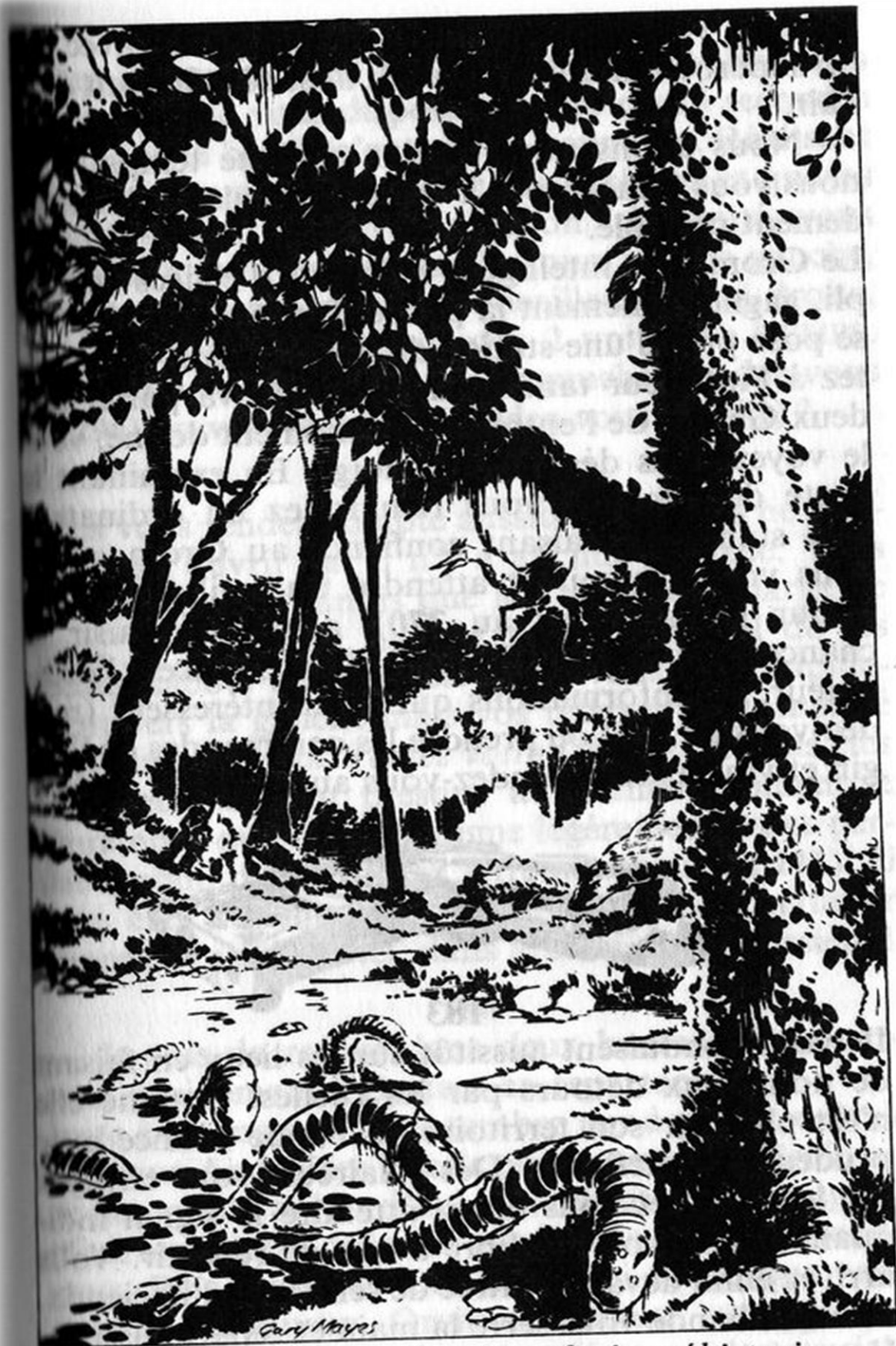
180

Vous êtes au cœur d'une forêt préhistorique peuplée d'étranges créatures. A quelques mètres de vous, vous apercevez de bizarres reptiles, mi-vers, mi-serpents, qui ondulent sans bruit dans le marécage. Vous ne voyez aucune issue. En fait, ce n'est plus une simple illusion mais une fidèle copie de la réalité. Comme vous n'arrivez plus à avancer avec votre autoplanche, vous continuez à pied, vous frayant un chemin dans l'épaisse végétation à grands coups d'épée neutronique. Vous ne savez vraiment pas quelle direction prendre. Allez-vous vous diriger vers :

- A Rendez-vous au [320](#)
- B Rendez-vous au [220](#)
- C Rendez-vous au [359](#)

181

Vous êtes dans la Salle Bleue, Niveau 2. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte vous permet d'accéder à l'étage supérieur (rendez-vous au [51](#)) tandis que deux autres issues conduisent à l'étage inférieur, une à gauche (rendez-vous au [215](#)) et une à droite (rendez-vous au [144](#)).



180 Vous êtes au cœur d'une forêt préhistorique peuplée d'étranges créatures.

182

Lorsque vous reprenez conscience, le Grom est debout en face de vous et vous regarde fixement. L'appareil de la PolGrom fonce dans les airs. Le Grom vous sourit :

— Je suis désolé, s'excuse-t-il. J'ai vérifié votre CI avec la base et les informations correspondent effectivement à celles que nous possédons sur les Traqueurs connus. Tout est réglé. Au fait, savez-vous jouer aux échecs ? Comme vous acceptez de faire une partie avec lui, un superbe échiquier apparaît aussitôt, flottant dans l'air.

— Nous allons nous arrêter quelque temps, mais nous vous ramèneront à votre atmobus le plus rapidement possible.

Le Grom, très intelligent et joueur d'échecs accompli, gagne facilement la partie. Peu après, l'appareil se pose près d'une station de la PolGrom. Vous restez à l'intérieur tandis que le Grom va parler aux deux Gardes de l'entrée. A un moment donné, vous le voyez vous désigner du doigt. En examinant le poste de pilotage, vous remarquez un ordinateur IPX standard. Faisant confiance au Grom, allez-vous vous rasseoir et attendre tranquillement son retour (rendez-vous au [270](#)), allez-vous saisir la chance qui vous est offerte d'obtenir, grâce à l'ordinateur, les informations qui vous intéressent (rendez-vous au [126](#)) ou prendre les commandes de l'engin et vous enfuir (rendez-vous au [163](#)) ?

183

Ils vous conduisent aussitôt sur les lieux en faisant de nombreux détours par les ruelles. Comme elle n'est plus sur son territoire, la bande avance avec prudence et méfiance. Des éclaireurs sont envoyés sur le trajet, et vous devez attendre le signal indiquant que la voie est libre avant de repartir. Vous arrivez enfin devant l'entrée de service de l'hacienda. Toute la bande vous serre la main et repart aussitôt. Vous vérifiez votre Chronographe et vous examinez soigneusement les lieux. Rendez-vous au [167](#).

184

jetant un coup d'œil à votre Chronographe, vous constatez que vous disposez encore de 25 secondes avant que la bande n'entame la poursuite. Réalisant **aussi** que vous ne connaissez pas la région et que les motofuses ont un rayon d'action très limité, vous regardez attentivement les alentours : sur la gauche, **vous** apercevez des collines rocailleuses et, à droite, une vallée boisée. Décomptez 2 unités de TEMPS. **Allez**-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [294](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [391](#)) ?

185

vous vous rendez compte aussitôt que vous ne pouvez pas l'ouvrir car il n'y a aucune poignée. Vous **faites** volte-face tandis que le TauRobot charge de **toute** sa puissance, faisant trembler le sol de ses lourds sabots métalliques. Vous vous

jetez rapidement vers la gauche mais vos réflexes sont, malgré **tout**, un peu lents. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, évitant presque au dernier moment le tauRobot qui vous égratigne légèrement, vous perdez **1** point d'ENDURANCE (rendez-vous au [111](#)). Si Vous êtes Malchanceux, votre carrière de matador Improvisé s'achève ici, dans le sang et la poussière !

186

— Je suis de retour dans deux heures, annoncez- vous rapidement à Orvium en repartant. Juste à cet instant, vous tombez nez à nez avec Brak **9** et deux Androïdes Excels plutôt crasseux. Brak, un ancien pirate aujourd'hui à la retraite, vous a également reconnu et ordonne aux Excels de s'emparer de vous. Puis il appelle Orvium et lui révèle que vous êtes un Traqueur. Orvium, furieux, vous assène alors un violent coup de poing. Vous perdez aussitôt connaissance. Rendez-vous au [313](#).

187

Au bout d'une demi-heure d'attente inconfortable, vous commencez à perdre tout espoir de vous sortir de ce mauvais pas. Soudain, vous entendez un grand bruit sur votre gauche. Tournant la tête, vous apercevez un Androïde, le désintégré à la main, qui fixe sans émotion le cadavre de votre garde. Puis il s'approche rapidement de vous, tranche vos liens sans un mot et vous fait signe de le suivre. Dans la rue, garé à proximité de l'immeuble, se trouve un grand véhicule de transport industriel sur lequel est écrit « Escargot ». Une fois que vous êtes en sécurilé, l'Androïde s'arrête et désigne une porte. Entrez là. Je vais bientôt revenir avec des informations au sujet du Président. Allez-vous entrer dans le bâtiment qu'il vous a indiqué (rendez-vous au [300](#)) ou non (rendez-vous au [98](#))?

188

Vous restez planté là, sans aucun moyen de transport. Vous avez raté et l'atmibus et votre mission !

189

Vous êtes dans la Salle Indigo, Niveau 4. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte unique permet d'accéder à l'étage supérieur. Rendez-vous au [215](#).

190

En effet, vous avez eu raison de ne pas vous préoccuper de ce qui passait à l'écran car un Excel surveillait vos réactions d'un des coins du jardin. Au bout de quelques instants, le Grom revient.

Mon Androïde personnel va vous conduire jusqu'à Madrid dans ma vedette.

Rendez-vous au [382](#).

191

l'éjecteur automatique n'ayant pas fonctionné, Vous vous écrasez au sol avec votre appareil.

192

Malheureusement, l'écartement entre les barreaux est trop important pour que vous puissiez monter normalement. Vous allez devoir sauter d'échelon en échelon. Lancez trois dés : le total des trois dés vous Indique l'écartement à franchir. Lancez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'ENDURANCE, vous connaîtrez ainsi la valeur de votre premier saut. Si votre bond est égal ou supérieur à la distance à franchir, vous réussissez à vous accrocher au barreau suivant. Sinon vous faites une chute mortelle et votre mission s'achève. Répétez l'opération trois fois de suite. Lorsque vous avez atteint le sommet, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [209](#).

193

Vous décidez de rester avec Willi car vous admettez sans peine qu'il connaît mieux les lieux que vous. Vous continuez de marcher ainsi une bonne heure. le tunnel est toujours plongé dans l'obscurité. L'humidité et les mauvaises odeurs qui y régissent sont difficilement supportables. Willi boite de plus en plus et l'intensité lumineuse de ses yeux commence à décliner. Tout à coup, il trébuche et son regard s'éteint brusquement. Vous sentez l'âcre odeur que produisent ses fonctions d'autodestruction. Comme Vous ne pouvez rien faire pour l'Androïde, vous reprenez en sens inverse le chemin déjà parcouru. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous retrouvez l'échelle au bout de quelque temps (rendez-vous au [25](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous allez errer éternellement dans l'obscurité des galeries jusqu'à ce que vous tombiez mort d'épuisement.

194

Au moment même où vous franchissez la porte marquée SORTIE, les signaux d'alarme se déclenchent tandis que la porte se verrouille automatiquement derrière vous. A votre gauche, un écran s'allume et affiche le message suivant :

ACCÈS D'UN ÊTRE VIVANT REFOULEMENT IMMÉDIAT DE L'OXYGÈNE DANS TOUTES LES ZONES

Vous disposez de 20 unités d'OXYGÈNE pour vous en sortir. Comptabilisez-les soigneusement dans la case OXYGÈNE de votre Feuille d'Aventure. Lorsque vous aurez épuisé votre réserve, c'est-à-dire que vous serez arrivé à zéro, vous mourrez asphyxié sans pouvoir achever votre mission. Rendez-vous au [51](#).

195

Le sol s'ouvre sous la violence de l'explosion et vous tombez dans un trou béant. Vous vous relevez, légèrement étourdi, et vous observez les lieux. Vous êtes dans une salle dont la seule issue est un tunnel d'où jaillit un torrent d'eau. Par

endroits, de petites bouches d'aération diffusent une faible lumière. Vous remontez le courant et vous arrivez peu après à un endroit où le tunnel fait une fourche. Irez-vous vers la gauche (rendez-vous au [372](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [202](#)) ?

196

Vous êtes dans la Salle Verte, Niveau 3. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte vous permet d'accéder à l'étage supérieur (rendez-vous au [97](#)), tandis que deux autres conduisent aux étages inférieurs, l'une à gauche (rendez-vous au [272](#)) et l'autre droite (rendez-vous au [392](#)).

197

a l'intérieur de l'Alcazar, vous remarquez deux hommes installés autour d'une table, une jeune femme derrière le comptoir et un Androïde Excel. les Excels, en raison de leur grande habileté au combat et de leur force, sont parmi les plus dangereux androïdes. Celui-ci porte un drôle de chapeau. Le paralysant accroché assez bas sur la « hanche », il vous fait face, le coude légèrement replié. Vous notez que son paralysant est mis au cran maximal, pour tuer.

- Dégaine ! grondent ses circuits vocaux.

allez-vous dégainer vivement votre Englueur (rendez-vous au [277](#)) ou tenter de discuter avec l'Androïde (rendez-vous au [50](#)) ?

198

vous le rattrapez et vous émettez aussitôt le Code. l'Androïde ne répond pas et continue à avancer, vous haussez les épaules et vous poursuivez votre filature. Finalement, il s'arrête à une station-service et fait le plein de lubrifiant. Vous vous approchez alors de lui.

- Attention, vous êtes repéré, dit l'Androïde à voix basse et sans vous regarder. Vous devez agir vite si vous voulez obtenir les informations qui vous intéressent. Pour cela, vous avez le choix : il existe une sous-station grom tout près d'ici, où il est certain que vous trouverez les enregistrements nécessaires ; vous pouvez aussi vous rendre aux mines de sel où a été conduit le Président. Vous pourrez peut-être y découvrir quelques indices intéressants.

Irez-vous à la sous-station (rendez-vous au [257](#)) ou aux mines de sel (rendez-vous au [108](#)) ?

199

Vous devriez vous préoccuper mieux de votre santé ! Vous ne savez pas quand vous aurez de nouveau l'occasion de manger quelque chose. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [39](#)

200

Vous arrivez enfin à la Plaza de Toros. Comme un grand mur vous barre le passage, Willi part à la recherche d'une porte de service qui vous permette

d'entrer dans le Complexe. Soudain, vous ressentez une douleur cuisante à l'épaule gauche. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous pivotez puis vous vous jetez à plat ventre, l'Englueur armé à la main. Votre adversaire n'est autre qu'Horit Lam, un ancien Traqueur aujourd'hui en fuite pour malversation. Vous tirez mais vous ratez votre cible et le filoplast engluie seulement son paralysant. Horit a bondi sur vous avant que vous n'ayez eu le temps de réarmer. Tout en vous débattant, vous voyez Willi vous faire des signes de loin, une plaque d'égout à la main. Allez- vous poursuivre le combat (rendez-vous au [341](#)) ou fuir (rendez-vous au [13](#)) ?

201

Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes assis devant une table près de laquelle se tient un Grom d'âge moyen.

— Bienvenue à vous qui êtes l'un des plus célèbres Traqueurs de la Galaxie, vous salue-t-il aimablement en vous rendant votre CI. Vous voudrez bien m'excuser mais je m'ennuyais un peu. C'est, croyez- le bien, sans penser à mal et sur une malencontreuse impulsion que j'ai provoqué ce petit « divertissement ». Que puis-je faire maintenant pour vous être agréable ?

> Je dois absolument me rendre à Madrid, répondeZ-vous sans hésiter.

Il sourit et se frotte joyeusement les mains.

- Je possède une vedette pour naviguer sur le fleuve. Si vous acceptez de jouer contre moi, je vous la prête...

un échiquier apparaît aussitôt. "... naturellement, ajoute-t-il, si vous perdez, vous mourrez !

un Excel surgit alors dans votre dos. Vous n'avez pas d'autre choix que de jouer. Utilisez toute votre hABILETÉ et substituez la RUSE à votre ENDURANCE. Vous jouez en suivant les mêmes règles qu'au combat, mais vous devez utiliser la case SPÉCIALE de votre Feuille d'Aventure. Vous n'aurez pas à réduire votre ENDURANCE.

GROM

HABILETÉ:10

ENDURANCE: 10

si vous êtes vainqueur, vous êtes conduit jusqu'à la vedette du Grom (rendez-vous au [382](#)). Si vous perdez, l'Excel vous assène un violent coup de poing sur la tête (rendez-vous au [40](#)).

202

vous continuez d'avancer avec difficulté dans le tunnel lorsque, soudain, vous apercevez au loin une lueur. Une partie de la voûte qui s'est effondrée laisse pénétrer la lumière du jour dans le tunnel. L'Ouverture est cependant très loin du sol. D'un autre côté, une robuste grille d'acier bloque le reste du tunnel.

Allez-vous tenter de bondir jusqu'à l'ouverture (rendez-vous au [229](#)) ou faire demi-tour et prendre le tunnel de gauche (rendez-vous au [372](#)) ?

203

C'est effectivement une bonne idée. Vous allez avoir besoin de toute votre énergie lorsque vous serez sur Terre. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Rendez- vous au [39](#).

204

Vous suivez une large avenue qui franchit un peu plus loin le lit à sec d'un ancien fleuve. Vous êtes fatigué, affamé et assoiffé. Vous continuez pourtant votre marche lorsque vous voyez quelques personnes pénétrer dans une sorte de bar, appelé le Spot, situé de l'autre côté de la rue. Allez-vous y entrer à votre tour pour reprendre des forces (rendez-vous au [14](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [136](#))?

205

Vous vous approchez très doucement de l'Excel, Vous savez que les Groms implantent dans tous leurs Androïdes des circuits de rupture car ils craignent que leurs créations ne se retournent contre eux et vous allez donc tenter de découvrir le point faible de cet Androïde-là. Lancez deux dés : si vous obtenez un double 6, vous parvenez à déconnecter l'Excel (rendez-vous au [161](#)), sinon rendez-vous au [277](#).

206

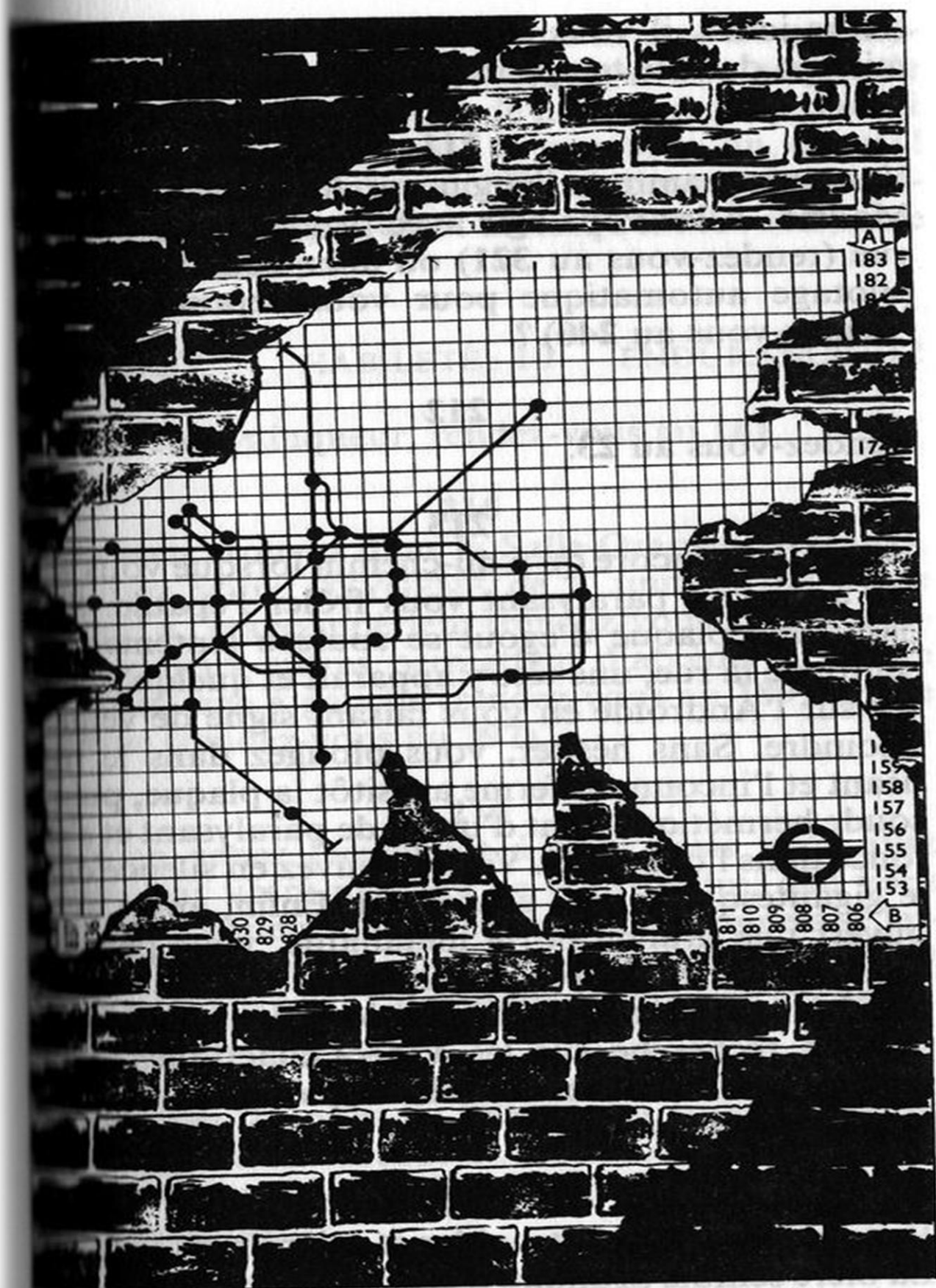
Vous connaissez les extraordinaires capacités des Excels : ils possèdent une vue très perçante, des réflexes fulgurants ainsi qu'une force et une intelligence extraordinaires. Vous avez raison de ne lui opposer aucune résistance. En effet, il couvre en quelques secondes les deux cents mètres qui vous séparent. Rendez-vous au [366](#).

207

de l'allée où vous vous trouvez partent quatre sentiers, orientés chacun vers un des points cardinaux. comme vous ne savez pas quelle direction prendre, vous décidez de grimper sur le toit de l'immeuble le plus proche pour bénéficier de la vue panoramique .Vous entamez alors l'ascension d'un escalier de bois branlant et vous vous apercevez que, du bâtiment, il reste que les murs extérieurs. Une fois arrivé en haut, vous mémorisez soigneusement votre itinéraire retour vers les grandes avenues mais, lorsque vous voulez reprendre l'escalier, vous vous apercevez qu'il s'est effondré. Vous soupçonnez les Houlgans de ce méfait. Cependant, la distance entre les immeubles n'est pas trop grande et vous pensez pouvoir atteindre d'un saut l'immeuble voisin. Rendez- vous au [140](#).

208

la sonnerie de votre Chronographe vous réveille juste à temps pour l'atterrissage. Vous vous faufilez entre les caisses et vous sautez à terre par un panneau de cale



208 Vous remarquez une vieille affiche collée sur le mur de brique.

ouvert. Le robot de déchargement ne vous a même pas vu descendre. Vous observez une seconde le morne paysage désertique sans rien découvrir de particulier en dehors de l'entrée du tunnel où les caisses sont dirigées. Au-dessus de l'ouverture vous distinguez un panneau qui présente un cercle barré d'un trait horizontal. Vous pénétrez alors prudemment dans le tunnel et, au bout de quelques mètres, sur votre gauche, vous remarquez une vieille affiche collée sur le mur de brique. Vous gagnez 4 points de CHANCE. Etudiez soigneusement l'affiche en utilisant tous les indices que vous avez pu recueillir au cours de votre aventure. Vous êtes actuellement à l'extrémité sud du réseau souterrain. Notez soigneusement les références de cette page car vous aurez sans doute à vous y reporter pour connaître votre position. Vous continuez votre progression dans le tunnel et vous arrivez enfin dans une petite pièce remplie de caisses. Le tunnel se poursuit ensuite en direction du nord-ouest. Près des caisses, vous apercevez une planche de vitesse munie de nombreux accessoires, en particulier une épée neutronique d'un modèle assez ancien. Allez-vous prendre l'épée et sauter sur l'engin (rendez-vous au [274](#)) ou vous en approcher avec méfiance (rendez-vous au [323](#))?

209

Vous atteignez finalement le rebord pour vous retrouver sur une petite plateforme. La seule issue est condamnée par une autre lourde grille métallique. Il semble impossible de la forcer. En étudiant soigneusement les lieux, vous découvrez soudain une fissure qui court dans le mur, juste à l'opposé de la grille. Vous suivez la fissure du doigt et vous tombez bientôt sur un anneau de fer, presque invisible sous les gravats et la poussière. Vous tournez l'anneau dans tous les sens et un pan de mur se met aussitôt à pivoter lentement. Vous soupirez de soulagement et vous passez dans l'ouverture. La porte se referme sans bruit derrière vous. Rendez-vous au [342](#).

210

Vous bondissez à votre tour et vous saisissez le désintégrateur qu'il vous tend. Vous le suivez de près tandis qu'il décime des rangs entiers d'Androïde» qui ne sont pas de taille à lui résister. Mais, soudain, l'appareil des Groms lance un filoplast qui enveloppe tous les combattants dans une masse épaisse et nauséabonde. Fait prisonnier et détenu pour plusieurs jours, il vous est impossible d'achever votre mission dans le temps imparti.

211

Vous programmez l'engin sur les coordonnées de Madrid. Allez-vous agir avec prudence en volant à vue (rendez-vous au [321](#)) ou allez-vous profiter du pilotage automatique pour vous reposer un peu (rendez-vous au [240](#)) ?

212

Rendez-vous au [23](#).

213

Vous n'êtes encore qu'à mi-chemin lorsque vous sentez un rayon paralysant vous frôler l'épaule. Soudain, une plaque d'égout se soulève lentement au centre de la rue, une tête y apparaît et quelqu'un fait feu sur l'Androïde en vous faisant signe de venir le rejoindre. Sans hésiter, vous plongez dans le trou béant et l'inconnu referme aussitôt la plaque, puis la soude hermétiquement d'un tir de paralysant et s'enfonce dans l'obscurité. Vous le suivez en silence dans le gigantesque réseau souterrain. Enfin, après avoir ouvert une grande porte métallique, vous pénétrez dans une série de pièces où vous reconnaissez de nombreux hommes et femmes dont vous avez vu les avis de recherche sur les VidéoGalactiques. Vous avez pénétré dans un véritable repaire de criminel! Rendez-vous au [4](#).

214

Vous espérez ainsi le troubler et ralentir ses facultés. La bière semble produire d'étranges effets sur ses circuits. Il s'arrête brusquement de bourdonner.

— Mon cheval ? Il est dehors, bien sûr !

Or vous savez parfaitement que la race de ces animaux est éteinte depuis longtemps. Par acquit de conscience, vous jetez tout de même un coup d'oeil à l'extérieur. Effectivement, il y a bien un cheval ! vous comprenez alors que l'Excel dispose d'un Hallucinoscope intégré. C'est alors qu'il sort son arme et passe à l'attaque.

EXCEL

COW-BOY

HABILETÉ: 10

ENDURANCE: 12

si Vous êtes vainqueur, rendez-vous au [161](#).

215

vous vous trouvez dans la Salle Orange, Niveau 3. réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte conduit à l'étage supérieur (rendez-vous au [181](#)) tandis que deux autres permettent d'accéder à l'étage inférieur, une à gauche (rendez-vous au [189](#)) et une à droite (rendez-vous au [397](#)).

216

vous en venez facilement à bout mais vous avez révélé, par votre manière de vous battre, que vous êtes un Traqueur. Aussitôt, tous les criminels se jettent sur vous, vous rossent à mort, puis emportent votre cadavre pour l'abandonner dans une décharge.

217

decomptez 2 unités de TEMPS. La sirène d'alarme vous réveille en sursaut et, très étonné, vous voyez s'afficher, sur l'écran du tableau de commandes, le message suivant :

**TRAVERSÉE INTERDITE AUX PERSONNES NON AUTORISÉES.
DANGER : ZONE RADIOACTIVE**

Allez-vous courir le risque (rendez-vous au [118](#)) ou retourner à Paris (rendez-vous au [78](#)) ?

218

On vous emmène aussitôt devant le Grom responsable du secteur. Lorsque vous pénétrez dans son bureau, le Grom, plutôt petit et gras, est en train de jouer aux échecs contre son IPX et vous tourne le dos. Et, lorsqu'il vous fait face, son apparence se transforme et il paraît soudain plus grand et plus fort. Vous savez parfaitement qu'il ne s'agit que d'une illusion.

— Nous sommes à la recherche d'Orvium. Si vous voulez bien vous charger de le retrouver, vous recevrez une bonne récompense.

Vous acceptez sa proposition et on vous escorte **de** l'autre côté du barrage routier. Un peu plus tard vous traversez un des quartiers déserts de la ville(Rendez-vous au [370](#).

219

Vous remontez dans l'atmibus, sous les regards étonnés des autres passagers, puis la Flèche d'Argent décolle à vive allure, survolant à près de cent mètres d'altitude l'ancienne autoroute terrestre. Au lever du soleil, vous vous mettez à contempler le paysage tandis que le Grom assis devant vous regarde son Vidécran personnel où passe un épisode du dernier feuilleton galactique à la mode. Vous avez moins de chance que lui car votre écran ne diffuse que des publicités. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [159](#).

220

Vous vous frayez un chemin à travers les sous-bois lorsque, tout à coup, en levant les yeux, vous découvrez une échelle métallique. Vous vous empressez d'y monter et vous vous retrouvez dans une galerie orientée au nord-ouest, où des parties du sol s'ouvrent et se referment à un rythme des plus irréguliers. A la vue des flammes brûlantes et à la chaleur qui règne sous vos pieds, vous avancez en redoublant de prudence. Lancez un dé : le chiffre obtenu indique le morceau de plancher qui s'ouvre. Lancez un second dé pour déterminer votre position. Si les deux chiffres sont identiques, vous tombez dans la fournaise. Répétez cette opération trois fois. Si vous parvenez à échapper à ce piège, rendez-vous au [278](#).

221

vous errez au hasard des rues sans découvrir d'indices qui puissent vous donner une quelconque indication. Au bout d'un moment, vous apercevez un grom

accompagné de deux Gardes. Vous les observez à distance. Comme ils semblent effectuer des relevés, vous en déduisez que le Grom risque de vous conduire, un moment ou un autre, à un ComTerm et vous décidez de les suivre. Le groupe parvient enfin devant une gigantesque porte d'acier. Une fois ouverte, ils la franchissent et disparaissent dans un labyrinthe de ruelles désertes. Décomptez 2 unités de temps. Allez-vous franchir à votre tour cette porte pour continuer votre filature (rendez-vous au [66](#)) ou retourner au terminal des atmbus (rendez-vous au [75](#)) ?

222

L'éjecteur automatique fonctionne à temps. Vous êtes projeté dans les airs, puis ralenti progressivement par les rétrofusées fixées au dos de votre siège. tentez *votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [330](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [133](#).

223

Vous obéissez à Willi sans discuter et vous vous dissimulez aussitôt derrière le ComTerm. L'Androïde salue les Gardes d'une manière amicale mais ces derniers, semblant soupçonner quelque chose d'anormal, s'apprêtent à sortir leurs paralysants. Willi se déplace alors à une vitesse surprenante, frappe le Garde de gauche sur un point précis de son torse et abat le tranchant de sa main sur la nuque du second Garde. Les deux Androïdes se désactivent aussitôt dans un sifflement.

— Maintenant, il vaut mieux filer d'ici le plus vite possible ! vous dit Willi dans un souffle. La désactivation des Gardes va rapidement alerter le Grom, Rendez-vous au [70](#).

224

Les vastes étendues des grands lacs salés sont juste devant vous. Soudain, vous captez un message qui vous ordonne d'atterrir immédiatement. Vous regardez alors autour de vous et vous apercevez un ZipCar de la PolGrom qui vous suit à quelques mètres. Il ne ressemble pas aux autres appareils ; moins lisse que d'habitude, hérissé de pointes, il vous fait penser à un GT IV amélioré. Allez-vous atterrir (rendez vous au [367](#)) ou combattre (rendez-vous au [143](#)) ?

225

Rendez-vous au [23](#).

226

Épuisé, meurtri, et ne possédant maintenant plus rien car le Lurgan s'est envolé rapidement après vous avoir complètement dépouillé, vous n'avez désormais plus le temps de vous en sortir pour achever votre mission. Vous avez lamentablement échoué.

227

ceux qui restent renoncent à l'attaque et s'enfuient rapidement. Vous regardez autour de vous : l'intérieur de l'atmobus est ravagé, tout est sens dessus dessous et les deux Androïdes sont en cours d'autodestruction. Vous vous rendez alors dans la cabine de pilotage où vous trouvez les commandes en position de vol automatique. Une forte odeur âcre se dégage des circuits. Le pilote Androïde a subi le même sort que ses congénères. Soudain, l'atmobus fait une embardée. Vous vous installez rapidement aux commandes. Les voyants de contrôle automatique fonctionnent par intermittence alors que l'écran du tableau de bord affiche «UTILISATEUR NON AUTORISÉ » en grosses lettres rouges. Vous passez outre tandis que vous luttez pour maintenir l'atmobus en ligne. Le pilote automatique se dérégulant sans cesse, vous vous décidez finalement à appliquer le vieux proverbe : « Si tout va mal, frappe ! » Vous en voyez alors un bon coup de pied dans le tableau de bord. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [308](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [252](#).

228

vous insérez vos crédits dans la fente de la porte et vous tapez « 2 heures » sur le clavier de contrôle. La porte s'ouvre et vous suivez les flèches lumineuses jusqu'à un panneau clignotant qui indique RESTO ». Avec un autre crédit, vous obtenez un nourricube de type ZX 017, votre préféré — malgré tout très surpris d'en trouver sur Terre — puis vous grimpez dans l'unité SOM qui vous a été attribuée et vous dégustez votre nourricube en buvant un peu de mangola. Une fois rassasié, vous fermez hermétiquement l'unité. Un gaz se diffuse aussitôt pour vous faire dormir le temps choisi et payé. Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE. Lorsque vous vous réveillez, de nouveau en pleine forme, vous quittez le RestoSOM et vous reprenez votre quête. Rendez-vous au [83](#).

229

Lancez trois dés : le total obtenu détermine la hauteur à franchir. Lancez maintenant un dé et ajoutez le chiffre à votre total d'ENDURANCE, cela indique la valeur de votre saut. Si votre bond est égal ou supérieur à la hauteur, vous réussissez dans votre tentative (rendez-vous au [32](#)). Si vous échouez, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous recommencez, Si vous n'y parvenez décidément pas, vous décidez de prendre l'autre branche du tunnel (rendez-vous au [372](#)).



230

Lorsque vous ressortez, vous ouvrez brusquement de grands yeux : il n'y a rien alentour ! Vous comprenez alors que votre seule chance d'avoir à manger est le distributeur. Au moment précis où vous alliez vous retourner pour rentrer dans le restaurant, une épaisse porte métallique se referme derrière vous en même temps qu'une voix électronique vous remercie de votre visite en vous souhaitant une bonne journée ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [291](#).

231

le type court vite mais cependant pas assez vite pour vous. Vous le rattrapez au moment où il va entrer dans un bâtiment aveugle et, d'une main, vous l'obligez à se retourner. Votre geste est si brusque **qu'**il en laisse tomber toutes vos cartes de crédit, vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous [345](#).

232

Des Criminels et des Groms, c'est tout ce qu'on peut rencontrer sur Terre en ce moment ! Toujours **heureux** de rencontrer un Traqueur, dit l'homme en vous serrant vigoureusement la main et en se présentant comme le propriétaire des lieux. En fait, je suis le **dernier** Terrien vraiment libre !
l'homme semble plutôt bavard. Progressivement, il **vient** à parler des Groms. Nous sommes considérés comme des citoyens de seconde zone sur notre propre planète. Et, comme il n'y a pas beaucoup de travail par ici, la plupart des terriens ont dû s'exiler sur Alpha du Centaure.

Et les Houlgans ? lui demandez-vous. Oh, ceux-là ! Ce sont de bons garçons, après tout. Mon fils fait d'ailleurs partie d'une bande à **madrid**. Il s'appelle José 90.

vous gagnez 1 point de CHANCE. Enfin, l'atmibus signale le départ et vous vous dépêchez d'embarquer. Ce n'est qu'une fois installé à votre place, voyant que le Grom assis devant vous se fait servir une omelette à la Galterianne, que vous réalisez soudain que vous n'avez rien mangé. Vous perdez 1 **point** d'ENDURANCE. Rendez-vous au [22](#).

233

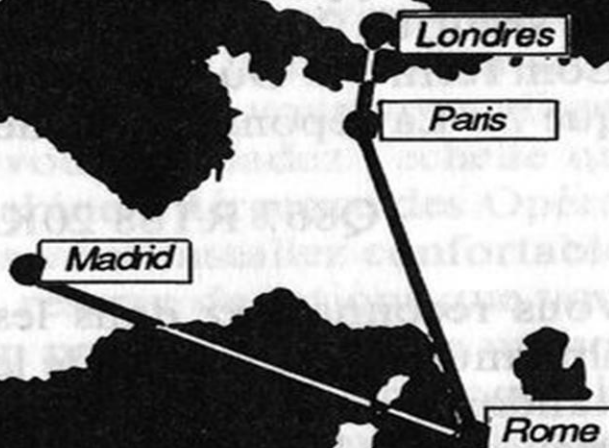
c'est le bon circuit. Alors que vous êtes en train de réparer quelques connexions, vous découvrez soudain deux fils reliés au système d'autodestruction | Vous comprenez aussitôt que l'Androïde est une véritable bombe. Ses circuits provisoirement réparés, il revient enfin à lui.

— Tout va rater ! s'exclame-t-il en secouant la tête La rapidité d'action est primordiale. Je vais vous conduire jusqu'à la plus proche demeure grom équipée

LA

FLECHE D'ARGENT

Cie DES ATMOBUS



LONDRES	0600.1200	MADRID	1030.1630
PARIS	0650.1250	ROME	1150.1750
ROME	0810.1410	PARIS	1310.1910
MADRID	0930.1530	LONDRES	1430.2030

235 Vous découvrez qu'il n'existe qu'une seule ligne pour rejoindre le Secteur Nord.

d'un ComTerm. Là, je retarderai les attaques éventuelles le plus longtemps possible. Rendez-vous au [43](#).

234

Voyant une route devant vous, vous la survolez pendant quelque temps jusqu'à ce que vous aperceviez un panneau clignotant représentant une grande étoile. Vous vous posez sur la route, puis vous roulez lentement et vous arrêtez enfin votre GT III à quelques mètres d'une pompe à essence. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Un Androïde à l'air désabusé s'approche alors de votre appareil. Le plein ? demande-t-il d'une voix morne. Oui, merci, répondez-vous sans plus vous préoccuper de lui. Rendez-vous au [279](#).

235

Vous découvrez qu'il n'existe qu'une seule ligne pour rejoindre le Secteur Nord. En fait, la plupart des services d'atmobus ont dû être annulés en raison de la faible demande. De plus, les temps de trajet sont énormes. Vous êtes en train d'étudier les horaires lorsqu'un Androïde passe à côté de vous. Aussitôt, le Code de votre Chronographe se déclenche. Décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous émettre un signal de réponse (rendez-vous au [350](#)) ou suivre l'Androïde (rendez-vous au [152](#)) ?

236

L'Androïde lâche immédiatement la bouteille qui se brise en mille morceaux sur le sol. Vous êtes assez surpris de voir du vrai verre.

ANDROÏDE

MAÎTRE

D'HÔTEL

HABILETÉ : 6

ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, le maître d'hôtel s'autodétruit rapidement, laissant par terre une tache humide et grasse. Rendez-vous au [364](#).

237

Le Grom appartient au plus haut niveau des services de sécurité. Vous tapez alors sur le clavier de son ComTerm : « Où se trouve le Président Galactique ? » La réponse ne tarde pas :

Q867 RT88 20KK 169A 824B

Vous reconnaissez dans les trois premiers groupe alphanumériques du code les coordonnées terrestres standards de la région de Londres. Vous notez soigneusement les deux derniers codes — à moins qu'il ne s'agisse pour vous que d'une confirmation de ce que vous saviez déjà. En ressortant précipitamment

de la pièce, vous tombez sur un Androïde de la PolGrom qui accompagne le Techno attendu. Avant qu'il ne puisse sortir son paralysant, vous êtes sur lui.

ANDROÏDE

POLGROM

HABILETÉ : 9

ENDURANCE 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [309](#).

238

L'Androïde continue, sans se presser, en direction de l'ouest. Dans ce quartier de la ville où la plupart des grands immeubles se sont écroulés, vous remarquez qu'il reste encore quelques Terriens qui y habitent. Un peu plus loin, l'Androïde pénètre dans une partie plantée d'épais buissons et d'arbres au milieu desquels émerge un imposant bâtiment, assez ancien, mais dans un excellent état de conservation. allez-vous en profiter pour attaquer l'Androïde (rendez-vous au [63](#)) ou plutôt continuer votre filature (rendez-vous au [135](#)) ?

239

le véhicule ressemblant beaucoup aux modèles standards de la Régie Galactique, vous n'aurez aucun problème pour le conduire. Le robomanut ne vous remarque même pas lorsque vous vous glissez entre les caisses et que vous escaladez l'échelle qui permet d'accéder à la Cabine d'Urgence des Opérateurs Humanoïdes. Vous vous installez confortablement et, puisant dans la réserve de rations que vous avez découverte, vous en profitez pour faire un bon repas. Enfin, vous programmez votre Chronographe pour qu'il vous réveille et vous vous endormez tranquillement. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [208](#).

240

en Inclinant le dossier du siège en position de repos, vous faites tomber un petit paquet dont le contenu serenverse par terre. Vous vous apercevez avec plaisir qu'il s'agit de nourricubes Lurgan, leur spécialité, dont certains n'ont pas encore atteint la date limite de fraîcheur. Une chance rare ! Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE- Rendez-vous au [41](#).

241

Vous saisissez au vol le rebord du toit d'un grand immeuble et vous vous maintenez accroché jusqu'à ce que le réacteur du rétro-module s'arrête, faute de carburant. Vous détachez alors les sangles et vous laissez tomber l'engin. Comme les Androïdes recommencent à vous tirer dessus, vous décidez de grimper sur le toit d'où vous pourrez sauter sur l'immeuble voisin. Lancez deux

dés : le total correspond à la distance à franchir. Lancez de nouveau un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'ENDURANCE, cela indique la valeur de votre saut. Si ce dernier chiffre est égal ou supérieur à la distance à franchir, vous passez sur l'autre immeuble dont vous redescendez rapidement l'escalier jusque dans la rue (rendez-vous au [59](#)). Si votre bond est trop faible, vous vous brisez les reins sur le sol, plusieurs mètres en contrebas.

242

Sur l'écran s'inscrit un message secret des Groms concernant l'enlèvement du Président. Pendant que vous lisez le texte en notant mentalement les coordonnées qui s'affichent, vous sentez brusquement les bras d'un Excel se refermer lentement autour de votre gorge. Vos vertèbres ne résistent pas longtemps à la formidable pression...

243

Vos recherches dans la ville n'ont rien donné. de plus, comme les Groms ont interdit la circulation de tous les véhicules personnels et que le prochain atmbus est également annulé, vous n'avez plus aucune possibilité d'agir. Décomptez toutes les unités de TEMPS qui vous restent. C'est la fin de votre aventure.

244

dècomptez 2 unités de temps. Vous plongez rapidement à l'abri, puis vous vous éloignez de votre position précédente en rampant silencieusement dans les fourrés, dans le plus pur style Traqueur, tandis que les canons de l'appareil de la PolGrom arrosent le sol autour de vous. Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, vous parvenez à éviter les tirs de paralysants (rendez-vous au [347](#)). Si vous êtes Malchanceux, atteint en pleine poitrine, vous ferez partie de nombreux Traqueurs anonymes morts au champ d'honneur.

245

le véhicule de transport est d'un modèle que vous connaissez pas, probablement de fabrication locale. Vous vous faufilez sans problème entre les caisses du chargement mais vous ne trouvez pas de cabine d'Urgence pour Opérateurs Humanoïdes. résigné, vous vous allongez alors par terre et, vous enroulant dans votre manteau, vous essayez de trouver le sommeil. Rendez-vous au [208](#).

246

en sortant de la boutique, vous vous dirigez aussitôt vers le nord. Les indications du plan encore gravées dans votre cerveau, vous trouvez facilement l'hacienda. Prenant tout votre temps, vous faites prudemment le tour de la propriété. Vous trouvez bientôt une entrée de service, sans grille ni Gardes. Vous observez soigneusement les lieux. Rendez-vous au [167](#).

247

» C'est bien ce que je pensais, dit-il d'un ton ironique.

Soudain, un gaz commence à s'infiltrer dans votre partie de cockpit et, tandis que vous perdez rapidement connaissance, vous réalisez qu'il est en train d'attaquer la Flèche d'Argent avec un groupe d'autres appareils. Rendez-vous au [386](#).

248

Lopsti ordonne à sa bande de vous porter dehors et on vous jette sans ménagement sur le sol. Aussitot, les discussions commencent pour savoir qui va être le premier à vous affronter. Au bout d'un moment, ils parviennent enfin à se mettre d'accord : vous allez devoir les combattre les uns après les autres.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Première BRUTE	6	8
Deuxième BRUTE	7	10
Troisième BRUTE	8	8

Si vous parvenez à les battre tous les trois, rendez vous au 107. Si vous perdez, rendez-vous au [95](#).

249

Vous vous réveillez étroitement enchaîné dans une pièce sombre, humide et lugubre. Vous levez les yeux et vous avez un brusque sursaut : en effet, un horrible Grom vous dévisage, le crâne hérissé de serpents qui sifflent sur sa tête. En même temps, vous entendez une voix lancinante à l'intérieur de votre cerveau : « Tu dois tout nous dire de ta mission, tu dois tout nous dire de ta mission... » *Testez votre Peur*. Si vous avez peur, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Répétez l'opération deux autres fois : si vous perdez 6 points d'ENDURANCE, votre volonté vous abandonne et vous avouez tout ce qu'on veut (rendez-vous au [57](#)). Si vous ne perdez que 4 points d'ENDURANCE, rendez-vous au [47](#).

250

Le rayon du désintégrateur, mis à la puissance maximale, fait sauter la tête de l'Excel qui vacille, tombe et s'autodétruit. Mais, le Garde s'est précipité sur Vous.

GARDE **HABILETÉ: 9** **ENDURANCE: 10**

si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [34](#).

251

la boutique est pleine de vieux microprogrammes et vous reconnaissez même quelques livres. Vous désirez quelque chose ? vous demande le rObot de

technologie pré-Grom assis à la caisse. Rien, merci. Je regarde seulement, répondez- Vous en parcourant lentement les rayons. tentez *votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez- vous au [177](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez- vous au [396](#).

252

le pilote automatique tombe brusquement en panne et l'atmobus commence à piquer vers les montagnes. Vous reprenez rapidement les commandes pour redresser l'appareil. Vous allez devoir piloter manuellement jusqu'à l'atterrissage, sans pouvoir Vous reposer. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. rendez-vous au [76](#).

253

Vous remarquez soudain que des signaux d'alarme se mettent à clignoter tout le long du chemin et deux lourdes portes métalliques se referment lentement devant vous. Vous avez peut-être juste le temps de passer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [85](#). Si vous êtes Malchanceux, coincé entre les deux battants, vous mourez écrasé dans d'horribles souffrances.

254

Vous vous dissimulez rapidement en voyant l'appareil de la PolGrom tourner en rond au-dessus des lieux. Au bout de quelques minutes, il abandonne les recherches et s'éloigne. Vous repartez aussitôt sur la route. Rendez-vous au [327](#).

255

Vous observez soigneusement les parois du puits, : S'il existe bien des échelons pour descendre, leur écartement est trop grand pour que vous puissiez les atteindre, même en étendant le plus possible les bras, ; Vous allez être obligé de sauter d'échelon en échelon et de saisir au vol les barreaux. Lancez trois dés, le total des chiffres obtenus détermine l'écart entre les deux premiers barreaux. Lancez ensuite un de et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'ENDURANCE : cela indique votre HABILITÉ à saisir le barreau. Si votre HABILITÉ est égale ou supérieure A l'écartement, vous parvenez à attraper le premier échelon. Vous devez répéter l'opération encore deux fois. Si vous ratez un barreau, vous allez vous écraser au fond du puits. Si vous avez réussi à descendre sans mal tous les échelons, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et vous vous rendez au [389](#).

256

Vous marchez déjà depuis un certain temps sans avoir encore vu passer aucun appareil. Un peu plus loin, en vous approchant d'une rivière, vous remarquez une maison de style ultramoderne au ponton de laquelle est amarrée une puissante vedette. Vous Vous doutez qu'il s'agit de la résidence d'un Grom. Allez-vous vous en approcher (rendez-vous au [109](#)) ou faire un large détour (rendez-vous au [60](#)) ?

257

Marchant d'un bon pas, l'Androïde vous conduit rapidement jusqu'à un petit bâtiment gardé par deux PolGroms.

- Je sais qu'il y a un ComTerm à l'intérieur à partir duquel vous pourrez accéder aux informations secrètes. Seulement, il se trouve dans une pièce sous Vide. Seuls des Androïdes peuvent y entrer. l'Androïde décide d'y aller pendant que vous monterez la garde. Il pose alors ses paquets, vous tend un desintegrateur puis, son propre paralysant à la main, se précipite dans le bâtiment. Vous suivez à quelques mètres. D'un tir précis, vous désintégrez le premier Androïde de la PolGrom tandis que votre compagnon pulvérise le second. La voie étant libre, vous vous mettez en position de défense et vous attendez. Rendez-vous au [369](#).

258

l'appareil Grom passe au-dessus de vous juste au moment où vous atteignez le ZipCar. Par chance, les reacteurs s'allument à la première sollicitation et vous prenez rapidement de la vitesse, suivi de près par le Grom qui tire et touche votre appareil à l'arriere. En examinant le tableau de bord, vous découvrez alors un bouton sous lequel est indiqué « post- combustion ». Bien que cela soit illégal sur un engin planétaire, vous savez que les criminels en adaptent souvent sur leurs appareils pour pouvoir fuir plus rapidement. Cependant, allumer la postcombustion va brûler tout votre carburant et, en outre, vous ne savez même pas si cela va fonctionner. Un nouveau tir atteint votre appareil. Décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous courir le risque d'appuyer sur le bouton (rendez-vous au [89](#)) ou non (rendez-vous au [113](#))?

259

— Information non disponible, récite l'Androïde .Les Groms disposent de quatre bases : Madrid, Rome, Paris et Londres. Pas d'autres détails. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [31](#),

260

Vous entrez rapidement et, au moment où vous fermez la porte, vous entendez un bruit de pas qui s'éloignent. Il était temps ! Devant vous, vous avez deux autres portes dont l'ouverture est vraisemblablement commandée par un petit clavier placé sur le côté. Chacune présente un plateau de jeu d'échec» dont le Cavalier clignote et vous demande de composer le code de mouvement du Cavalier. Vous n'avez pas beaucoup de temps. Allez-vous choisir la porte de gauche (rendez-vous au [5](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [112](#)) ?

261

Tout ce sang vous a rendu malade. Qu'allez-vous faire maintenant : partir à pied (rendez-vous au [379](#)) ou entrer quand même dans l'épais et répugnant liquide (rendez-vous au [9](#)) ?

262

Vous vous mettez à courir le plus vite possible. longéant les immeubles et louvoyant de temps en temps pour éviter les tirs de paralysants. Soudain, au détour d'une rue, vous êtes violemment saisi par le bras : un autre groupe vous a attrapé. Lorsque, vous fouillant rapidement, ils découvrent votre CI de Traqueur, ils s'arrêtent aussitôt et vous ramènent aux autres. Vous vous rendez vite compte qu'ils détestent leurs créateurs, les Groms, aussi leur expliquez vous votre mission. On vous rend aussitôt tous Vos objets personnels et l'un des Androïdes, récent fugitif, vous raconte même qu'il a vu l'appareil du président se poser à proximité des mines de sel. C'est maintenant à vous de décider : vous acceptez que les androïdes vous aident à vous rendre aux mines de sel(rendez-vous au [108](#)), ou vous continuez seul rendez-vous au [59](#)).

263

Arrivé sur le toit du bâtiment, vous grimpez sur le point le plus élevé et vous actionnez votre Chronoraphe pour qu'il émette un signal lumineux. Bientôt, vous voyez le vaisseau de récupération s'approcher lentement, se mettre en vol stationnaire à la Verticale de votre position et descendre un treuil biplace. Vous installez d'abord le Président, puis Vous vous accrochez à votre tour, et on vous remonte tous deux rapidement dans l'appareil où le commandant vous accueille. Tandis qu'on emmène le Président se reposer dans une cabine, vous restez sur le pont du croiseur.

Par la Galaxie, qu'est-ce que cela signifie? s'exclame soudain le commandant. Vous vous approchez vivement du Vidécran. Vous apercevez alors une immense créature ailée aux serres gigantesques, crachant le feu, qui vole à la poursuite de votre vaisseau. Le commandant vous Consulte du regard.

A votre avis, que devons-nous faire ?

— Il s'agit seulement d'une nouvelle illusion créée par les Groms.

Allez-vous ajouter qu'il est inutile de s'en inquiéter (rendez-vous au [346](#)) ou qu'il faut tirer immédiatement un missile contre la monstrueuse créature (rendez-vous au [155](#)) ?

264

Vous avez eu tort de vouloir fuir ! Avant même que vous n'ayez pu faire un pas, l'Androïde vous atteint entre les épaules d'un coup de paralysant. Vous auriez dû vous douter que, démasqué et craignant que vous ne le déniez aux Groms, il n'avait plus rien à perdre et pouvait se révéler très dangereux. Vous récupérez progressivement vos esprits mais pas assez vite pour pouvoir achever votre mission dans les délais.

265

Vous vous enfoncez rapidement dans un trou que vous recouvrez de feuilles et d'herbe, puis vous vous mettez à respirer le plus doucement possible en même temps que vous tentez de faire baisser la température de votre corps, de manière

à ne pas être repéré par les détecteurs. C'est alors que, en regardant devant vous, vous voyez un torrent de lave incandescente couler dans votre direction, brûlant tout sur son passage. *Testez votre Peur*. Si vous êtes effrayé, votre rythme cardiaque s'accélère brutalement et, les détecteurs ultrasensibles vous ayant localisé, l'Excel vous désintègre d'un seul coup. Si vous n'êtes pas effrayé, vous laissez la lave vous recouvrir lentement. Vous savez bien qu'il ne s'agit que d'une illusion ! Lorsque vous pensez que la voie est libre, vous vous précipitez sur la route. Rendez- vous au [213](#).

266

vous sautez sur la planche de vitesse et vous filez dans le tunnel en suivant d'abord une direction nord-ouest, puis nord. Rendez-vous au [253](#).

267

tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez- vous au [21](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [35](#).

268

petit à petit, la forêt s'épaissit et, à mesure que vous vous enfoncez dans les bois, vous perdez tout sens de l'Orientation. Sans point de repère, vous n'arriverez jamais à sortir à temps de ce labyrinthe pour achever votre mission. Décomptez toutes vos unités de tEMPS. Vous avez échoué dans votre mission.

269

la Flèche d'Argent est touchée en de nombreux endroits. L'un des Androïdes, le bras emporté, commence son autodestruction. Lorsque vous vous précipitez à la recherche des rétrochutes, il est déjà trop tard. Avec un craquement épouvantable, l'atmobus se plante profondément dans la neige molle et s'enfonce lentement. Sous le choc, vous perdez connaissance. Rendez-vous au [386](#).

270

VOUS vous rasseyez et vous vous absorbez dans la contemplation des lumières clignotantes des panneaux de contrôle. Au bout de quelques instants, comme hypnotisé, vous vous endormez. Lorsque vous vous réveillez, vous jetez un coup d'œil par la fenêtre et vous voyez le Grom retourner à son appareil. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE. Rendez- Vous au [91](#).

271

Vous pénétrez à sa suite dans le passage. Il fait très sombre. Soudain, vous entendez un bruit métallique et vous arrivez peu après devant une porte de fer rouillée, apparemment fermée de l'intérieur. La voie est bloquée, vous abandonnez la poursuite et vous ressortez du passage. Vous vous retrouvez dans un labyrinthe de ruelles étroites que dominent de hauts immeubles. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez- vous au [207](#).

272

Vous êtes dans la Salle Noire, Niveau 4. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Il n'existe qu'une seule porte, qui conduit à l'étage supérieur. Rendez-vous au [196](#).

273

Vous êtes quasi certain que l'hacienda est équipée d'un ComTerm et que vous pourrez ainsi obtenir des informations sur le lieu de détention du Président ; cependant, vous n'avez vraiment ni envie ni besoin d'être accompagné par un criminel qui risque de vous gêner dans vos recherches. Une fois devant l'hacienda, vous comprenez qu'il avait de toute manière l'intention de vous laisser agir seul, peu désireux de courir le risque de se faire prendre. Avant de vous abandonner, il vous recommande de prendre tout ce qui peut avoir de la valeur, y compris de la nourriture. Vous le quittez enfin et vous vous approchez d'une grille ouverte pour observer les lieux. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez- vous au [167](#).

274

Vous montez rapidement sur la planche de vitesse puis, après avoir manipulé quelques boutons, vous partez en glissant à quelques mètres du sol presque sans bruit. Vous êtes déjà loin lorsqu'une créature cornue jaillit brusquement de derrière les caisses en poussant des cris atroces à votre intention. La planche de vitesse est légère et maniable, mais vous ne savez pas de combien de carburant vous disposez. allez-vous filer à toute allure (rendez-vous au [253](#)) ou à vitesse moyenne pour économiser le carburant (rendez-vous au [148](#)) ?

275

Vous vous levez et vous vous approchez d'Orvium en écartant ses Gardes d'un revers de bras.

- J'ai à vous parler, lui glissez-vous rapidement. Il est complètement ivre et refuse de discuter avec quiconque n'a pas participé au «jeu ». Comme vous insistez, il vous fait asseoir en face d'un des membres de sa bande et sort un vieux désintégrateur à 6 coups qu'il place entre vous deux sur la table. Puis, le sourire aux lèvres, il place une charge dans l'une des chambres et fait tourner le barillet. Votre adversaire Saisit alors l'arme et en place le canon sur sa tempe. Lancez un dé : le chiffre obtenu indique la chambre. Lancez un second dé pour déterminer en face de quelle chambre se trouve le canon du désintégrateur. Si les deux chiffres correspondent, le coup part et Votre adversaire s'est fait sauter la cervelle. C'est maintenant à votre tour : lancez de nouveau le second dé. Procédez ainsi à tour de rôle jusqu'à la mort de l'un d'entre vous. Si vous survivez, décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-Vous au [165](#).

276

Vous sortez rapidement votre Englueur et vous tirez sans hésiter sur l'un des Houlgans, puis vous en frappez un autre du poing. Toute la bande s'enfuit

sans demander son reste. L'Androïde reprend ses paquets et vous remercie d'une voix qui semble presque émue. Vous émettez alors le Code et, lorsqu'il comprend qui vous êtes en réalité, il laisse de nouveau tomber tous ses colis ! Désolé, désolé... dit-il un peu calmé. Je suis un Androïde WIL-1.

Vous décidez aussitôt de l'appeler Willi.

Bon, je suis presque sûr que le Président n'est pas à Madrid mais qu'il a été emmené dans une autre ville. On devrait pouvoir trouver des informations complémentaires sur son lieu de détention à la base de la Plaza de Toros, conclut-il.

Vous savez, en effet, que les Groms sont des gens très organisés et que tout est enregistré dans leurs fichiers. Cependant, le bâtiment de la Plaza de Toros, accessible uniquement aux Androïdes, est étroitement gardé par d'importantes troupes d'Excels. Rendez-vous au [380](#).

277

Avant même que vous n'ayez eu le temps de comprendre ce qui vous arrive, vous êtes désintégré par le tir rapide et précis de l'Excel. Vous mourez sans un soupir et sans gloire.

278

Vous parvenez enfin devant une porte qui coulisse dès que vous en approchez... et vous vous trouvez brusquement en face du Président ! Il n'y a aucun garde, juste un scientifique grom qui manipule ses appareils en vous tournant le dos. Comme le Président est toujours sous le scanner, vous vous doutez qu'il n'a pas encore révélé les codes. Vous dégagez alors rapidement l'appareil de sa tête et le Grom se retourne brusquement. En vous voyant, il manque de s'évanouir de peur et disparaît en utilisant un Hallucinoscope portable. Vous secouez le Président mais il reste sans réaction. Vous allez devoir le porter. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. En consultant votre Chronographe, vous constatez qu'il existe un bâtiment très élevé à proximité, l'endroit idéal pour que le croiseur vous récupère, si jamais vous parvenez à grimper au sommet avec le Président sur les épaules. Pour l'instant, comme la porte par laquelle vous êtes passé est hermétiquement close, vous entreprenez d'examiner soigneusement les murs pour tenter de découvrir une autre issue. Au bout de quelques minutes, un des panneaux sonne creux et vous frappez la paroi d'un violent coup de pied. Le mur s'effondre et vous vous retrouvez à l'entrée d'un très sombre et très ancien tunnel, rempli de débris datant au moins de deux siècles. Rendez-vous au [24](#).

279

Vous profitez de cet arrêt pour acheter quelques nourricubes et un tube de Mangola. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Pendant que vous mâchouillez votre nourricube « aux céréales », allez-vous indiquer au pilote



278 *Vous parvenez devant une porte qui coulisse dès que vous vous en approchez... et vous vous trouvez brusquement en face du Président !*

automatique les coordonnées de Paris (rendez-vous au [78](#)) ou celles de Londres (rendez-vous au [217](#)) ?

280

Le GT I se conduit facilement et vous apercevez bientôt la ville: une masse énorme de hauts bâtiments en ruine. La tour de contrôle de l'astroport de Madrid vous indique les coordonnées du terminal des Flèches d'Argent où vous atterrissez peu après. Vous garez votre appareil dans le parc réservé. Rendez-vous au [179](#).

281

Tandis que l'autodestruction commence à faire fondre ses pieds, il répond à votre question avec application :

- L'accès du bâtiment administratif est réservé aux androïdes ; même les Groms ne peuvent y pénétrer. Les recherches s'effectuent par l'intermédiaire des comTerms. Vous pouvez obtenir...

Il n'a pas le temps de vous donner d'autres informations car ses fonctions vocales se désintègrent et il se dissout complètement. Décomptez 2 unités de tEMPS.

Rendez-vous au [31](#).

282

Vous êtes très fort ! En effet $(A - C) 2 = B$. Un sous- menu s'affiche aussitôt en vous invitant à poser une question. Vous tapez : « Le Président Galactique est- il détenu à Madrid ? » La réponse est négative. Vous réfléchissez une seconde, puis vous tapez plus simplement : « Où est le Président ? » Vous obtenez alors : « Le Président est dans une Base Secrète », en même temps qu'apparaît à l'écran un cercle barré d'un trait horizontal. Le message se poursuit : "Référence 169 A... » puis s'efface brusquement pour vous demander de composer les initiales de votre nom grom. Vous tapez quelques lettres au hasard et l'écran se met à clignoter violemment » ACCES ILLEGAL ». Vous vous précipitez vers la sortie. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [194](#)

283

Vous vous éloignez de l'astroport et vous atteignez bientôt une longue route droite, orientée est-ouest. Vous ne disposez même pas d'une carte de la région car vous espériez en trouver une à votre arrivée et, bien sûr, il n'y en avait plus. Allez-vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [327](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [103](#)) ?

284

Vous vous trouvez dans la Salle Turquoise, Niveau 4. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Il n'y a qu'une porte, qui permet d'accéder à l'étage supérieur. Rendez-vous au [144](#).

285

Arana vous a fourni de bons renseignements. Apercevant un Vidinfos, vous insérez un crédit et vous regardez les titres : apparemment, la nouvelle de l'enlèvement n'est pas encore diffusée. Vous renoncez à ce moyen et vous remarquez alors, installé à proximité de la machine, un vieil homme qui vend un étrange produit glacé en forme de cône. Un Terrien achète une de ces choses et, très étonné, vous le regardez s'éloigner en léchant la bizarre substance. Bien que vous ayez déjà eu de désagréables surprises en mangeant des aliments inconnus, vous succombez néanmoins à la tentation. Tout en léchant votre cône comme vous l'avez vu faire, vous tombez soudain sur un barrage routier établi par les forces de la PolGrom. Lorsque vous présentez votre CI à l'un des Androïdes, celui-ci vous arrête immédiatement. Allez-vous combattre (rendez-vous au [358](#)) ou le suivre sans faire d'histoires (rendez-vous au [218](#)) ?

286

Vous vous dirigez tous ensemble vers la Plaza de Toros.

— La Plaza de Toros est construite sous un Complexe Grom. Les Groms y organisent parfois des corridas et des combats de taureaux. En fait, explique José en constatant votre surprise, il ne s'agit que de TauRobots car les véritables animaux ont disparu depuis longtemps.

Et où va-t-on maintenant ? demandez-vous.

- On va passer par un ancien égout. On l'utilise quelquefois pour assister aux compétitions sportives entre Groms.

tandis que vous tournez le coin d'une rue, vous heurtez durement un criminel que tous les Traqueurs recherchent. Ce serait une belle prise si le temps ne vous était pas compté. Allez-vous l'attaquer à la manière des Traqueurs (rendez-vous au [74](#)) ou ne pas vous en préoccuper (rendez-vous au [114](#)) ?

287

vous savez les Houlgans très habiles au vol à la tire, aussi ne leur montrez-vous aucune carte de crédit vous contentant de faire allusion à une éventuelle récompense. Ils restent sceptiques et méfiants, et commencent à s'écarter de vous en murmurant des choses désagréables concernant les agents des groms. Comment les gagner à votre cause ? Si vous pensez connaître le nom de leur chef, comptez les lettres de son nom, multipliez ce chiffre par celui indiqué sur son tatouage et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon rendez-vous au [174](#).

288

décomptez 2 unités de TEMPS. Tentez votre Chance. si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [332](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [325](#).

289



290 *Soudain, un Exel – auquel il manque la tête – vous empoigne vigoureusement.*

vous courez vers l'autre extrémité du tunnel sans vous soucier des flaques d'eau sale et trébuchant parfois sur les câbles qui traînent par terre. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds et vous tombez brutalement dans un puits. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous rattraper de justesse à un tuyau brûlant avant de lâcher prise sous la cuisante douleur, puis de vous laisser enfin glisser jusqu'au sol (rendez-vous au [351](#)). Si vous êtes Malchanceux, après une chute interminable, vous vous écrasez au fond du puits.

290

Vous pénétrez alors dans une grande salle où une équipe de robots assembleurs est en train de monter une nouvelle série d'Excels. Partout s'alignent des caisses remplies de pièces détachées d'Androïdes Dans un coin, une petite lampe rouge clignote. Soudain, un Excel — auquel il manque la tête — vous empoigne et vous serre vigoureusement dans ses bras tandis qu'un autre, également décapité, s'approche lentement de vous, ouvrant et refermant les bras comme des pinces. Lancez deux dés : le total obtenu indique la force de l'Androïde. Lancez un dé, ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'ENDuRANCE et notez le résultat dans la case ÉPREUVes PHYSIQUES de votre Feuille d'Aventure, cela correspond aux efforts que vous faites pour vous libérer Si votre résistance est égale ou supérieure à la force de l'Excel, vous parvenez à lui faire lâcher prise (rendez-vous au [348](#)). Sinon vous perdez 1 point d'EN DURANCE et vous recommencez encore une fois. Si vous ne parvenez toujours pas à vous libérer, vous périssez déchiqueté.

291

Vous suivez un sentier qui part du petit restaurant et vous arrivez finalement à une route. Allez-vous vous diriger vers le nord (rendez-vous au [363](#)) ou vers le sud (rendez-vous au [256](#)) ?

292

L'Englueur fonctionne, mais vous avez visé ses pattes et le TauRobot a tellement d'élan et de puissance que le filoplast se déchire aussitôt. Vous vous jetez rapidement de côté, mais trop lentement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, ses cornes effilées vous frôlent seulement et vous parvenez, indemne, à atteindre l'abri de gauche (rendez-vous au [111](#)). Si vous êtes Malchanceux, votre carrière do matador improvisé s'achève ici, dans le sang et la poussière !

293

Vous vous asseyez avec toute la bande et vous commandez tout d'abord un Mangola. Mais Orvium insiste tellement pour que vous preniez un cocklail Boolean que vous vous laissez tenter. Pendant qu'on vous sert votre boisson, vous remarquez soudain, accoudé au bar, Brak 9. Il est accompagné de deux Excels un peu crasseux qui ont vraisemblablement été volés aux Groms. Comme Brak vous connaît bien, vous vous enfoncez profondément dans votre fauteuil et

vous commandez un nouveau Boolean, Un peu plus tard, lorsque Brak s'en va, vous avez déjà avalé près de dix cocktails. Vous êtes passablement ivre et vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Finalement, vous saluez toute la bande et vous partez en titubant dans les rues sombres de la ville. Soudain, vous heurtez violemment un obstacle et vous perdez instantanément connaissance. Rendez-vous au [313](#).

294

Vous prenez à gauche et, suivant le flanc de la montagne, vous commencez à grimper. A mesure que vous prenez de l'altitude, vous réalisez, en entendant les hoquets du moteur, que les Motofuses ne sont faites que pour voler à basse altitude et ne sont absolument pas équipées pour de telles régions. Vous vous mettez alors à chercher un endroit où atterrir, mais sans rien trouver de convenable. Vous tentez encore **de** franchir une petite colline proche lorsque la Motofuse perd soudain toute sa puissance et plonge en piqué sur les rochers. Vous n'en réchappez pas.

295

Malgré la profonde obscurité du couloir, vous distinguez à l'autre extrémité un rideau derrière lequel Vous entendez de la musique. Vous vous en approchez et, lorsque vous l'écartez, vous reconnaissez, bien que diffusé en Vidéo 3D, un très vieux film, que vous aviez déjà vu sur la TV44 : *Nova X-27 ne repond plus*. Brusquement, un rire éclate dans l'auditorium circulaire.

- Qu'est-ce que vous voulez? demande soudain l'homme.

- Orvium !

| L'homme se lève : il est grand et porte quatre désintégrateurs accrochés en différents endroits de son corps.

- Quelle est votre profession ?

Les microprogrammes groms... mentionnez- vous simplement sans répondre directement.

il vous toise silencieusement.

C'est bon. Je vais vous conduire à Orvium. Rendez-vous à [176](#).

296

Vous restez à votre place sans bouger en faisant semblant de ne prêter aucune attention aux images diffusées. Quelques secondes plus tard, un Grom entre dans la pièce et se plante devant vous.

Logiquement, vous auriez dû montrer un peu plus d'intérêt que vous ne l'avez fait, annonce le Grom. Votre indifférence forcée confirme nos soupçons : vous êtes venu récupérer le Président, n'est-ce-pas? D'ailleurs, nos espions galactiques nous ont signalé qu'un Traqueur avait été chargé de cette mission. Allons, nous ne vous demandons que d'admettre que vous êtes ce Traqueur-là, conclut-il,

Décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous admettre les faits (rendez-vous au [57](#)) ou vous taire (rendez vous au [122](#)) ?

297

Vous tapez « B » et vous voyez brièvement s'inscrire « 169 A»... avant que l'écran ne s'efface aussitôt Vous notez mentalement le code (si vous ne le connaissez pas déjà). Rendez-vous au [368](#).

298

Vous l'appellez de loin, elle s'arrête aussitôt et se retourne. Vous vous rappelez soudain où vous l'avez déjà vue : à une « chasse » sur Bolitran 444. Arana est une excellente Traqueuse. Il se crée une complicité immédiate entre vous et vous partagez vos renseignements. Elle vous apprend, entre autres choses, que les Groms l'ont engagée pour un « extra ».

Un certain Orvium Egburg a volé quelques microprogrammes non protégés aux Archives de la Base de Rome. J'ai la nette impression que d'importantes informations y sont enregistrées. Les Groms sont venus me chercher hier et m'ont aussitôt déposée à l'astroport.

Allez-vous lui offrir votre aide (rendez-vous au [349](#)) ou poursuivre seul votre propre mission (rendez- vous au [142](#))?

299

Vous laissez tomber vos nourricubes et vous vous lancez aussitôt à sa poursuite. Dehors, vous voyez Lopsti faire signe à un groupe de Motofusards garés l'autre bout du parc de stationnement. Vous sortez immédiatement votre Englueur et vous tirez. Lancez un dé. Si vous obtenez 4 ou moins, votre arme s'enraye et vous devez le combattre à mains nues. Si vous obtenez 5 ou 6, vous parvenez à engluer Lopsti dans votre filoplast (rendez-vous au [121](#)).

LOPSTI

HABILETÉ:6

ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [121](#). Si vous perdez, rendez-vous au [19](#).

300

Vous le saluez de la main puis vous entrez. Vous êtes aussitôt empoigné par trois Androïdes de la PolGrom. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez- vous au [322](#).

301

Vous examinez prudemment le chambranle de la porte à la recherche d'éventuelles cellules photoélectriques ou de fils. Soudain, un Androïde vous immobilise par-derrière. Vous lui échappez aussitôt en vous dégageant d'un violent coup de rein. Vous allez devoir le combattre aussi rapidement et silencieusement que possible.

GARDE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, l'Androïde s'autodétruit. Rendez-vous au [260](#).

302

Vous atterrissez à proximité des débris d'un canot de sauvetage spatial. Vous examinez soigneusement les alentours et vous découvrez bientôt un Androïde de la Garde présidentielle à moitié détruit. Ses circuits d'autodestruction ont dû se briser avant d'avoir pu fonctionner. Vous débranchez les deux circuits mémoriels de l'Androïde et vous les connectez à votre Chronographe. Vous pouvez ainsi revivre ce qui s'est passé lors de l'atterrissage grâce à l'enregistrement fait par le Garde. Puis, un détail vous ayant frappé, vous repassez l'enregistrement en augmentant la résolution pour pouvoir lire les coordonnées affichées par le pilote grom sur son tableau de bord :

Q867 RT88 20KK 169A...

Vous savez que les trois premiers groupes alphanumériques correspondent au code standard de la région de Londres. Soudain, levant les yeux, vous voyez un aéronef grom, bien réel celui-là, foncer dans votre direction en tirant de tous ses canons. Un premier tir détruit la tête du Garde. Allez-vous vous précipiter vers votre ZipCar (rendez-vous au [258](#)) ou plonger à l'abri d'un fossé de drainage du sel (rendez-vous au [3](#)).

303

Dès que le loup est complètement englué dans le filoplast, vous revenez en courant vers la grille d'entrée. Mais une meute de loups menaçants vous barre alors le chemin et vous force à obliquer vers un immeuble proche. Toujours poursuivi, vous entamez l'ascension d'un vieil escalier branlant qui s'effondre soudain sous votre poids. Rendez-vous au [313](#).

304

Avant que vous ne puissiez dire un mot, l'Androïde se met à hurler que vous êtes en état d'arrestation et sort aussitôt son paralysant. Vous courez jusqu'au coin de la rue mais il vous suit. Lorsqu'il arrive, vous êtes prêt à l'affronter.

ANDROÏDE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [179](#).

305

A votre gauche se trouve un rétro-module abandonné. Vous l'examinez rapidement. Il doit rester juste assez de carburant. Sous un tir nourri de paralysants, vous le fixez sur votre dos, puis vous ouvrez les gaz et vous partez comme une flèche sans pouvoir contrôler votre course. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [241](#). Si vous êtes Malchanceux, vous vous



302 *Vous voyez un aéronef grom foncer dans votre direction en tirant de tous ses canons.*

écrasez violemment contre la façade d'un immeuble, totalement impuissant.
Votre mission s'achève ici.

306

Vous vous approchez du bar et vous vous adressez à la serveuse.

Qu'est-ce qui lui prend ?

Je ne sais pas, répond-elle. Il nous garde ici depuis hier. Lorsqu'il est arrivé, il m'a demandé à boire et je lui servi un peu de lubrifiant. Mais il voulait de la bière et m'a demandé de jouer de cet instrument ridicule.

Elle vous montre alors une sorte de boîte, à la forme étrange, avec des fils attachés aux deux extrémités, Vous avez l'impression que l'Excel a des problèmes de mémoire et que certaines de ses connexions se sont croisées. Apparemment, il pense vivre à une autre époque. Comme vous connaissez bien les VidEnts, vous comprenez aussitôt qu'il se croit dans ce qu'on appelait autrefois un « Western ». Rendez- vous au [58](#).

307

Vous remarquez que l'ascenseur fonctionne sur le principe des contrepoids et qu'il n'a donc pas besoin d'énergie. Vous y déposez le Président, puis vous refermez la grille métallique et vous basculez un grand levier. Petit à petit, dans des grincements épouvantables et de nombreux craquements, vous commencez à monter. Rendez-vous au [338](#).

308

Le pilote automatique se remet aussitôt à fonctionner et reprend le cap de Paris. Vous vous rasseyez puis, après avoir mangé quelques nourricubes, vous vous endormez. Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [76](#).

309

Vous repartez à travers les rues de la ville. Comme vous vérifiez l'heure à votre Chronographe, vous réalisez soudain que vous devez trouver rapidement un moyen de transport pour vous rendre à Londres. Justement, il y a devant vous un véhicule de transport sur lequel est écrit « Escargot ». Les caisses qu'il transporte sont marquées d'un cercle barré d'un trait horizontal. Allez-vous monter clandestinement dans le véhicule (rendez-vous au [239](#)) ou retourner au terminal des Flèches d'Argent (rendez- vous au [134](#))?

310

La porte se referme silencieusement derrière vous. Vous êtes dans une des ruelles situées derrière la Plaza de Toros. Brusquement, votre Chronographe

se déclenche et vous réalisez qu'il est temps d'aller prendre votre atmobus. Vous jetez un coup d'oeil rapide par-dessus votre épaule lorsqu'un Garde sort en courant du bâtiment, tire un coup de désintégrateur dans la direction opposée à la vôtre et s'enfuit. Perplexe, vous vous dirigez vers l'astroport. Vous gagnez 2 points de CHANCE. Rendez-vous au [80](#).

311

Vous dissimulez rapidement le PolGrom derrière une armoire alors que le processus d'autodestruction est déjà largement entamé. Vous vous approchez d'une porte marquée « ENTRÉE INTERDITE RÉSERVÉ AUX EXCELS » que vous ouvrez facilement ; il n'y a personne. Devant vous, l'écran d'un ComTerm affiche :

11 19 29
6 11 16
17 17 ?

Découvrez le chiffre qui complétera cette série et rendez-vous au paragraphe indiqué. Vous saurez immédiatement si vous avez vu juste. Si vous ne parvenez pas à découvrir ce nombre, rendez-vous au [194](#).

312

Vous lui donnez sans hésiter le nom d'un criminel, bien sûr imaginaire. Le Grom soupçonne immédiatement quelque ruse : en effet, les Traqueurs ne révèlent jamais leur cible, même soumis au scanner. Le Grom fait signe à l'atmobus de repartir et vous observe sans rien dire. Vous le fixez également droit dans les yeux, songeant que, vu sa fragilité apparente, il ne doit pas être très redoutable au combat. A ce moment-là, le Grom disparaît et l'intérieur de l'aéronef se transforme en un cube blanc. Les murs, le plafond et le plancher, hérissés de pointes et suintant le sang, commencent alors à se rapprocher. Testez votre Peur. Si vous êtes effrayé, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous perdez brutalement connaissance. Rendez-vous au [182](#).

313

Vous vous réveillez avec une migraine épouvantable. Vous attendez que la douleur se dissipe puis vous observez les lieux. Vous êtes dans des catacombes à moitié effondrées où règne une forte odeur d'humidité. Vous avancez le long d'un couloir qui traverse de nombreuses pièces au plafond en coupole. Soudain, venant du fond du couloir, de l'eau commence à s'infiltrer et vous en avez bientôt jusqu'aux genoux. Au loin, vous apercevez un peu de lumière : une sortie peut-être ? Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [394](#).

314

Je suis absolument désolé mais je ne savais pas, plaidez-vous.
Nul n'est censé ignorer la loi, répond alors sèchement l'Androïde.

Allez-vous les combattre et fuir (rendez-vous au [399](#)) ou les suivre sans faire d'histoires (rendez-vous au [168](#))?

315

Vous payez les consommations et vous commencez à discuter avec eux de l'aide dont vous avez besoin en leur laissant entendre que vous désirez accéder au ComTerm d'un Grom haut placé. Toute la bande se concerta et vous propose finalement deux endroits possibles : la Plaza de Toros et l'hacienda. La première n'est accessible qu'aux Androïdes, mais ils pensent pouvoir vous y faire entrer quand même ; l'hacienda est moins surveillée. Allez-vous choisir la Plaza de Toros (rendez-vous au [286](#)) ou l'hacienda (rendez-vous au [183](#)) ?

316

Vous vous approchez de l'écran et vous regardez les informations. Vous savez bien que tout est faux et que l'écran n'est qu'une illusion. En fait, les Groms utilisent une technique de double bluff pour voir si vous allez vous trahir en faisant semblant de ne pas être intéressé. Sachant cela, vous ne touchez à rien et vous vous contentez d'observer l'écran du ComTerm. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [6](#).

317

L'Androïde s'effondre sur le clavier mais ne s'auto- détruit pas. Vous essayez de nombreux codes et vous trouvez enfin celui qui concerne le Président Galactique. Vous appelez le fichier correspondant et vous obtenez l'écran de symboles représenté ci-contre : celui du coin supérieur gauche clignote. Il doit s'agir d'une clé. Vous êtes en train de parcourir les sous- menus lorsque vous recevez le Code émis par Willi. Vous ressortez et vous trouvez l'Androïde très excité. — Des Gardes viennent par ici. Ils ont dû détecter la perte de l'Androïde du ComTerm. Vous feriez mieux d'aller vous cacher pendant que je m'occupe d'eux.

Allez-vous accepter sa proposition (rendez-vous au [223](#)) ou rester à ses côtés pour combattre (rendez- vous au [105](#))?

318

Vous vous trouvez dans une pièce dans laquelle vous apercevez un Excel désactivé, allongé dans un coin. Derrière lui se trouve une porte sur laquelle est peint un Cavalier de jeu d'échecs. Allez-vous passer par cette porte (rendez-vous au [387](#)) ? En dehors d'une issue bloquée au nord-est, vous pouvez emprunter un des passages au nord (rendez-vous au [353](#)), au sud (rendez-vous au [139](#)) ou encore au sud-ouest (rendez-vous au [62](#)).

319

Vous vous dissimulez dans une embrasure de porte et vous observez prudemment ce qui se passe. Les Houlgans ont apparemment l'intention de dépouiller l'Androïde. Ils le frappent sans arrêt de petits coups aux bras et aux



317 *L'Androïde s'effondre sur le clavier mais ne s'autodétruit pas.*

jambes, sans se soucier de ses réactions car ils savent qu'un Androïde domestique standard n'est pas conçu pour combattre, ni même pour se défendre. L'Androïde a laissé tomber tous ses paquets, et un des Houlgans en a aussitôt profité. L'un d'eux le frappe soudain au côté. Une étincelle jaillit et l'Androïde se relève brusquement, sort vivement un paralysant et abat tous les Houlgans en quelques secondes. Comme il sait que vous avez tout vu, il se précipite alors dans votre direction. Allez- vous fuir (rendez-vous au [264](#)) ou lever les mains pour montrer que vous n'allez pas vous battre (rendez-vous au [128](#))?

320

Vous vous taillez un chemin à travers la forêt mais vous êtes bientôt au bord de l'épuisement. Vous décidez alors de vous asseoir un moment. Malheureusement, un Gromasaurus distrait vous piétine par inadvertance, ce qui met un terme à votre mission.

321

Vous avez raison de penser d'abord à votre sécurité mais vous êtes maintenant trop épuisé. Vous auriez dû prendre un peu de repos lorsqu'il en était encore temps. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [41](#).

322

On vous jette dans une chambre noire et vous ne ressentez plus rien. Enfin, le visage d'un Grom surgit devant vous et vous explique, d'une voix qui semble venir de partout à la fois, qu'ils savent tout de votre mission grâce à leurs espions galactiques. — Avouez seulement vos crimes, et vous ne serez pas maltraité. Allez-vous avouer (rendez-vous au [57](#)) ou continuer de vous taire (rendez-vous au [249](#)) ?

323

Vous avancez prudemment, le dos tourné aux caisses. Soudain, une étrange créature cornue à gueule de chien vous saute dessus et plante ses longs crocs dans votre épaule. De ses griffes, il tente de vous labourer la gorge. Vous vous défendez avec l'énergie du désespoir.

GARDE A GUEULE

DE CHIEN

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [266](#).

324

Malgré votre fatigue, vous poursuivez vos recherches. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. En passant devant une bande de Houlgans, l'un d'eux vous frôle et vous déleste adroitement de votre Englueur tandis que les autres vous entourent en applaudissant leur camarade. Vous vous lancez à la poursuite du

Houlgan que vous rattrapez aisément et auquel vous reprenez votre arme. Vous perdez 1 autre point d'ENDURANCE. Vous êtes éreinté. Allez-vous changer d'idée et retourner au RestoSom (rendez-vous au [228](#)) ou continuer coûte que coûte (rendez-vous au [83](#))?

325

Vous êtes poursuivi par un Garde à Gueule de Chien qui vous tire dessus. Vous courez à perdre haleine, zigzaguant sans cesse : grâce à cette ruse, il n'a jusque-là désintégré que les parois du tunnel. Lancez un dé pour connaître votre position, puis lancez un second dé pour déterminer la précision de son tir. Si le chiffre obtenu pour le tir est identique à celui de votre position, vous êtes alors mortellement atteint. Répétez l'opération trois fois. Si vous survivez, vous tentez alors de distancer le Garde. Lancez deux dés : le chiffre obtenu indique votre vitesse. Lancez de nouveau deux dés pour déterminer la vitesse du Garde. Si sa vitesse est supérieure à la vôtre, il finit par vous rattraper et vous devrez le combattre avec votre épée neutronique. Si votre vitesse est supérieure ou égale à la sienne, il heurte violemment le mur du tunnel et perd connaissance (rendez-vous au [332](#)).

GARDE A GUEULE

DE CHIEN

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

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

326

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [180](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [343](#).

327

Vous marchez longtemps sur la route qui disparaît parfois sous une épaisse végétation. Vous commencez à être épuisé, affamé et assoiffé : vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous apercevez soudain un ZipCar cabossé arrêté sur le bord de la route, le capot levé. Comme vous ne voyez personne, vous vous en approchez prudemment quand quelqu'un surgit de derrière les buissons. Vous vous retournez juste à temps pour voir un Lurgan se précipiter sur vous et lancer une grosse pierre dans votre direction. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, il vous manque (rendez-vous au [388](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous recevez la pierre sur la tête (rendez-vous au [226](#)).

328

Alors que vous dévalez les ruelles à toute vitesse, vous entendez un aéronef décoller à proximité et partir vraisemblablement à votre recherche. Dans votre hâte de lui échapper, vous vous retrouvez coincé dans une impasse. Vous n'avez que deux issues : sur votre droite, la porte ouverte d'un entrepôt et, par terre

devant vous, une bouche d'égout encombrée de débris. Allez-vous entrer dans l'entrepôt (rendez-vous au [365](#)) ou descendre dans le puits (rendez-vous au [87](#)) ?

329

Vous grimpez prudemment. Plus vous montez, plus les échelons métalliques deviennent sales, collants et couverts de toiles d'araignées. L'échelle disparaît progressivement dans l'obscurité. Soudain, vous atteignez sans vous en rendre compte le dernier barreau et vous perdez brusquement l'équilibre. Dans votre chute, vous perdez connaissance. Rendez-vous au [313](#).

330

Par chance, vous atterrissez sur un sol souple qui amortit votre chute, juste entre deux gros rochers. Vous allez immédiatement vous cacher car vous entendez plusieurs appareils qui semblent déjà vous rechercher dans les environs. Rendez-vous au [137](#).

331

Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous vous trouvez dans une pièce dont le tunnel sud est bloqué, mais qui possède des issues à l'ouest (rendez-vous au [48](#)), à l'est (rendez-vous au [27](#)) et au nord (rendez-vous au [139](#)).

332

Vous vous trouvez dans une pièce envahie de débris. En plus de la sortie bloquée à l'est, il y a une issue au nord (rendez-vous au [71](#)) et une au sud (rendez-vous au [56](#)).

333

Vous vous réveillez en face d'un Grom de petite taille en train de siroter une boisson fraîche au bord d'une piscine antigravitationnelle. Un Androïde de service vous offre un verre.

— J'admets volontiers m'être un peu amusé à vos dépens, s'excuse le Grom. Mais je m'ennuyais tant...

Il se met alors à parler pendant des heures. A un moment donné, vous notez qu'il dit être un personnage important au Quartier Général Grom de Madrid. Lorsqu'il vous laisse seul un instant, vous apercevez un ComTerm qui diffuse des images du Président. Allez-vous vous en approcher (rendez-vous au [242](#)) ou rester tranquillement où vous êtes (rendez-vous au [190](#)) ?

334

La porte s'ouvre silencieusement et vous passez dans un petit corridor fermé à l'autre extrémité par une porte. Vous remarquez que le sol est taché en de nombreux endroits. Un miroir, vraisemblablement à double face, est accroché sur le mur de gauche. Soudain, la porte en face s'ouvre et vous êtes aussitôt projeté à terre et réduit en bouillie. Les deux scientifiques groms qui travaillaient

sur les effets des ultrahautes pressions se demandent encore sans doute d'où provient cette nouvelle tache sur le plancher...

335

Vous vous détournez en haussant les épaules et vous reprenez un de vos nourricubes. L'homme s'éloigne alors et vous vous rasseyez sans dire un mot jusqu'à ce qu'on annonce le décollage de l'atmobus. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [22](#).

336

Décomptez 2 unités de TEMPS. La pièce présente des sorties à l'est (rendez-vous au [12](#)), à l'ouest (rendez-vous au [37](#)) et au sud (rendez-vous au [326](#)).

337

— Bonjour, dit péniblement l'Androïde. Je suis désolé, monsieur, mais j'ai perdu l'usage de mes membres et je ne peux plus fonctionner convenablement. Je dois donc m'autodétruire immédiatement.

Tais-toi ! ordonnez-vous. Indique-moi seulement où se trouve la sortie du tunnel.

Il répète qu'il doit procéder à son autodestruction, mais il semble que même ces circuits-là soient détruits.

Ecoute, dites-vous alors, je veux bien t'aider à condition que tu m'expliques comment sortir de ce maudit souterrain.

Il réfléchit un moment, puis ses yeux se rétrécissent et s'éclairent.

D'accord ! accepte-t-il enfin. Il vous suffit de continuer tout droit pendant quatre cents mètres, puis de prendre l'embranchement de gauche. Au troisième puits, vous trouverez une échelle qui vous permettra de remonter dans le Complexe. Vous rebranchez ses circuits et, quelques secondes plus tard, il commence à se dissoudre, un semblant de sourire à la bouche. Vous trouvez bientôt l'échelle. Rendez-vous au [25](#).

338

Vous arrivez dans un décor de désolation noyé dans l'inquiétante lumière verte due à la radioactivité. La tour est un peu plus loin. Vous lancez le signal codé convenu sur votre Chronographe au moment où vous atteignez le pied du bâtiment. Il n'y a personne aux alentours et vous vous doutez que la très forte radioactivité en est la cause. La tour n'est en fait qu'un gigantesque bloc de béton auquel est accrochée une échelle. Vous allez avoir besoin de toutes vos forces pour réussir à grimper au sommet tout en portant le Président sur les épaules. Lancez deux dés : cela représente la force nécessaire pour arriver jusqu'en haut. Si ce chiffre est supérieur à votre ENDURANCE, vous tombez à mi-hauteur du bâtiment et vous vous écrasez tous les deux, plusieurs dizaines de mètres en



342 *Le TauRobot s'anime lentement puis, se retournant vers vous, pousse un long meuglement électronique.*

contrebas. Sinon, bien que vous soyez épuisé par l'effort, vous parvenez enfin au sommet. Rendez-vous au [263](#).

339

Tandis que ses pieds commencent lentement à se dissoudre, l'Androïde vous répond en haletant :

— Les archives de Madrid... à la Plaza de Toros... l'ouest d'ici... Androïdes seulement... Ses circuits vocaux atteints, l'Androïde se tait brusquement.

Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez- vous au [117](#).

340

Il y a des morceaux d'Androïde répandus dans toute la pièce. Puis les pièces disparaissent dans le sol, le plancher s'effondre et vous tombez interminablement dans le vide. Rendez-vous au [333](#).

341

Le bruit de votre bagarre avec Lam attire les Excels. Ils sont sur vous en quelques secondes et ils vous jettent en prison pour 80 heures. Décomptez toutes vos unités de TEMPS. Vous avez lamentablement échoué dans votre mission.

342

Vous êtes dans une sorte de stade entouré d'un mur très élevé. En face de vous se dresse une étrange créature de fabrication gromulanne qui ressemble à un gigantesque taureau aux longues cornes métalliques. Le TauRobot est totalement immobile. Regardant autour de vous, vous voyez trois abris, placés à égale distance les uns des autres. Vous vous avancez prudemment vers le plus proche. Soudain vous vous apercevez, mais trop tard, que vous venez de toucher un faisceau lumineux. Le TauRobot s'anime lentement puis, se retournant vers vous, pousse un long meuglement électronique, frappe le sol de ses sabots et charge. Allez-vous utiliser votre Englueur (rendez-vous au [292](#)), vous précipiter vers la porte (rendez-vous au [185](#)) ou vous jeter sur la gauche vers le plus proche abri (rendez-vous au [111](#)) ?

343

Vous tombez sur un groupe de quatre Gardes à Gueule de Chien équipés d'épées neutroniques. Vous devez tous les combattre chacun à son tour.

	HABILETE	ENDURANCE
Premier		
GARDE....	8	8
Deuxième		
GARDE....	7	8
Troisième		
GARDE....	9	10

Quatrième

GARDE....

8

10

Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [180](#).

344

Vous grimpez le long de l'échelle jusqu'à la plaque métallique qui ferme le puits. Vous la déverrouillez facilement et vous la faites basculer à l'extérieur d'un coup d'épaule. Vous débouchez en plein milieu d'une rue de Rome au moment où un ZipCar passe en vrombissant au-dessus de vous. Vous sortez alors prudemment et vous refermez le couvercle derrière vous. L'alarme de votre Chronographe se met à sonner et vous réalisez aussitôt que la Flèche d'Argent pour Paris va bientôt décoller. Allez-vous directement à l'astroport (rendez-vous au [75](#)) ou restez- vous là pour poursuivre votre enquête (rendez-vous au [221](#))?

345

Votre voleur est un jeune garçon qui vous regarde d'un air effrayé. Il est maigre et pâle, comme s'il n'avait pas fait un bon repas depuis longtemps. — Allons, allons, je ne vais pas te faire de mal, le rassurez-vous aussitôt. Dis-moi, j'aurai besoin de l'aide de ta bande. Conduis-moi. Il accepte de vous emmener jusqu'à un bar où se réunissent les Houlgans de R'al. Rendez-vous au [132](#).

346

Ce n'est pas très raisonnable de votre part de sous- estimer l'ingéniosité des Groms. Le Dragon n'est en fait qu'un mégamissile à Hallucinoscope et modules antidétecteurs intégrés. Quelques secondes plus tard, le missile frappe de plein fouet le vaisseau et le désintègre. Votre aventure s'arrête ici.

347

Vous courez silencieusement et rapidement dans les sous-bois. L'appareil tire de nouveau mais vous manque. Quatre Excels commencent alors à ratisser la zone. Vous atteignez enfin le bout des jardins. Devant vous s'étend un grand espace découvert. Quelques Excels en surveillent les abords, paralysants prêts et mis à puissance maximale, tandis que d'autres utilisent des détecteurs thermosensibles. Allez-vous rester immobile (rendez-vous au [265](#)) ou vous précipiter à découvert (rendez-vous au [213](#)) ?

348

Tous les signaux d'alarme se mettent à clignoter lorsque vous atteignez le quai de chargement. Là, vous apercevez un véhicule de transport grom prêt à décoller. Les caisses qu'il contient sont toutes marquées du cercle barré d'un trait horizontal. Décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous grimper dans le véhicule (rendez-vous au [245](#)) ou vous rendre au terminal des Flèches d'Argent (rendez-vous au [134](#)) ?

349

Tout en marchant, elle vous donne plus de détails. — Je soupçonne Orvium de chercher à vendre au plus offrant, conclut-elle.

A votre tour, vous lui parlez votre mission car les Traqueurs n'ont aucun secret les uns pour les autres. Elle consent sans problème à ce que vous utilisiez les microprogrammes pour obtenir les informations qui vous sont nécessaires avant qu'elle ne les rende aux Groms. Elle connaît d'ailleurs certains des lieux où se réunissent parfois Orvium et ses amis. Vous vous séparez enfin. Vous avez maintenant la possibilité d'aller au Roxyrama (rendez-vous au [151](#)) ou au Club *Chez Gino* (rendez-vous au [285](#)).

350

Vous regardez l'Androïde et vous émettez le Code. Il s'éloigne et va s'asseoir sur un banc. Vous le suivez et vous vous asseyez également. Au bout de quelques minutes, comme il ne vous a pas encore parlé, vous commencez à douter et vous vous apprêtez à partir quand deux Excels surgissent, vous empoignent par les bras et vous emmènent. Vous comprenez enfin que l'Androïde-Espion a été « retourné » et vous a trahi. Votre mission a lamentablement échoué.

351

Vous atterrissez en plein milieu d'une flaque d'eau, la paume des mains brûlée. Vous vous trouvez dans une grande salle qui présente une sortie sur la gauche. En levant les yeux vers l'échelle, vous trébuchez sur quelque chose et vous retombez la tête la première dans la flaque. En tâtonnant, vous découvrez la tête d'un Androïde et quelques pièces détachées du robot. Vous effectuez rapidement quelques réparations sur les yeux et la région cervicale de l' Androïde et vos efforts sont bientôt couronnés par une sorte de grognement. Rendez-vous au [337](#).

352

Vous vous trouvez dans la Salle Magenta, Niveau 4. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte permet d'accéder à l'étage supérieur. Rendez-vous au [144](#).

353

Décomptez 2 unités de TEMPS. Le tunnel se divise en plusieurs embranchements : à l'est (rendez-vous au [37](#)), à l'ouest (rendez-vous au [131](#)) et au sud (rendez- vous au [318](#)). Au nord, l'issue est bloquée par une lourde porte d'acier.

354

Les Motofuses n'ont qu'un très court rayon d'action ; aussi, après à peine une demi-heure de vol, obliquez-vous en direction d'une station-service ornée d'un grand panneau lumineux en forme d'étoile. L'Androïde de service fait un sourire contraint à la bande qui se dispute les nourricubes. Lopsti et votre Garde interviennent aussitôt. L'Androïde commence par faire le plein de la Motofuse sur laquelle vous êtes et vous remarquez tout à coup que l'antivol n'a pas été mis.



357 *Son message terminé, l'Androïde-Espion s'autodétruit aussitôt.*

Allez-vous démarrer rapidement et partir (rendez-vous au [65](#)) ou attendre un meilleur moment (rendez-vous au [171](#)) ?

355

Le loup attaque avant d'être rejoint par une meute de près de vingt autres. Vous ne pouvez pas les combattre tous à la fois, d'autant que votre Englueur s'est enrayé. Malgré une lutte héroïque, à mains nues, vous succombez bientôt sous leurs crocs acérés.

356

Vous prenez la direction du nord en empruntant de nombreuses routes tortueuses. Vous commencez à perdre le sens de l'orientation lorsque vous entendez quelqu'un vous appeler. La voix vient d'une porte ouverte sur votre gauche. Décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous entrer (rendez-vous au [32](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [136](#)) ?

357

Vous vous approchez de l'Androïde qui laisse aussitôt tomber son aspirateur et sort par une porte latérale. Vous le suivez et vous le retrouvez qui vous attend au coin d'un bâtiment. Il émet le Code et vous répondez sans hésiter. Il s'agit bien d'un de vos contacts, un Androïde-Espion. Sans perdre de temps, il vous communique toutes les informations qu'il a pu récolter.

— Les Groms disposent de bases dans quatre villes. La Flèche d'Argent est le seul moyen de transport public qui les desserve toutes depuis que la Société Locafuse a interrompu ses activités en raison du faible nombre de demandes. De plus, il y a trop peu de ZipCars et les distances entre villes sont importantes. En ce qui concerne les Groms, tous ceux qui occupent une position sociale élevée sont reliés à leur base respective par ComTerm. Si vous avez l'occasion d'accéder à l'un de ces terminaux, vous pourrez certainement obtenir d'autres informations utiles. Son message terminé, il s'autodétruit aussitôt. Rendez-vous au [72](#).

358

Vous vous débâtez violemment pour vous libérer de son étreinte, puis vous immobilisez les bras de l'Androïde.

ANDROÏDE

POLGROM

HABILETÉ: 7

ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous parvenez à le désactiver mais vous êtes aussitôt ceinturé par les autres Androïdes du commando. Rendez-vous au [218](#).

359

Après plusieurs heures passées à vous frayer un chemin dans les sous-bois, votre progression est de plus en plus difficile. En fait, vous vous apercevez que vous êtes entré dans un marécage et, bientôt, vous êtes complètement embourbé dans un sol meuble et visqueux. Vous vous enfoncez lentement. Votre agonie sera longue...

360

— Comment connaissez-vous mon nom ? s'exclame José, très surpris.

Vous lui racontez alors ce qui s'est passé au restaurant de son père. Il se détend aussitôt et fait signe aux autres de reposer chaînes et lances. Vous semblez accepté.

— Si on allait manger un morceau ? propose alors José.

Rendez-vous au [132](#).

361

Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous franchissez l'ouverture et la porte se referme doucement derrière vous. Soudain, une longue flamme jaillit du mur et brûle le bout d'une de vos chaussures. Vous prenez soin de vous déplacez prudemment de manière à éviter toute autre flamme, mais c'est alors une partie du sol qui s'ouvre. Petit à petit, des morceaux de plus en plus importants du sol s'effondrent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous finissez par tomber dans un des trous béants (rendez-vous au [201](#)). Si vous êtes Chanceux, acculé dans un coin et environné de flammes, vous perdez connaissance (rendez-vous au [333](#)).

362

Vous entendez discuter et jurer. Les deux voix semblent venir de derrière la porte. Vous sortez silencieusement votre Englueur. Allez-vous ouvrir la porte et entrer (rendez-vous au [93](#)) ou examiner plus attentivement les lieux (rendez-vous au [295](#)) ?

363

Vous êtes sur la route depuis déjà plusieurs heures (décomptez 2 unités de TEMPS) lorsque vous arrivez enfin dans une petite ville perchée au sommet d'une colline. Vous la traversez lentement. Les bâtiments sont vides, la ville semble déserte. En remontant une rue, vous apercevez un ZipCar GTI rouillé, presque une épave, garé devant un immeuble dont l'enseigne éraflée indique *Hôtel Alcazar*. Allez-vous entrer dans l'hôtel (rendez-vous au [197](#)) ou vous approcher du ZipCar (rendez-vous au [170](#)) ?

364

Vous hésitez encore entre les trois portes en face de vous lorsque, avant que vous vous soyez décidé, celle de gauche s'ouvre. Une petite Gromulanne de cinq

ans pénètre dans la pièce. En vous voyant, elle s'arrête aussitôt et vous examine attentivement.

Où est Benny ? Qu'est-ce qu'il a fait de ma limonade ? interroge-t-elle.

Vous ne répondez rien. Elle tape impatiemment du pied tandis qu'un couteau, jailli de son œil droit, vole dans votre direction. Vous vous jetez instinctivement par terre. Lorsque vous relevez la tête, cette fois c'est un énorme rocher qui vous tombe dessus. Vous n'êtes pas blessé, mais vous vous voyez comme dans un dessin animé éclater en mille morceaux qui s'éparpillent dans toute la pièce. La petite fille se met à rire de bon cœur et vous montre le petit Hallucinoscope qu'elle tient à la main.

Tu veux bien jouer avec moi ? demande-t-elle alors.

Allez-vous accepter (rendez-vous au [68](#)) ou, sans plus vous préoccuper d'elle, fouiller la maison (rendez-vous au [106](#)) ?

365

Vous vous glissez dans l'entrepôt et la porte se referme derrière vous. Vous examinez lentement les lieux : vous êtes dans une usine grom d'assemblage d'Androïdes, entouré d'Excels immobiles et encore sans tête, au milieu desquels évolue automatiquement un Levatron. Vous apercevez aussi deux portes juste en face. Allez-vous prendre celle de gauche (rendez-vous au [158](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [290](#)) ?

366

— Profession ? demande sèchement l'Excel. Vous lui présentez votre CI et il disparaît aussitôt avec. Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous restez ainsi quelque temps dans une petite pièce aux murs blancs et vous avez la désagréable impression que votre tête enfle démesurément jusqu'à devenir quatre fois plus grosse que la normale. Vous savez que ce n'est qu'une illusion mais vous vous écroulez brusquement sous son poids. Rendez-vous au [201](#).

367

Vous atterrissez sur un des lacs de sel et vous sortez rapidement. L'appareil grom fonce alors sur vous en tirant de tous ses canons. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, gravement blessé et réduit à l'impuissance, vous ne pouvez rien faire lorsque les deux Bandits, qui descendent de l'aéronef grom, s'approchent de vous et vous dépouillent de vos cartes de crédit et de votre équipement, puis vous abandonnent ; vous n'avez plus aucune possibilité de poursuivre votre mission. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à vous échapper et à vous réfugier dans une étroite conduite de sel tandis que les Bandits volent votre ZipCar (rendez-vous au [3](#)).

368

Orvium et ses amis reviennent au bout d'un moment.

Est-ce ce que vous vouliez ? vous demande-t-il.

Tout à fait ! Il faut maintenant que j'aïlle faire mon rapport et m'arranger pour les crédits.

Allons, vous avez bien le temps de venir boire un verre avec nous, propose Orvium en souriant. Allez-vous accepter (rendez-vous au [293](#)) ou repartir rapidement (rendez-vous au [186](#)) ?

369

Tout est calme. Puis, deux Androïdes surgissent soudain : un Excel et un Garde. Vous bondissez de côté au moment précis où ils tirent, et ils vous ratent. Ils se déplacent très rapidement et vous ne pouvez tirer que sur un seul des deux à la fois. Allez-vous tirer sur le Garde (rendez-vous au [173](#)) ou sur l'Excel (rendez-vous au [250](#)) ?

370

Soudain, une bande d'Androïdes à l'air menaçant vous barre le chemin. Vous aviez effectivement entendu dire que de telles bandes existaient, mais vous n'y avez jamais vraiment cru. Vous savez que leurs cibles privilégiées sont les individus isolés dont ils se servent pour effectuer leurs réparations. Ces Androïdes sont, en fait, issus des premières expériences (ratées !) des Groms sur la personnalité. Tandis qu'ils se rapprochent lentement, vous remarquez que certains sont en partie composés d'éléments Excels. Vous ne pouvez pas les combattre tous à la fois. Aussi allez-vous fuir vers la gauche (rendez-vous au [262](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [42](#)) ?

371

Vous entamez l'ascension du gigantesque escalier métallique lorsque vous entendez un bruit de pas.

Quelqu'un vous suit. Vous êtes bientôt rattrapé par deux Gardes, vêtus de combinaisons antiradiations. L'escalier étant très étroit, vous ne pouvez en combattre qu'un seul à la fois. Vous pouvez utiliser votre épée neutronique car les Gardes ne se servent pas de désintégrateurs ou de paralysants, mais de longues piques terminées par des implode-nerfs.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GARDE	8	8
Second GARDE	9	10

N'oubliez pas que vous portez toujours le Président Galactique sur votre dos et que vous avez dû réduire votre ENDURANCE comme indiqué précédemment. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [338](#).

372

Le tunnel commence à sentir mauvais, ce qui vous incline à penser que le vieux système d'égout est encore en usage. Vous regardez autour de vous pour vous orienter lorsque, soudain, une silhouette sombre se jette sur vous par-derrière,

enfonçant de longues griffes dans votre cou et vos épaules. Vous vous laissez tomber au sol, obligeant ainsi la créature à lâcher prise. Vous distinguez alors une femme vêtue de noir, avec de grands ongles et des dents pointues. Elle vous attaque en soufflant de rage.

FELINA HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [61](#).

373

Vous suivez les autres passagers de la navette. Après avoir mis votre carte de crédit dans le Visiomatic de la Flèche d'Argent, la porte s'ouvre en chuintant le traditionnel : « C'est parfait ! » Rendez-vous au [72](#).

374

Vous êtes cerné par une bande d'énormes Rats noirs. Vous sortez vivement votre Englueur que vous mettez au maximum de puissance et de rayon d'action tandis que les Rats se rapprochent inexorablement de vous en rampant silencieusement. Lancez deux dés : vous obtenez ainsi le nombre de Rats qui vous attaquent. Lancez de nouveau deux dés, cela indique combien ont été englueés dans le filoplast. Si certains en réchappent, ils se précipitent aussitôt sur vous et vous plantent leurs dents acérées dans le corps. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour chaque morsure. Rendez-vous au [336](#).



375

Vous vérifiez soigneusement le circuit qui paraît finalement être en bon état. En voyant que le processus d'autodestruction s'est déclenché, vous comprenez que vous ne pourrez pas sauver l'Androïde. Mais ce n'est pas tout, en vérifiant l'autre circuit, vous faites une terrible découverte. Vous vous relevez aussitôt pour vous éloigner en courant. En effet, vous avez découvert qu'on a adapté une bombe neutronique sur l'Androïde pour le détruire en cas de nécessité au cours de sa mission. Il se produit alors une terrible explosion dont le souffle dévaste tout sur son passage, vous y compris...

376

Vous êtes toujours poursuivi lorsque vous arrivez à un embranchement du tunnel. Décomptez 2 unités de TEMPS. Allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [162](#)) ou à droite (rendez-vous au [73](#)) ?

377

Vous vous trouvez dans la Salle Grise, Niveau 4. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte vous permet d'accéder à l'étage supérieur (rendez-vous au [146](#)) et une autre indique la sortie (rendez-vous au [310](#)).

378

Vous plongez vers l'abri de droite. Le TauRobot charge et vous vous tenez prêt à l'affronter, les banderilles levées.

TAUROBOT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous échouez, ses puissantes cornes vous transpercent et vous clouent contre le rebord de l'arène et vous perdez tout votre sang en quelques secondes. Si vous êtes vainqueur, vous avez réussi à endommager le TauRobot qui s'écroule sur le sol, ses canalisations de lubrification percées. Vous vous précipitez derrière l'abri où vous trouvez effectivement une porte. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [88](#).

379

Vous retournez sur la route, frissonnant rétrospectivement de l'horrible spectacle. Vous avez de plus en plus de mal à marcher car vous êtes fatigué et affamé. En un mot, vous perdez un temps précieux et vous savez déjà que vous avez échoué. Il ne vous reste plus qu'à décompter toutes vos unités de TEMPS.

380

— Mon maître n'est pas d'un rang suffisamment élevé dans la hiérarchie grom pour que son ComTerm vous permette d'accéder aux informations de la base de la Plaza de Toros, vous explique Willi. Décomptez 2 unités de TEMPS. Willi vous conduit cependant vers la maison de son maître. Rendez-vous au [36](#).

381

L'appareil de la PolGrom accélère et force l'atmobus à atterrir. L'Androïde vous souhaite une bonne journée et vous montez rapidement à bord. Les autres passagers font mine de ne pas vous remarquer. Rendez-vous au [22](#).

382

Vous vous asseyez en appréciant la vitesse et la maniabilité de la puissante embarcation qui effleure à peine la surface de l'eau. Un Androïde vous sert un Mangola et vous vérifiez votre Chronographe. Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Le voyage est rapide. Vous débarquez bientôt à proximité du centre de la ville tandis qu'un Excel descend à son tour de la vedette. Voyant une enseigne rouillée indiquant « Estacion del Norte », vous

supposez qu'il s'agit du terminal des Flèches d'Argent. Vous remarquez alors que l'Excel se dirige, à gauche, vers un vieux palais construit au milieu de jardins luxuriants. Irez-vous directement vers le terminal (rendez-vous au [179](#)) ou suivrez-vous l'Excel (rendez-vous au [123](#)) ?

383

Dès que vous en approchez, la porte s'ouvre. Vous entrez et vous tombez sur un Androïde fonctionnaire qui vous tourne le dos. Il vous détecte et se retourne, surpris. Vous passez aussitôt à l'attaque.

ANDROÏDE FONCTIONNAIRE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [311](#).

384

Dès que vous entrez dans Peau, les féroces pirayas se mettent à grouiller autour de vous, la gueule ouverte sur des dents acérées. *Testez votre Peur*. Si vous êtes effrayé, vous perdez 1 point d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ. L'illusion disparaît bientôt et vous continuez vers le nord. Rendez-vous au [318](#).

385

Vous courez vous mettre à couvert, poursuivi par les deux Androïdes de la PolGrom. Vous entendez le sifflement caractéristique du tir de paralysants qui vous frôle la joue gauche. Vous vous retournez, l'Englueur à la main, et vous tirez. Votre arme fonctionne parfaitement et l'Androïde chef est aussitôt englué dans le filoplast. Avant que vous n'ayez le temps de recharger, le second PolGrom est sur vous. Vous le désarmez d'un coup de pied et vous l'affrontez au corps à corps.

ANDROÏDE

POLGROM

HABILITÉ: 7

ENDURANCE: 10

Comme lors de tout combat contre un Androïde, si vous obtenez un double 6, vous avez découvert son point faible et le combat cesse aussitôt. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [254](#).

386

Décomptez 2 unités de TEMPS. En revenant à vous, vous vous apercevez que vous êtes enchaîné au centre d'un entrepôt rempli de caisses marquées « Escargot ». Soudain, quelqu'un s'approche de vous par derrière.

— J'ai vendu des billets à tous les criminels de Paris qui voulaient voir combattre un Traqueur, vous explique le Bandit. Tiens, ils sont là !

Effectivement, en regardant mieux, vous distinguez de nombreux personnages à la mine patibulaire, assis sur les caisses, en train de parier et de discuter. Le Bandit vous détache et vous lance une paire de gants d'acier cloutés. Vous vous



385 *Avant que vous ayez le temps de recharger,
le second PolGrom est sur vous.*

relevez lentement en détaillant votre adversaire : originaire de Gigantis 8, il fait au moins une fois et demie votre taille, le corps noueux sculpté de muscles puissants. Arrogant et sûr de lui, le Gigantian, qui porte les mêmes gants cloutés que vous, est le parfait prototype du guerrier. Alors qu'il s'approche lentement en balançant les épaules, vous apercevez une petite fenêtre à quelques mètres des caisses. Allez-vous tenter de vous sauver par là (rendez-vous au [125](#)) ou rester et combattre le Gigantian (rendez-vous au [115](#)) ?

387

Vous pénétrez dans une grande pièce où vous apercevez, dans un coin, six Groms avec des coquilles d'escargot dans les oreilles qui disputent une partie d'échecs. Cependant, dès que l'un des joueurs déplace une pièce, ils se mettent à rire bruyamment sans raison apparente. Brusquement, vous sentez une présence dans votre dos. Vous vous retournez vivement et vous vous trouvez en face d'un Garde à Corne, le bras levé, prêt à vous défoncer la tête d'un coup de hache... Votre aventure se termine ici.

388

Vous n'avez plus le temps de charger votre Engleur et vous devrez combattre à mains nues. Faites cependant bien attention car les Lurgans sont connus pour leurs coups bas.

LURGAN

HABILETÉ: 9

ENDURANCE: 10

Si vous perdez, rendez-vous au [226](#). Si vous êtes vainqueur, vous vous dirigez vers le ZipCar (rendez-vous au [150](#)).

389

Le puits est complètement noyé dans l'obscurité. Vous entendez soudain un craquement et vous sentez une odeur de plastique brûlé. Willi s'approche de vous en boitant. Dans sa chute, ses fonctions vocales sont tombées en panne. Willi allume alors ses yeux et vous examinez les lieux : vous êtes apparemment au milieu des fondations d'un immeuble dans lesquelles sont plantées de grandes cages métalliques. L'une d'elles dispose d'une petite échelle d'inspection sur laquelle Willi vous fait signe de monter.

— Tu ne m'accompagnes pas? demandez-vous à Willi.

Il secoue la tête en vous montrant sa jambe blessée. Allez-vous continuer dans le tunnel avec Willi (rendez-vous au [193](#)) ou grimper seul à l'échelle (rendez-vous au [25](#)) ?

390

Vous avez bonne mémoire et vous parvenez rapidement au Complexe en passant par une petite rue latérale. Là, juste à l'endroit prévu, vous trouvez l'entrée du

puits d'inspection. Vous soulevez difficilement la plaque métallique rouillée puis, une fois entré, vous la refermez sur vous. Rendez-vous au [114](#).

391

Vous virez à droite puis vous ralentissez à l'approche de la forêt. Vous vous faufilez entre les grands arbres minces jusqu'à ce que la jauge d'essence se mette à clignoter. Vous atterrissez alors doucement sur une route. Apparemment, vous n'avez pas été repéré. Vous cachez ensuite soigneusement la Motofuse et vous vous plantez au milieu de la route. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [103](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [327](#)) ?

392

Vous vous trouvez dans la Salle Brune, Niveau 4. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte vous permet d'accéder à l'étage supérieur. Rendez-vous au [196](#).

393

Vous le suivez à l'intérieur de l'immeuble. Vous vous retrouvez dans l'obscurité mais, en entendant un bruit de pas précipités dans l'escalier, vous partez à sa poursuite. Au bout d'un moment, vous n'avez toujours rien trouvé. Vous ressortez et vous vous retrouvez dans un labyrinthe de ruelles et d'immeubles. Décomptez 2 unités de TEMPS. Rendez-vous au [207](#).

394

L'eau a presque inondé le corridor jusqu'à atteindre le plafond, et vous devez nager sous l'eau pour passer d'une pièce à l'autre. Lancez deux dés : le total correspond à la distance que vous devez parcourir sous l'eau pour parvenir dans la pièce suivante. Lancez un dé et ajoutez le chiffre obtenu à votre total d'ENDURANCE : cela détermine votre capacité respiratoire sous l'eau. Si elle est égale ou supérieure à la distance à parcourir, vous parvenez dans la salle suivante et vous recommencez encore trois fois l'opération. Si vous échouez, vous devez attendre que le niveau des eaux baisse pour pouvoir alors respirer l'air confiné : cela va vous faire perdre toutes vos unités de TEMPS et vous échouez lamentablement dans votre mission. Si vous réussissez, rendez-vous au [96](#).

395

Décomptez 2 unités de TEMPS. Vous vous trouvez dans une pièce ouverte au nord-est (rendez-vous au [2](#)), à l'est (rendez-vous au [85](#)) et à l'ouest (rendez-vous au [56](#)).

396

Vous quittez la boutique sans avoir rien trouvé d'intéressant. Une fois dehors, vous ne tardez pas à croiser une rue plus importante que vous suivez pendant quelque temps. Rendez-vous au [83](#).

397

Vous vous trouvez dans la Salle Ocre, Niveau 4. Réduisez votre OXYGÈNE de 1 unité. Une porte vous permet d'accéder à l'étage supérieur. Rendez-vous au [215](#).

398

Le GT III plonge dans la forêt sans que l'auto-éjecteur ait fonctionné. Votre mission échoue et vous mourez dans l'explosion de votre appareil.

399

D'un violent coup de pied que vous lancez au premier Androïde, vous parvenez à déconnecter ses circuits de locomotion. Il s'écroule, juste dans la ligne de mire du désintégrateur du second Androïde de la PolGrom et explose. Vous combattez ce dernier au corps à corps.

ANDROÏDE

POLGROM

HABILETÉ: 8

ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [328](#). Si vous perdez, rendez-vous au [168](#).

400

Votre mission est un succès complet. Une fois remis de ses émotions, le Président Galactique vous offre une Carte de Crédit en Iridium couvrant un montant illimité. Vous n'aurez plus besoin avant longtemps de mener la vie solitaire et dangereuse des Traqueurs... à moins que l'on ne fasse de nouveau appel à vos qualités pour déjouer de nouveaux plans revanchards des Gromulans !

Le Chasseur des Etoiles

Défis Fantastiques



*Traduit de l'anglais
par Arnaud Dupin de Beyssat*

Les Gromulans, des humanoïdes nomades qui ont fini par se fixer sur une obscure planète appelée « Terre », ont enlevé le Président Galactique. Vous êtes le plus redoutable chasseur de primes de tous les univers connus. Un Traqueur dont la renommée n'est plus à faire. Aussi, c'est à VOUS que les autorités ont fait appel pour retrouver, puis délivrer le Président. Une mission des plus dangereuses pour laquelle vous ne disposerez que de quarante-huit heures ! Passé ce délai, les Gromulans auront su soutirer au Président tous les renseignements qui entraîneront inéluctablement la fin de votre civilisation...

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

Couverture illustrée par Alan Craddock



9 782070 334735

ISBN 2-07-033473-2



folio junior



A 33473
catégorie

5