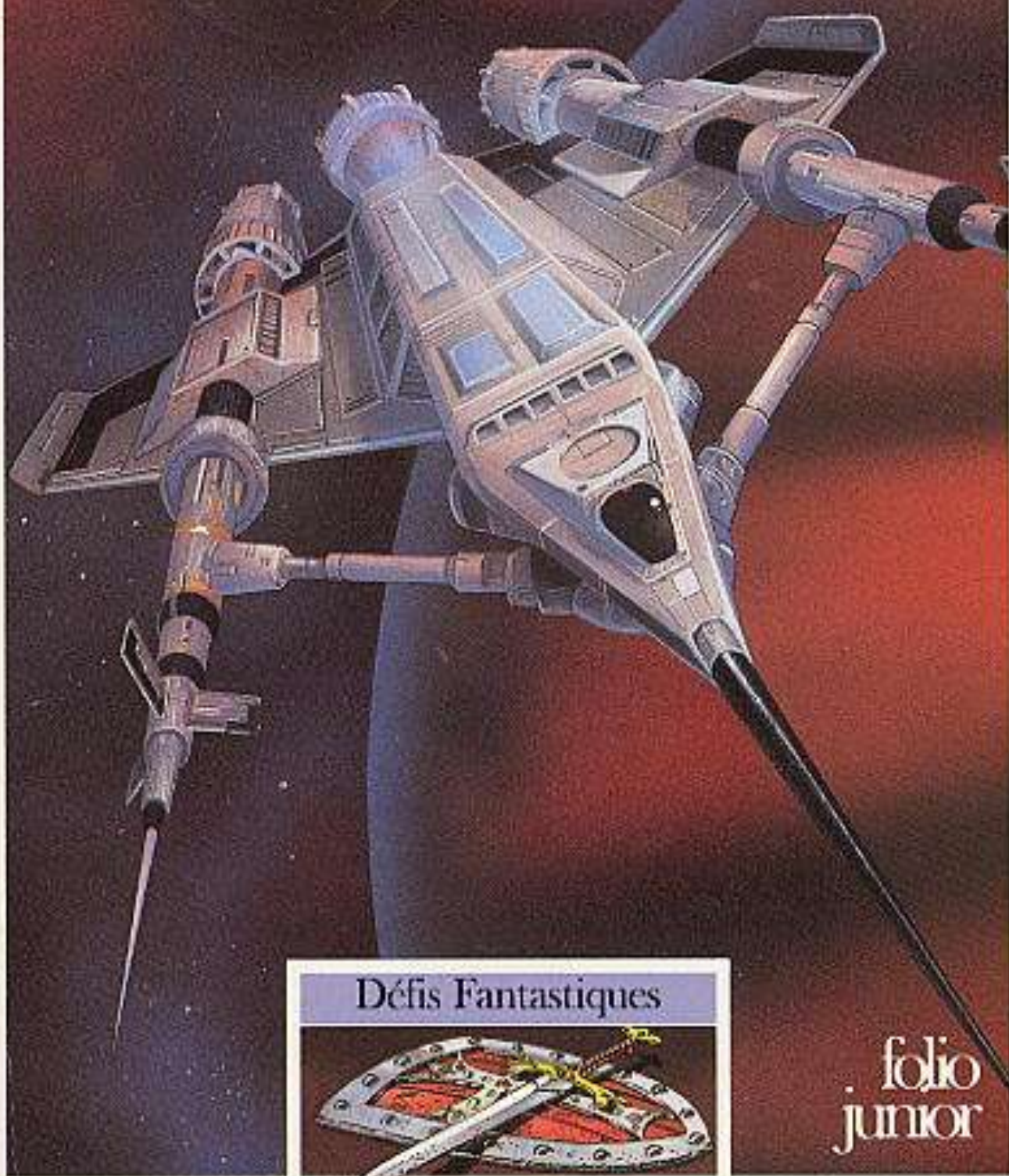


UN LIVRE DONT **VOUS** ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# Le Justicier de l'Univers



Défis Fantastiques

folio  
junior

Titre original : *Sky Lord*

© Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis Fantastiques ©  
Martin Allen, 1988, pour le texte © Tim Sell, 1988, pour les illustrations © Éditions  
Gallimard, 1989, pour la traduction française

Martin Allen

# Le Justicier de l'Univers

Défis Fantastiques/33

*Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal*

Illustrations de Tim Sell



Gallimard

# Votre système stellaire

Vous êtes le Seigneur du Ciel Yang Mistral, soldat solaire d'élite et agent spécial, guerrier humanoïde à quatre bras du seizième plan temporel. Votre planète mère, Insulina, est l'un des milliers et des milliers de mondes qui forment la célèbre chaîne stellaire d'Holo Falak, une constellation d'innombrables planétoïdes et de myriades d'étoiles, en bordure de la super-galaxie des Bérénices. Certains de ces mondes, brûlés par les éclats des soleils avoisinants, ou au contraire perdus dans des déserts galactiques glaciaux, ne sont guère que des cailloux sans vie. Seuls les pirates de l'espace et les hors-la-loi galactiques s'y rendent, pour fomenter leurs forfaits. Cependant, il existe de nombreux autres mondes moins rebutants, au climat doux et à l'environnement accueillant, où des formes de vie d'une incroyable diversité se sont établies. Votre race, les Insulvars, résulte du croisement de deux anciens peuples, les Anzuls, qui habitaient la planète depuis la nuit des temps, et les Ivars, un clan guerrier de Vert-Iajax. Les Ivars envahirent Insulina lors du second plan temporel, puis se mêlèrent peu à peu à la population Anzul, plus nombreuse. Il naquit de ce croisement un peuple d'humanoïdes à quatre bras et aux yeux gris, qui surent garder les meilleurs caractères de leurs ancêtres : la culture et la sagesse des Anzuls, le courage et la force des Ivars. C'est pourquoi ils sont admirés et respectés par les habitants de nombreuses planètes du système stellaire (en particulier par les humanoïdes à deux bras !) et vécurent en paix de longues années durant. Cependant, lors du douzième plan temporel, une grande guerre galactique éclata : deux races puissantes, les Frekss (des reptiloïdes à deux têtes, veules et cupides) et les Dèks (de gros molluscoïdes violacés d'origine inconnue), ennemies de toujours, avaient toutes deux formé en secret d'importantes flottes galactiques et de gigantesques armées. Les deux armadas se jetèrent à l'assaut l'une de l'autre, transformant la galaxie en un vaste champ de bataille, détruisant ou envahissant les planètes sur leur passage. La guerre fit rage pendant des milliers d'années, au cours desquelles Insulina tomba aux mains des impitoyables Dèks. Les habitants furent

réduits en esclavage et les Dèks les forcèrent à fabriquer des armes pour eux.

Mais, petit à petit, au fil des assauts meurtriers qu'ils se livraient, les Frekss et les Dèks virent leur puissance décroître. A l'aube du treizième plan temporel, un vent de révolte se leva parmi les milliers de races réduites en esclavage depuis de nombreuses générations. Menés par Ari Voyageur, un humain d'Arbitrakt, les peuples s'insurgèrent contre leurs maîtres et parvinrent, en s'emparant des armes qu'ils avaient été forcés de fabriquer, à chasser définitivement les Frekss et les Dèks du système stellaire. La fin de la guerre marqua le début de la Grande Paix. Ari Voyageur, le plus illustre des héros galactiques, fut couronné premier Grand Empereur et le Conseil des Rois fut créé pour veiller au maintien de la paix. Le Conseil, qui rassemble les rois de nombreux mondes (parmi les-

quels Vaax, votre roi) se réunit tous les cinq cents jours au Palais du Grand Empereur, sur Arbitrakt. Lors des sessions, le Conseil s'efforce de trouver des solutions pacifiques aux conflits qui surgissent entre planètes membres et réaffirme sa détermination à défendre ses membres des pirates de l'espace ainsi que des envahisseurs intergalactiques. La protection des planètes membres incombe à la Garde Impériale et aux héroïques troupes solaires d'élite, dont vous faites partie. En Insulina, le titre de Seigneur n'est pas acquis à la naissance, il se gagne. Le courage et l'adresse exceptionnels dont vous avez fait preuve en combattant parmi les rangs des troupes solaires vous ont valu votre premier titre, quand vous aviez tout juste vingt ans : Chevalier d'Insulina. Depuis lors, vos pairs, les Seigneurs d'Insulina, ont souvent fait appel à vous comme agent spécial, vous confiant des missions ultrasecrètes et périlleuses pour préserver la sécurité d'Insulina et des iMondes Amis.

# Comment combattre les monstres intergalactiques

Vos exploits ont été récompensés par d'autres titres honorifiques ; récemment encore, vous avez été nommé Baron du Ciel, après avoir capturé le sanguinaire Olaf Tarkinn et sa bande d'assassins solaires.

Vous voici maintenant convoqué à paraître devant le roi Vaax et l'assemblée des Seigneurs pour être informé de votre prochaine mission : la plus dangereuse, la plus difficile et la plus insolite de votre carrière. Si vous échouez, un désastre terrible s'abattra sur Insulina ; si vous réussissez, votre récompense dépassera vos rêves les plus fous... Mais, avant d'en apprendre davantage sur votre mission et de vous lancer dans cette périlleuse aventure, il vous faut déterminer vos forces et faiblesses. Vous trouverez en page 14 une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons d'en faire des photocopies afin de pouvoir l'utiliser lorsque vous jouerez à nouveau car il vous faudra peut-être plus d'une tentative pour mener à bien votre mission...

## **Habilité, Endurance et Chance**

Votre **HABILETÉ**, votre **ENDURANCE** et votre **CHANCE** déterminent votre art dans le maniement des armes et votre adresse au combat, votre forme physique et votre résistance aux coups et blessures, ainsi que votre capacité à vous tirer de situations délicates ou dangereuses.

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

Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez ce total dans la case **ENDURANCE** de votre *Feuille d'Aventure*.



# FEUILLE D'ADVENTURE

<b>HABILETÉ</b> <i>Total de départ =</i>	<b>ENDURANCE</b> <i>Total de départ =</i>	<b>CHANCE</b> <i>Total de départ =</i>
<b>NIVEAU</b>	<b>CRÉDITS</b> <i>Somme de départ =</i>	<b>OXYGENE</b> <i>Total de départ =</i>

ÉQUIPEMENT ET NOTES





### CASES DES RENCONTRES AVEC LES MONSTRES

<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =
<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =	<i>Habilitéte</i> = <i>Endurance</i> =



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

Parfois, le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettrez en œuvre dépendra entièrement de votre **CHANCE**. Il vous sera alors indiqué de *Tenter votre Chance*. Pour ce faire, vous procéderez de la manière suivante : Lancez deux dés. Si la somme obtenue est inférieure ou égale à votre total de **CHANCE**, vous êtes *chanceux*. Si elle le dépasse, vous êtes *malchanceux*. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire un point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *malchanceux* car votre total de **CHANCE** est de plus en plus faible. Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de **CHANCE**. Toutefois, à moins que des instructions spéciales ne vous l'indiquent, votre total de **CHANCE** ne pourra jamais s'élever au-delà de son niveau de départ.

### *Comment rétablir votre Endurance et votre Habilité*

Votre total **D'ENDURANCE** variera souvent au cours de votre aventure. En général, vous aurez la possibilité de vous revigorer et de regagner les points d'**ENDURANCE** perdus en avalant un de vos Cachets-Repas ; cependant, vous ne pouvez pas manger au cours d'un combat. Vous débutez votre aventure avec 10 Cachets-Repas (notez-le dans la case Objets de votre *Feuille d'Aventure*); chaque Cachet vous renforcera de 4 points d'**ENDURANCE**. Toutefois, votre total d'**ENDURANCE** ne pourra jamais s'élever au-delà de votre *total de départ*. En certaines occasions, vous perdrez des points d'**HABILITÉ** ; en d'autres, vous en gagnerez. Votre total d'**HABILITÉ** ne pourra cependant jamais s'élever au-delà du niveau de *départ*.

### **Votre Argent**

Le crédit est la devise la plus répandue dans la galaxie. Vous débutez votre aventure avec 10 crédits en poche.

# Combats

## Combat contre les créatures

Les règles du combat de créature à créature sont très proches de celles des combats que vous avez pu déjà livrer dans d'autres livres de la série Défis Fantastiques, à quelques différences près. Vous mènerez le combat de la façon suivante :

1. Votre adversaire et vous livrez une série d'Assauts, à l'issue desquels l'un des deux l'emportera.
2. Jetez deux dés pour la créature avec laquelle vous allez vous battre. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
3. Jetez deux dés pour vous-même. Ajoutez le nombre obtenu à vos propres points d'**HABILETÉ**. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, elle vous a blessé. Vous ôtez 2 points à votre total d'**ENDURANCE**.
5. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, c'est vous qui l'avez blessée, et elle perd 2 points d'**ENDURANCE**.
6. Si les *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 2.
7. Engagez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous mènerez ainsi le combat jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature aient été réduits à zéro (mort).

Vous serez, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Vous attaquerez alors la première créature indiquée puis, si vous êtes vainqueur, vous vous battrez avec la seconde, et ainsi de suite.

## *La Chance dans les combats contre les créatures*

Vous pouvez toujours, lors d'un combat de créature à créature (mais non lors d'un combat spatial) décider de *Tenter votre Chance*, en procédant de la manière indiquée plus haut. Si vous venez de blesser votre adversaire et que vous soyez *chanceux*, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'**ENDURANCE**. Cependant, si vous êtes *malchanceux*, la blessure que vous avez infligée à votre adversaire se révèle une écorchure bénigne et vous devrez rajouter 1 point au score d'**ENDURANCE** de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'**ENDURANCE**, elle n'en perd qu'un). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire que vous ne perdez qu'un point des suites de la blessure, au lieu de deux). Si vous êtes *malchanceux*, le coup se révèle encore plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez un point d'**ENDURANCE** supplémentaire. N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

### **Combat spatial**

Si votre adversaire est doté d'un **NIVEAU**, de **LASERS** et d'**ÉCRANS**, vous allez mener un combat spatial. Contrairement aux combats de créature à créature, cette bataille fera s'affronter des véhicules de combat très sophistiqués, l'un d'entre eux étant le vaisseau que vous pilotez.

Vous avez acquis une grande maîtrise dans le pilotage des véhicules de combat ; c'est ce qu'on appelle votre **NIVEAU**. Pour le calculer, lancez un dé ; si vous obtenez 1, 2 ou 3, votre **NIVEAU** s'élève à 3 ; si vous obtenez 4, 5 ou 6, votre **NIVEAU** s'élève à 4. Inscrivez ce total dans la case **NIVEAU** de votre *Feuille d'Aventure*.

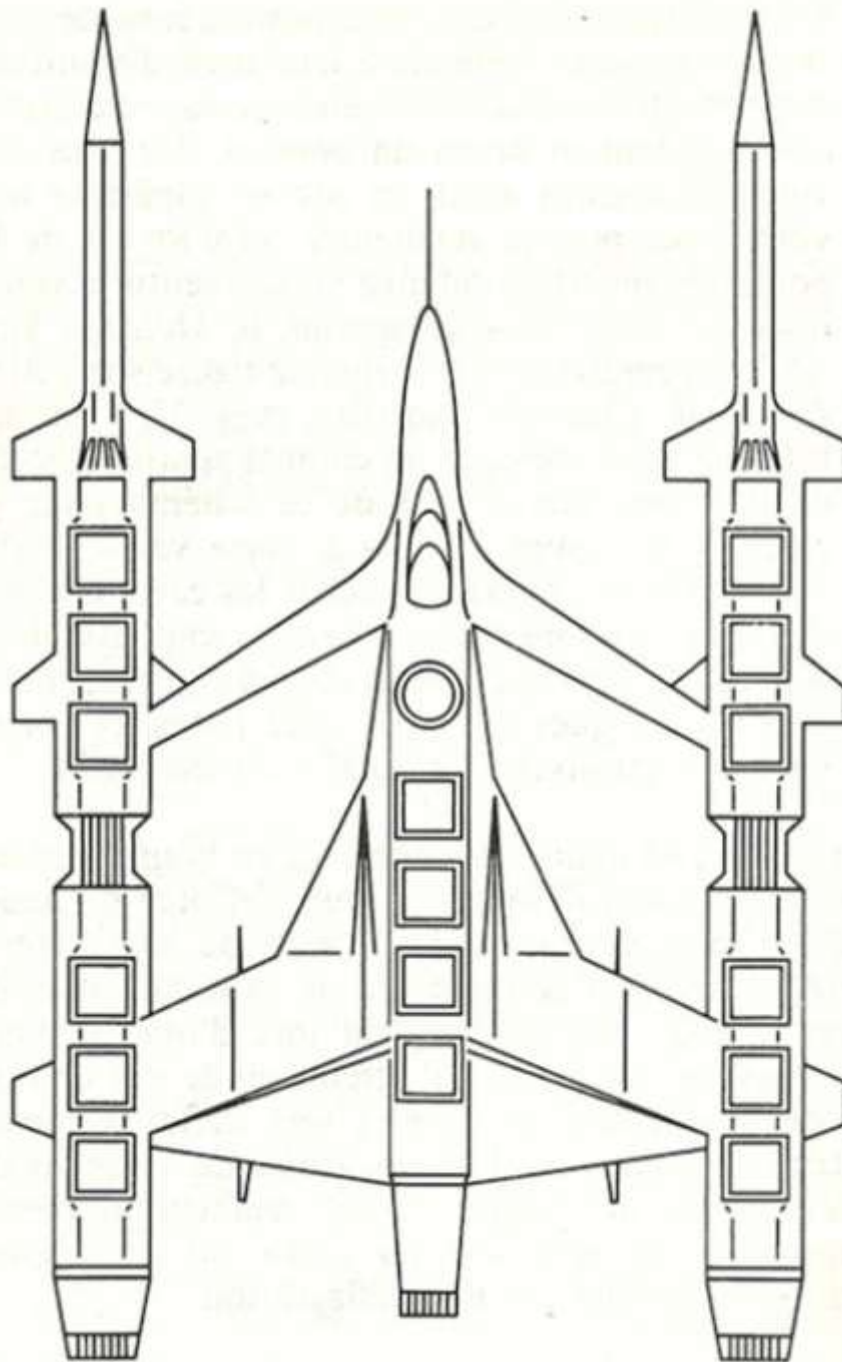
Le combat se déroulera de la manière suivante :

1. Contrairement aux combats entre créatures, les attaques ne sont pas simultanées. Pour déterminer quel vaisseau fera feu le premier, comparez votre **NIVEAU** et celui de votre adversaire. (Votre **NIVEAU** n'apparaîtra pas dans le texte, consultez votre *Feuille d'Aventure*.) Si votre **NIVEAU** est supérieur à celui de votre adversaire, vous attaquez le premier ; dans le cas contraire, c'est lui qui entame l'Assaut. Celui qui fait feu le premier est *Y Attaquant*, l'autre est le *Défenseur*.
2. Lancez un dé. Si la somme obtenue est inférieure ou égale au nombre de **LASERS** du véhicule de *Y Attaquant*, ce dernier a visé juste et le *Défenseur* perd 2 **ÉCRANS** à son véhicule.
3. Au tour maintenant du *Défenseur* de riposter. Lancez à nouveau un dé. Si le résultat est inférieur au nombre de **LASERS** du vaisseau du *Défenseur*, ce dernier a visé juste et *Y Attaquant* perd 2 **ÉCRANS** à son véhicule.
4. Reprenez le combat à partir de l'étape n° 2, et poursuivez-le jusqu'à ce que vous ou votre adversaire n'ayez plus un seul **ÉCRAN** (mort).
5. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez ramener les **ÉCRANS** de votre véhicule à leur total d'avant le combat car les batteries à énergie se rechargent très rapidement après un combat. De plus, si votre adversaire avait un **NIVEAU** supérieur au vôtre, vous pouvez augmenter votre **NIVEAU** de 1 point. Quand vous débutez votre aventure, vous disposez d'un vaisseau spatial, le *Météore*. Un schéma représentant ce véhicule figure sur votre *Feuille de Combats Spatiaux*, page 22. Chaque fois que vous mènerez un combat spatial à bord du *Météore*, servez-vous de ce schéma pour y reporter les coups infligés à votre vaisseau (il vous suffit pour cela de cocher les cases **ÉCRANS** au fur et à mesure que ces derniers sont atteints). A la fin du combat, si vous êtes vainqueur, gomez les marques que vous avez faites, et votre vaisseau retrouvera son total d'**ÉCRANS** initial.

Attention : en dehors des combats en bonne et due forme, au cours desquels chacun s'efforce de neutraliser temporairement les **ÉCRANS** de son adversaire, il arrivera souvent qu'un vaisseau ennemi vous attaque par surprise ou lors d'une de vos manœuvres ; en ce cas, s'il atteint un de vos **LASERS** ou de vos **ÉCRANS**, ce dernier sera définitivement détruit et vous devrez le soustraire de votre total d'**ÉCRANS** ou de **LASERS** : il est malheureusement impossible de réactiver un **LASER** OU un **ÉCRAN** réduits en miettes par une déflagration !

# FEUILLE DE COMBATS SPATIAUX

Le Météore : Lasers 4, Écrans 12



## CASES DES COMBATS ENTRE VEHICULES

<i>Niveau =</i>	<i>Niveau =</i>	<i>Niveau =</i>
<i>Lasers =</i>	<i>Lasers =</i>	<i>Lasers =</i>
<i>Écrans =</i>	<i>Écrans =</i>	<i>Écrans =</i>

## UNISSEAUX ENNEMIS

<i>Niveau =</i>	<i>Niveau =</i>	<i>Niveau =</i>
<i>Lasers =</i>	<i>Lasers =</i>	<i>Lasers =</i>
<i>Écrans =</i>	<i>Écrans =</i>	<i>Écrans =</i>

<i>Niveau =</i>	<i>Niveau =</i>	<i>Niveau =</i>
<i>Lasers =</i>	<i>Lasers =</i>	<i>Lasers =</i>
<i>Écrans =</i>	<i>Écrans =</i>	<i>Écrans =</i>

<i>Niveau =</i>	<i>Niveau =</i>	<i>Niveau =</i>
<i>Lasers =</i>	<i>Lasers =</i>	<i>Lasers =</i>
<i>Écrans =</i>	<i>Écrans =</i>	<i>Écrans =</i>

# Le pilotage du « Météore »

Le *tangage* est le mouvement du vaisseau de Pavant vers l'arrière, le *roulis* est son balancement de bâbord à tribord et le *lacet* l'oscillation latérale du nez et de la queue. Afin de vous placer dans l'axe du vaisseau ennemi et ajuster votre tir, vous devez adopter des coefficients de tangage, de roulis et de lacet semblables aux siens.

Pour cela, tenez compte du fait que les coefficients de l'ennemi et les vôtres sont indiqués ou bien en valeur absolue, ou bien en valeur relative (précédés du signe + ou du signe -). Lorsque l'un de vos coefficients est de + 10 (ou de - 10), cela signifie qu'il est supérieur (ou inférieur) de 10 degrés à celui de l'ennemi. Si par exemple l'un de vos coefficients est de 10 et celui de l'ennemi de + 25, vous devrez faire monter votre coefficient à 35 (10 + 25) pour égaler celui de votre adversaire. Procédez de manière similaire, à chaque manœuvre, pour vos trois coefficients simultanément.

Au cours du combat, votre ordinateur de bord vous proposera plusieurs combinaisons en fonction de votre position. Pour avoir une chance de choisir la bonne, n'oubliez jamais que c'est sur la *valeur absolue* des coefficients de l'adversaire que vous devez aligner la *valeur absolue* de vos propres coefficients.



# Les plans machiavéliques de Cré'Bastin

A la simple mention du nom de Cré'Bastin, plus d'un visage s'empourpre de colère, au palais d'In-sulvar. Quant au pauvre roi Vaax, s'il entendait ces syllabes maudites, il entrerait dans un tel accès de fureur qu'il faudrait sans doute, pour son bien, lui injecter aussitôt une grande dose de tranquillisant ! Il n'en a pas toujours été ainsi, bien sûr. Il fut même un temps où Cré'Bastin, maintenant ignoble renégat de la galaxie et fléau d'Insulina, était en termes cordiaux avec votre roi. A cette époque, il occupait une fonction prestigieuse : celle de majordome du roi Vaax. A ce titre, il était responsable de tout le personnel du Palais, une lourde tâche dont il s'acquitta avec intelligence et efficacité pendant de longues années.

Mais, du jour où Cré'Bastin se découvrit une passion pour la cybernétique et la génétique, il changea du tout au tout. Pour pouvoir se consacrer à son passe-temps, Cré'Bastin dut faire construire un laboratoire, l'équiper de toutes sortes de machines de clonage et de transformation, et acheter une quantité considérable d'ouvrages scientifiques. Tout cela, bien sûr, coûtait fort cher. Après s'être couvert de dettes, Cré'Bastin se présenta devant le roi Vaax et le supplia de lui accorder une augmentation ; après des années de service zélé et fidèle pour un salaire modeste, le majordome estimait sa requête raisonnable. Mais Vaax refusa habilement, invoquant les intérêts de la nation, au nom desquels personne en Insulina n'avait été augmenté depuis plus de deux cents ans. Augmenter le salaire de Cré'Bastin, prétexta le roi, «créerait un précédent susceptible d'ébranler l'économie tout entière, portant ainsi préjudice à tous». Cré'Bastin, voyant dans ce refus l'expression de l'avarice du roi, fut pris de fureur. L'économie, tout le monde le savait, était florissante ! Pour se venger, l'ingénieur majordome conçut un plan qui lui permettrait de trouver l'argent dont il avait besoin pour payer ses dettes, tout en portant préjudice à ce grippe-sou

de monarque. Voici comment il s'y prit : sous prétexte de maintenir une qualité de service irréprochable au Palais, Cré'Bastin se mit à renvoyer les intendants à la moindre petite erreur de leur part. Les malheureux, informés de leur disgrâce, s'entendaient dire de surcroît que si jamais ils se montraient à nouveau au Palais, ils seraient exécutés sur-le-champ ! A leur place, le démoniaque Cré'Bastin mettait des créatures fabriquées dans son laboratoire... et empochait chaque semaine leurs salaires !

Fort de son succès avec les intendants, Cré'Bastin entreprit de remplacer d'autres membres du personnel de la même façon. Ce n'était pas par hasard que ses créatures ressemblaient à s'y méprendre aux humanoïdes qu'ils remplaçaient, et Cré'Bastin eut tôt fait de détourner ainsi les salaires de nombreux cuisiniers, chauffeurs, gardes, jardiniers, et même de certains écuyers et conseillers personnels du roi, sans éveiller le moindre soupçon. Grâce à ces nouveaux revenus, Cré'Bastin parvint à s'acquitter de ses dettes. Au début, il se contenta de s'amuser à fabriquer de grotesques créatures, telles que, par exemple, l'araignée volante ou le tatou géant à longs crocs, qu'il trouvait très drôles. A cette époque, les pièces souterraines de son manoir grouillaient de monstres l'un plus étrange que l'autre. Mais, au bout d'un moment, Cré'Bastin se lassa. Il lui fallait accomplir l'expérience ultime, c'est-à-dire, selon lui, fabriquer la créature absolue et parfaite, si tant est qu'un tel être puisse exister... Cré'Bastin se jura de le découvrir mais il lui fallait, pour entreprendre cette folle recherche, des sommes d'argent considérables ainsi qu'un équipement de pointe.

Pour acquérir le plus moderne des transformateurs à hydrolyses, il lui fallait encore plus d'argent que ce que lui rapportaient ses tactiques malhonnêtes. Cré'Bastin conçut alors un autre plan : il ordonna à ses créatures de voler des œuvres d'art du Palais et de les mettre au mont-de-piété. Plusieurs vases de porcelaine anciens furent les premiers à partir, bientôt suivis par une statuette de cristal (propriété personnelle du roi) et un cosmoscope appelé « Naissance d'une étoile ». Comme il n'y

avait pratiquement plus de vrais humanoïdes parmi le personnel du Palais, Cré'Bastin pensa que ces vols passeraient inaperçus. De fait, il en aurait été ainsi s'il avait choisi quelqu'un d'autre que sa créature Ben Frum-pet pour accomplir ce forfait. Un jour que Ben Frumpet se trouvait au mont-de-piété du coin, tout occupé à marchander pour obtenir bon prix du cosmoscope volé, le véritable Ben Frumpet, son homonyme humanoïde, entra dans le magasin (ce dernier, ancien chef cuisinier du Palais, n'avait pu retrouver de travail après son renvoi, aussi venait-il déposer sa montre en or en gage). Le vrai Ben Frumpet devina brusquement ce qui s'était passé et, après quelques mots acerbes, il assomma son double et le traîna au plus proche poste de police.

C'est ainsi que les forfaits de Cré'Bastin furent dévoilés au grand jour. Ses créatures furent éliminées, et les membres du personnel injustement renvoyés réintégrèrent leurs positions. Le roi Vaax punit sévèrement Cré'Bastin. Après un bref procès, il le démit de ses fonctions et donna ordre qu'on démolisse son laboratoire et confisque son manoir. L'ex-majordome allait être jeté à la rue en punition de ses crimes ! Mais Cré'Bastin, animé par une rage folle, avait d'autres plans en tête. Il lui fallait bien sûr quitter Insulina pour pouvoir reprendre ses recherches, mais il voulait tout d'abord jouer un sale tour au roi, qui était devenu son ennemi mortel.



# Une armée de Préfectas

Se faisant passer pour un célèbre expert en chirurgie esthétique grâce à un habile déguisement, Cré'Bastin rendit visite à la reine, Bromhilda, et lui proposa une « opération embellissante » gratuite ; naturellement, Bromhilda accepta. En fait de traitement de beauté, le misérable filou fit subir à la malheureuse d'abominables transformations sur la table d'opération : il allongea son nez de trente centimètres, colora ses yeux l'un en rouge, l'autre en vert, et les agrandit jusqu'à leur donner l'aspect de petites soucoupes creuses ; enfin, pour couronner le tout, il greffa un énorme ananas au sommet de son crâne. Cet acte abominable ne fut découvert qu'une semaine plus tard, quand on défit les pansements de Bromhilda. Hélas, Cré'Bastin était déjà loin, et les effets de son opération difficilement rattrapages !

Malgré la forte récompense promise à qui capturerait Cré'Bastin, on ne put jamais retrouver sa trace. Plusieurs années passèrent. Brusquement, la semaine dernière, un chasseur de primes atterrit en Insulina, porteur de nouvelles stupéfiantes : Cré'Bastin, prétendait-il, se trouverait en Aarok, un monde-forteresse fabriqué artificiellement, qui gravite en bordure de la galaxie. Aarok avait été abandonnée par ses créateurs depuis plusieurs siècles, suite à une catastrophe nucléaire. Depuis lors, elle est devenue le repère de redoutables assassins galactiques et de tout un tas de créatures ignobles, ainsi que de quelques excentriques qui cherchent à s'isoler. Le chasseur de primes captura un mutant et lui soutira les informations suivantes : dans les souterrains d'Aarok, Cré'Bastin se livre depuis plusieurs années à des expérimentations sur les animaux locaux. A force de croisements et clonages, il est parvenu à développer ce qu'il estimait être leurs meilleurs traits et vient, tout récemment, de réaliser son rêve : fabriquer les « créatures parfaites ». La rumeur dit que ces « créatures » sont d'effrayants super-guerriers à tête de chien, dotés d'une rare brutalité et d'une vitesse sidérale dans leurs mouvements. Cré'Bastin les a appelées Préfectas et il est en train de les multiplier par clonage pour former une armée

qu'il compte lâcher sur la galaxie. Particulièrement cruel est le sort qu'il réserve au roi Vaax et aux Insulvars !

Aarok est hérissée de missiles automatiques, de lasers et de pulscurs électroniques, et protégée par un rempart d'écrans d'énergie et de mines, de sorte qu'il est absolument impossible à une grande armée d'envahir la planète. En revanche, comme l'a montré l'expérience du chasseur de primes, un vaisseau solitaire peut parvenir à passer entre les écrans et à se poser sans qu'on le repère. Une fois sur Aarok, l'agent devra détruire le noyau de défense de la planète qui se trouve sous le Dôme aux Merveilles, dans les entrailles de la planète. Ce n'est qu'à cette condition qu'une armée pourra alors se poser sur Aarok. Cette tâche est extrêmement périlleuse et seul l'agent le plus habile d'Insulina a quelques chances de la mener à bien - et cet agent, c'est vous.

Conscient que votre échec signifierait la mort pour des milliards d'innocents, vous avez accepté cette lourde mission. Mais si vous réussissez, Aarok, ce monde fabuleux construit par l'homme, sera enfin décontaminé et repeuplé et vous serez couronné à la tête de ce monde renaissant ! Il vous faut maintenant quitter votre planète-mère, Insulina, et partir à bord de votre vaisseau spatial vers la lointaine Aarok... Et maintenant, tournez la page !





1 *Les propulseurs du « Météore » crachent des flammes...  
Votre planète-mère disparaît de l'écran de contrôle.*

## 1

A peine avez-vous pris un peu de repos que vous rassemblez votre équipement et montez à bord de votre vaisseau spatial, le *Météore*. Vous déclenchez le compte à rebours préprogrammé. Dix, neuf... les compteurs à énergie se mettent à ronronner ; huit, sept, six... les propulseurs crachent des flammes, votre siège vibre ; cinq, quatre, trois... les moteurs vrombissent, un haut-parleur annonce : « Décollage imminent ! » Deux, un... Vlam ! Votre planète-mère disparaît de l'écran de contrôle vidéo ; autour de vous, le ciel est noir, sans étoile. Vous êtes dans un couloir spatial. De là, vous devez guider le *Météore* vers une autre dimension qui permettra une traversée galactique rapide vers Aarok. Votre meilleure alternative est sans doute le voyage spatio-temporel par la quatrième dimension ou le voyage spatiolumière par la sixième dimension. Tous deux présentent des avantages et des dangers. Lequel allez-vous choisir : le voyage spatio-temporel (rendez-vous au [164](#)) ou le voyage spatio-lumière (rendez-vous au [15](#)) ?

## 2

La tête vous tourne ; vous fermez les yeux. Quand vous les rouvrez, vous êtes seul, debout dans un tube cylindrique de trois mètres de haut et de plus d'un mètre de large. Tandis que vous l'examinez, palpant avec soin les parois, le cylindre pivote doucement, pour laisser bientôt paraître une ouverture étroite et rectangulaire. Vous la franchissez et posez pied sur une longue coursive qui surplombe de plusieurs kilomètres une immense salle ovale. Autour de vous, de ravissantes lanternes en forme de flocons de neige, de cristaux et de diamants flottent dans l'air, mêlant harmonieusement leurs chatoiements ocre, magenta et lie-de-vin. Des rivières arc-en-ciel et d'élégants canaux, traversés par des ponts de métal scintillant, coulent d'un espace à l'autre, s'égarant entre les horizons. Des manoirs, des bibliothèques, des musées et des temples richement ornés, tous abandonnés et déserts, s'alignent le long des coursives ou planent parmi des jardins suspendus, des sculptures merveilleuses et des

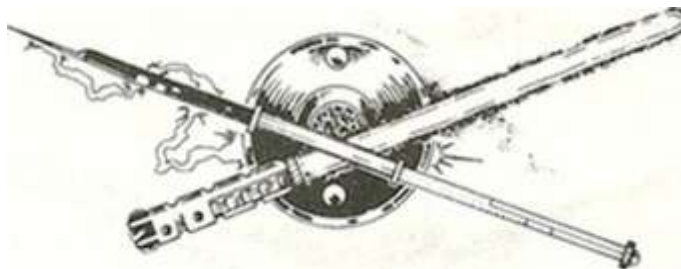
hologrammes étincelants. Vous êtes dans la Voûte 5, principale demeure de l'ancienne Aarok. Les taux de radiation y sont encore élevés. Vous apercevez, à quelques kilomètres au nord-ouest, le Dôme aux Merveilles, nimbé d'un léger brouillard. Le centre de défense de la planète se trouve en Voûte 6, juste en dessous du Dôme. Malheureusement, vous vous trouvez sur une coursive dont l'axe est orienté du sud-ouest au nord-est et passe donc bien à droite de votre but. Vous réfléchissez quelque temps avant de vous décider, puis partez d'un bon pas le long de la coursive. Prenez-vous la direction du nord-est (rendez-vous au [318](#)) ou celle du sud-ouest (rendez-vous au [202](#)) ?

### 3

Toutes les dalles rondes changent de couleur : le blanc devient gris, le gris noir, le noir blanc. Allez-vous poser pied sur la dalle E2 (rendez-vous au [350](#)), la dalle D3 (rendez-vous au [156](#)) ou la dalle C2 (rendez-vous au [278](#)) ?

### 4

Plutôt que d'essayer d'atteindre la porte d'entrée, vous vous forez un chemin à travers le Dôme. Vous brisez le globe, ajustez le casque-perceur sur votre tête et attaquez dare-dare la paroi métallique du Dôme. Quelle idée saugrenue ! Cette coque est bien plus dure que prévu, la mèche du casque-perceur se coince au bout de quelques secondes. Ce n'est plus la vrille qui tourne, mais votre propre tête ! Entraîné par l'élan, vous êtes éjecté du casque et dégringolez, ricochant çà et là contre la coupole, pour finir par vous écraser devant l'entrée du Dôme. Telle est la triste fin de votre aventure.



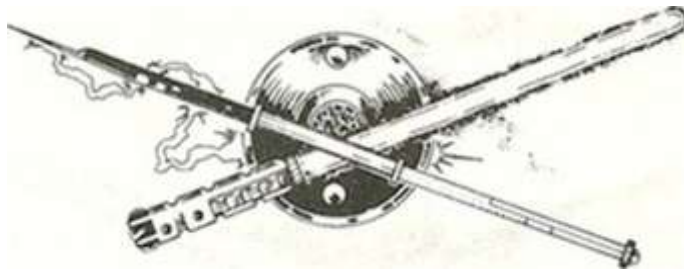


## 5

Vous suivez le vieillard. «Je suis Marsatou, dit-il, Insulvaricn par raccroc et commerçant de renom. » Tout en vous demandant le sens de ces paroles, vous gravissez un talus, longez une terrasse et parvenez devant l'imposante demeure de Marsatou. Celui-ci sonne une cloche ; après quelques instants, la porte s'ouvre sur un personnage incongru : un homme à tête de truite en livrée rouge. « Je vous présente Bok, mon serviteur, dit Marsatou. Bok, nous avons un hôte de marque, ce soir ; sors les plus belles tasses de porcelaine fine et fais tiédir l'hydromel ! » Sans un mot, Bok s'éclipse. Marsatou vous conduit alors à travers un dédale de couloirs garnis de boiseries de chêne sombre, puis vous fait asseoir dans un boudoir octogonal. Vous échangez avec Marsatou quelques propos aimables, bientôt interrompus par le retour de Bok qui apporte deux grandes tasses. L'une est pleine d'un liquide vert, l'autre d'un liquide bleu. Allez-vous boire le liquide vert (rendez-vous au [155](#)) ou le bleu (rendez-vous au [61](#))?

## 6

Le rayon de Brac transperce votre plastron et votre armure et vous brûle l'épaule. Heureusement, l'armure a absorbé presque tout l'impact, aussi ne perdez-vous que 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Brac s'apprête à faire feu à nouveau. Rendez-vous au [158](#).



## 7

Après quelque hésitation, vous vous engagez dans un petit couloir et le suivez jusqu'à un tournant. Au coin s'ouvre une haute porte triangulaire et, sur le sol, juste après la porte, une

plaque de plexiglas recouvre le sol. Si vous voulez continuer le long de ce couloir, il vous faut passer sur cette plaque. Allez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [74](#)) ou poursuivre votre chemin (rendez-vous au [161](#)) ?

## 8

Votre vaisseau fuse comme une flèche et décoche une déflagration de laser au vaisseau Walli-Youg. Comme vous auriez dû vous en douter, ce dernier est équipé d'écrans puissants qui absorbent votre attaque comme une banale chiquenaude. Vous faites rapidement demi-tour mais, avant que vous n'ayez pu vous ranger hors de portée du vaisseau Walli-Youg, une salve de mitraille à flammes crépite sur votre cabine. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE et deux de vos Ecrans sont définitivement détruits (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Allez-vous : mettre en route le programme antidétecteurs (rendez-vous au [70](#)), examiner le vaisseau Walli-Youg à l'aide du radar balayeur amplificateur d'images (rendez-vous au [215](#)) ou le faire analyser par l'ordinateur-radar (rendez-vous au [163](#)) ?

## 9

Vous voici dans le complexe sportif de la station spatiale, immense local au sol de béton, équipé d'haltères, de barres parallèles, de plusieurs courts de tennis et d'un terrain de ballon spatial, entre autres. Vous êtes soudain tenté de tester vos capacités sportives. Allez-vous vous essayer au billard (rendez-vous au [77](#)) ou au ballon spatial (rendez-vous au [113](#)) ?

## 10

La coquille du Dèk s'ouvre pour livrer passage à une longue tige de consistance caoutchouteuse. Au bout de cet appendice se forme un petit œil rond qui vous scrute en tournoyant. Soudain, l'œil s'affaisse, semble fondre et se transforme en une bouche charnue. « Hé! quatre-bras ! claironne cet hideux tentacule, je t'ai jamais vu ici ! Qu'est-ce que tu as en tête ? Viens ici tout de suite ! » Qu'allez-vous faire ?

Faire l'imbécile	Rendez-vous au <a href="#">139</a>
Jouer les gros durs	Rendez-vous au <a href="#">36</a>
Obéir au Dèk	Rendez-vous au <a href="#">51</a>

## 11

Le *Grand Archipel* a tôt fait de vous repérer et s'élançe en vrombissant, prêt à relever votre défi. Votre tableau de bord électronique vous indique les données suivantes :

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	35	60	13
VAISSEAU ENNEMI	35	- 60	13

Fort de ces informations, qu'allez-vous faire ?

Maintenir l'allure	Rendez-vous au <a href="#">205</a>
Régler le roulis à + 60	Rendez-vous au <a href="#">360</a>
Régler le roulis à 0	Rendez-vous au <a href="#">107</a>

## 12

Le nouveau Glip fait tourner le grand anneau d'une section sur la droite et s'élançe à l'attaque.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

GLIP	4	3	8
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	4	10

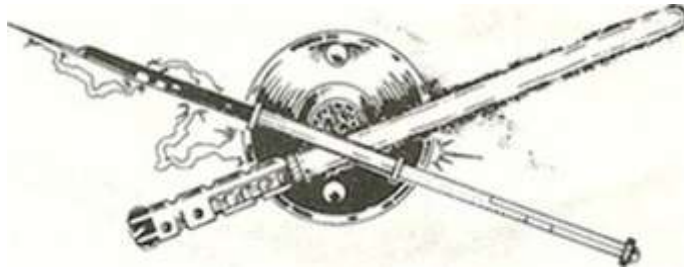
Si vous êtes vainqueur, un troisième Glip apparaît sur la section d'où était parti celui que vous venez de tuer. Le Cloorton décide de ne pas faire pivoter l'anneau moyen et se trouve donc bloqué. Quant au Mutant, il fait tourner le petit anneau d'une section sur

la gauche et termine ainsi sa phase de combat. La quatrième et dernière manche commence, et il vous faut encore vaincre un Cloorton pour gagner la partie. Allez-vous faire pivoter le grand anneau d'une section sur la droite (rendez-vous au [303](#)) ou bien de deux sections sur la gauche (rendez-vous au [361](#))?

### 13

A l'intérieur du placard, un Préfecta se repose sur un matelas de poils verts et épais. Surpris par votre intrusion, il n'offre aucune résistance et vous l'assomez en deux temps trois mouvements, puis le faites disparaître au fond de votre Sauterelle Mécanique. Là-dessus, vous vous glissez dans le placard et refermez les portes derrière vous. Il était temps ! Dehors, l'agitation est à son comble : les Préfectas fouillent le laboratoire, sans succès. Au bout d'un moment, ils s'éloignent vers le tube à air et la Voûte 6 ; vous décidez de rester où vous êtes. Les seules voix que vous entendez encore, maintenant, sont celles des trois Yapis. « Le mélange est prêt ! » s'exclame soudain Zap. « Bien, alors remplis les cuves ! » Plusieurs heures s'écoulent, dans un silence complet. Vous êtes en train de vous assoupir tranquillement, quand l'étrange matelas vert vous attaque ! De nombreux poils sont devenus énormes et vous ensèrent bras et jambes tandis que les autres, toujours fins, s'allongent démesurément et se glissent à l'intérieur de votre gorge et de vos narines. Vous croyez étouffer mais, brusquement, les poils se rétractent et recouvrent leur taille initiale. Aussitôt, un cri strident retentit : « Il y a quelque chose qui ne va pas ! Zap, Brag, venez voir ! » Quelques hurlements plus tard, Zap ouvre grand les portes du placard. « Qui es-tu, toi ? crie-t-il, furieux. Et qu'est-ce que tu fabriques dans le placard à prototype ? Tu te rends compte de ce que tu as fait ? Notre peau ne vaut plus cher, maintenant ! » Vous jetez un coup d'œil hors du placard et comprenez alors la raison de sa panique : les couvercles des établis ont été retirés, de sorte qu'on ne peut maintenant voir les cuves d'incubation en bois dans lesquelles sont fabriqués les Préfectas. Mais, au lieu des centaines de Préfectas en rapide formation que vous vous attendiez à voir, ce sont des centaines de répliques de vous-

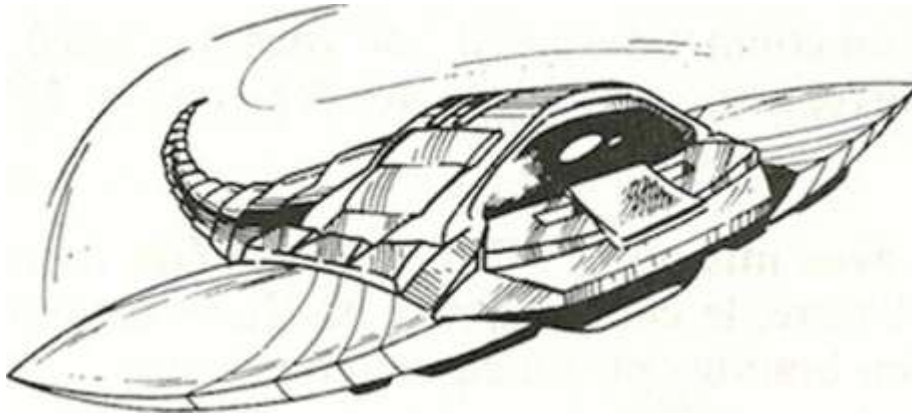
même que vous découvrez avec stupéfaction ! Cela étant, ces créatures, une fois prêtes, se comporteront comme de véritables Préfectas à cause des composants chimiques très puissants utilisés pour leur préparation - reste à voir comment la pincée de sel supplémentaire va affecter leur caractère ! Brag baisse les bras avec désespoir: « Ha ! Le premier contingent ne va pas apprécier ! Faites ce que vous voulez, moi je me débine en vitesse avant qu'ils ne s'en aperçoivent ! » Là-dessus, Brag sort en courant du laboratoire, suivi de près par ses deux camarades. Vous réfléchissez quelques instants puis, estimant que le placard est encore l'endroit le plus sûr, vous refermez les portes. Après quelques minutes, les nouveaux Préfectas se débattent pour se dégager de leurs tubes. A peine libérés, ils se chamaillent et quittent le laboratoire en se disputant le tube à air. Qui sait, maintenant, ce qui va se passer ! Si vous voulez vraiment le savoir, rendez-vous au [187](#).



## 14

Le vaisseau ennemi explose en un feu d'artifice spectaculaire. Vous manœuvrez habilement entre les décombres, à la recherche de survivants - et d'un éventuel butin. Votre œil est attiré par un robot en chrome, minuscule et malingre : c'est un Droïde nain. Ses trois visages sont pétrifiés par la peur et il s'agrippe de toutes ses forces à une aile froissée. Peut-être pourra-t-il vous servir à un moment ou à un autre de votre mission ? Vous l'attrapez à l'aide d'une pince mécanique et le jetez dans la soute de votre vaisseau. Vous remarquez également un curieux assemblage de tubes métalliques, de tiges de verre et de cubes d'ardoise. Vous n'avez pas la moindre idée de ce que c'est, mais la ligne moderne

et sophistiquée de cet objet vous séduit, aussi le prenez-vous également. Rendez-vous au [311](#).



## 15

Vous manœuvrez les commandes et pénétrez dans la sixième dimension, un foisonnement de couleurs et de sons. Dans la configuration spatio-lumière, votre univers est replié sur lui-même en un kaléidoscope complexe et coloré, de telle sorte qu'il suffit, pour se rendre sur une planète ou une étoile, de pénétrer dans la portion colorée qui lui correspond. Ainsi, vous allez pouvoir gagner Aarok en un millionième de seconde en « temps réel » ; mais vous n'avez même pas le temps de vous mettre en route : vos écrans électrostatiques sont criblés de missiles ! Un scooter lance-fusées rouge arrive en trombe, conduit par une créature hideuse, nantie de tentacules noirâtres, qui porte un foulard vermillon : avec un frisson d'angoisse, vous reconnaissez là l'emblème des Fahbad Roujars, des brutes sanguinaires du 33<sup>e</sup> plan. Le Roujar s'élance vers vous en gesticulant, secoué d'éclats de rire déments et sadiques, et il brûle de se servir de ses lasers et de son lance-fusées.

FAHBAD ROUJAR NIV : 4 las : 5 écr : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).



15 *Un scooter lance-fusée rouge arrive en trombe, conduit par une créature nantie de tentacules noirâtres.*

Vous suivez Zud, juché sur son drôle d'engin, à travers un labyrinthe de couloirs, de chambres et de tunnels, jusqu'à son laboratoire: une petite pièce pleine d'étagères chargées de flasques, miroirs, éprouvettes et alambics de toute sorte. Sans un mot, Zud pilote son véhicule vers un vieux bureau de chêne, ouvre le tiroir du haut à l'aide d'une pince mécanique extensible, et en sort un tube métallique bizarre : il est scellé d'un côté et présente une serrure à l'autre bout. « Tiens, regarde ! » s'exclame Zud. A peine a-t-il prononcé ces paroles que la pince mécanique lance vivement le tube vers votre poitrine. Horreur ! Ce dernier s'enfonce dans votre chair jusqu'à la serrure ; étrangement, vous ne ressentez aucune douleur. (N'oubliez pas d'inscrire le cylindre de Zud sur votre *Feuille d'Aventure*.) Zud rayonne de plaisir : « Tombé dans le piège ! Tombé dans le piège ! ricane-t-il. Oh ! Ne t'inquiète pas, le tube est inoffensif! Ce qu'il y a dedans, c'est une autre histoire, ha ! ha ! » Zud est obligé de s'interrompre tant il rit. Au bout de quelque temps, il reprend : « Je vais t\*expliquer. Ce tube est en titane, il est revêtu d'un produit spécial et, en théorie, il est indestructible. N'aie pas peur de le perdre ; il est très difficile à déloger, je t'assure ! J'ai enfermé à l'intérieur mon brave petit ami Gnasha. Malheureusement, j'ai trop gâté Gnasha et il n'accepte plus que les métaux les plus rares et, parfois, la chair fraîche. Il a beaucoup d'appétit ; d'ailleurs, si tu écoutes bien, tu l'entendras qui essaie de ronger le bout du cylindre - le bout le plus proche de ton cœur, bien sûr ! » Zud se tait pour vous laisser le temps de vérifier ses paroles, puis reprend : « Je ne sais pas combien de temps il lui faudra pour se percer un chemin ; peut-être quelques heures, peut-être... » C'en est trop ! Vous êtes pris d'une fureur noire ! Allez-vous tirer de toutes vos forces sur le bout du tube qui dépasse de votre poitrine (rendez-vous au [79](#)) ou jeter une fiole d'acide à la figure de l'ignoble Zud (rendez-vous au [102](#)) ?



## 17

Au moment où vous atteignez le bâtiment, deux gardes patibulaires, armés de méga-détonateurs à laser, vous repèrent.

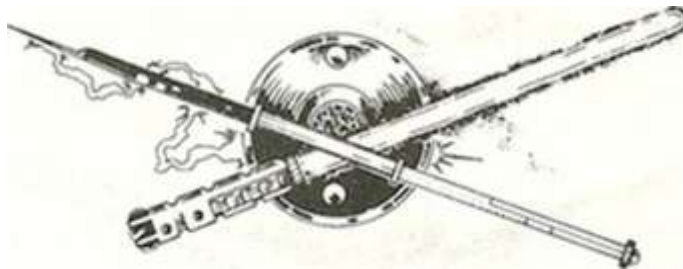
### HABILETÉ ENDURANCE

GARDE AUX YEUX EXORBITÉS	7	8
GARDE AU MUSEAU DE TAPIR	6	10

Si vous êtes vainqueur, allez-vous cacher les corps dans un conduit d'aération voisin (rendez-vous au [309](#)) ou entrer sans plus attendre dans la station et chercher une rame spatiale pour explorer la ville (rendez-vous au [397](#)) ?

## 18

Brûlés par l'acide, les Brutes décampent en hurlant. Malheureusement, vous avez été éclaboussé vous aussi. Lancez un dé pour savoir de combien de points d'ENDURANCE vous êtes affaibli (le chiffre obtenu correspond au nombre de points perdus). Si vous êtes encore en vie et que vous avez des feuilles d'Onguent, rendez-vous au [97](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [221](#).



## 19

Une déflagration jaillit des roseaux et un jet incandescent de métal, de verre et de plastique fondus s'abat sur vous. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous n'avez plus le choix, maintenant : il faut vous rendre. Rendez-vous au [252](#).

## 20

« D'accord, mon vieux, très bien ! réplique-t-il d'un ton hautain, mais ne t'imagines pas que tu vas monter à bord du vaisseau du Capitaine Grandes-Oreilles ! » Sur ces mots, deux Gredins solidement charpentés grimpent à l'abordage avec des couteaux à laser et de vieilles pétoires à électrodes.

### HABILETÉ ENDURANCE

GREDIN CHAUVE	7	10
GREDIN A PLUMES	6	10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [370](#).

## 21

Vous finissez par trouver un arrangement. Pour payer son passage, Marsatou va donner tous ses crédits à Jim. Quant à vous, comme vous n'avez plus d'argent, Jim vous fait une proposition diabolique : « Je suis prêt à t'emmener où tu veux si tu me distrais un peu, raille-t-il. Sais-tu jongler? Danser? Chanter ? Non ? Tant pis, ne t'inquiète pas ! Je viens d'inventer un jeu pour les gens qui ne paient pas. Suis-moi ! » Jim vous emmène avec vos véhicules à l'intérieur de sa tour et vous conduit dans le vestibule rond du niveau X, où se trouve le Manège. Comme le géant claque des doigts, trois créatures en armure surgissent Dieu sait d'où : un Glip, un Cloorton cyclope et un Mutant d'Aarok jaune citron. Le Glip, caparaçonné des pieds à la tête d'une armure rouge, est perché sur un animal à six pattes, rouge également, et brandit une énorme électro-lance. Ses compagnons sont équipés de toute une panoplie de javelots, lasers et chaînes anti-inertie. Jim se tourne vers vous: «Tu vas devoir mener une joute galactique sur mon manège. Ces trois guerriers, et peut-être quelques autres, seront tes adversaires. Pour gagner, il te faut les vaincre l'un après l'autre. Maintenant, monte sur le manège avec ta Sauterelle Mécanique et je

t'expliquerai les règles. » N'ayant guère d'autre choix, vous obtempérez. Rendez-vous au [48](#).

## 22

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [231](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [366](#).

## 23

Vous vous lancez à l'attaque du vaisseau ravitailleur, dont vous avez repéré le point faible. Heureusement, vous êtes trop près du vaisseau pour que ses pilotes parviennent à pointer tous les laser: sur vous.

RAVITAILLEUR WALLI-YOUG NIV : 5 las : 4 écr : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [226](#).

## 24

Hélas, votre victoire est de courte durée ! Marsatou ce traître, vous assène un grand coup de gourdin « Ha ! Ha ! ricane-t-il, tu ne te défends pas mal pour un *vrai*, mais tu es stupide ! » Là-dessus, i souffle dans l'énorme bague-sifflet qu'il porte ai doigt, et trois autres Préfectas apparaissent. « Ces moi qui ai amené l'espion, leur explique-t-il ; main tenant, allons voir Cré'Bastin. » Les Préfectas s'emparent de vous et vous dépouillent de vos arme? (Retirez 1 point de votre total d'**HABILETÉ**.) «Ou: répondent-ils avec de mauvais sourires, allons don voir Cré'Bastin ! » Un Préfecta touche l'obélisque qui s'affaisse sur le côté, et vous voici entraîné dan les profondeurs du bâtiment, à travers un dédale d couloirs et de vestibules. Marsatou s'arrête soudain dans une des pièces : « Cet endroit, vous dit-il, abritait encore récemment le centre de défense et tous ses ordinateurs ultra-sophistiqués, mais mon maître et créateur, le génial Cré'Bastin, a jugé plus sûr de faire déplacer les ordinateurs. Alors, tu vois, ta mission était vouée à l'échec dès le départ ! » Rendez-vous au [75](#).

## 25

Après avoir marché au hasard quelque temps, un large tunnel voûté s'enfonce sur votre gauche, et vous décidez de vous y engager. Au bout de quelques minutes de marche, vous apercevez un anneau métallique scellé dans le plafond, à quelques pas de vous. Allez-vous passer sous l'anneau (rendez-vous au [2](#)) ou préférez-vous le contourner et poursuivre votre chemin par un autre boyau (rendez-vous au [7](#))?

## 26

Un tuyau de votre moteur se met à cracher une épaisse fumée noirâtre et de violentes secousses se déclenchent, secouant vivement la sphère. Quand la fumée se dissipe, le Dèk paraît dans votre champ de vision. Vous propulsez votre aiguillonneur contre la coque de sa sphère, mais il est repoussé par un écran. En représailles, le Dèk déplie une pince articulée à piquants. Qu'allez-vous faire ?

Tirez sur un câble	Rendez-vous au <a href="#">372</a>
Enclencher un détecteur	Rendez-vous au <a href="#">176</a>
Appuyer au hasard	Rendez-vous au <a href="#">264</a>

## 27

La penne se détache avec un craquement sonore. Malheureusement, le bruit réveille votre gardien, qui se précipite vers vous, furieux. « Alors comme ça, s'exclame-t-il, portant sa patte griffue à la taille, tu veux t'évader ? Eh bien, voilà qui va te calmer ! » Sur ces paroles de mauvais augure, il vous jette une grosse pierre à la tête. Vous perdez conscience, pour ne plus jamais vous réveiller.



## 28

Au cours de votre bagarre mouvementée avec le robot, vous avez renversé plusieurs bouteilles d'acide dont le contenu s'est répandu sur le sol, rongant les dalles métalliques en un endroit. Ce trou béant laisse apparaître deux pièces et un couloir. Vous allez devoir fuir par là, car un Grobulle affamé vient de surgir sur le seuil du laboratoire. Toutefois, vous avez le temps d'attraper deux objets de votre choix parmi ceux qui jonchent l'étagère la plus proche, à savoir : un os de tibia, un bras métallique de robot, une bouteille d'acide, un bocal de cervelle au vinaigre, un pistolet à graisse, une seringue hypodermique. Inscrivez les deux objets que vous prenez sur votre *Feuille d'Aventure*. Allez-vous sauter dans la première pièce (rendez-vous au [274](#)), dans la seconde (rendez-vous au [124](#)) ou dans le couloir (rendez-vous au [173](#)) ?

## 29

Au moment où vous montez à bord du vaisseau-cloche, le vaisseau-araignée fonce droit sur vous et le Préfecta qui le dirige vous attaque au lance-flammes.

**PRÉFECTA HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, montez à bord du vaisseau-cloche sans tarder, car c'est maintenant le hors-bord amphibie qui s'élançe. Rendez-vous au [80](#).



29 *Le vaisseau-araignée fonce droit sur vous et vous attaque au lance-flammes.*

### 30

Vous fouillez le cadavre du vieillard et trouvez un petit tube de titane, que vous empochez. La créature engluée sur le pilier crie à nouveau pour attirer votre attention. Allez-vous la débarrasser de la matière visqueuse en utilisant pour cela le liquide rouge (rendez-vous au [324](#)), ou bien le liquide bleu (rendez-vous au [189](#)), ou préférez-vous faire sauter le pilier (rendez-vous au [373](#)) ?

### 31

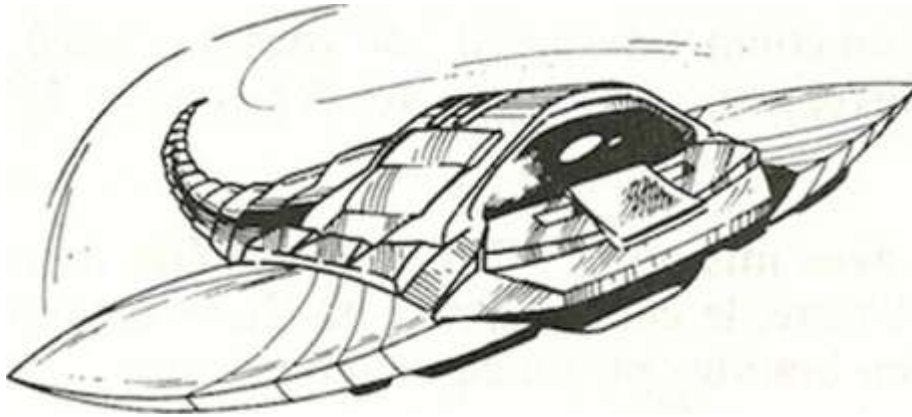
Une rangée de buissons déchiquetés borde une petite dune, mais au bout de quelques centaines de mètres, un obstacle vous barre la route : une énorme toile d'araignée. Vous entreprenez de la taillader avec hargne et vous avez presque fini quand une bête à plusieurs yeux, qui brandit des gourdins, des couteaux et des pierres avec ses huit bras, s'élance vers vous.

**ARAIGNÉE D'AAROK HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 4**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [263](#).

### 32

Le chaland spatial disparaît dans les dunes et vous reprenez votre route sans encombre. En fin d'après-midi, à quelques kilomètres de la ville, vous arrivez au pied d'une grande structure métallique. A première vue, c'est une sculpture un peu bizarre, en forme de champignon, mais elle grince et remue : la « chose » est vivante ! A quelques pas de là, un drôle de personnage assis sur un talus - il est tout petit avec un faciès de têtard - s'adresse à vous d'un ton très digne : « Monsieur, auriez-vous l'extrême obligeance de me venir en aide ? Un bandit m'a volé un précieux héritage. Ce vil humain, car c'en est un, se cache dans sa demeure, là-bas, et refuse d'en sortir. » Sur ces mots, la créature montre du doigt le champignon métallique. Vous décidez de l'aider. Rendez-vous au [92](#).



### 33

Soudain, une explosion ! Des bouffées de fumée s'infiltrèrent dans la pièce. «Aïe, aïe, aïe! s'exclame Krill, il y a quelque chose qui ne marche pas ! » Quelques secondes plus tard, il revient vers vous, la moustache encore fumante et les vêtements roussis par les flammes. «Mon plan a échoué, confesse-t-il, et malheureusement ton vaisseau a explosé. Le seul autre vaisseau spatial sur la planète est celui de Chena mais il te faudrait un manuel de vol et des siècles d'expérience sur un vaisseau de guerre pour arriver à le piloter... » Vous voici en rade, privé de moyen de reprendre votre voyage. C'est la fin de votre aventure.

### 34

Vous êtes attaqué par un drone, petit vaisseau sans équipage largué par le *Grand Archipel*.

DRONE PIRATE niv : 3 LAS : 6 écr : 10

Si vous êtes vainqueur, les manœuvres exécutées au cours du combat avec le drone vous ont placé dans un nouvel angle d'attaque. Rendez-vous au [107](#).



### 35

Vous avez mis un des Brutes hors d'état de nuire, mais l'autre, le chef cuisinier de Kogo, se jette sur vous en brandissant un couperet à viande.

**CHEF CUISINIER HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [221](#).

### 36

Votre arrogance laisse le Dèk de marbre, et il ordonne à ses gorilles de vous apprendre les bonnes manières ! Deux Hulks géants sautent par-dessus le comptoir et avancent vers vous en roulant des épaules, des tessons de bouteille à la main.

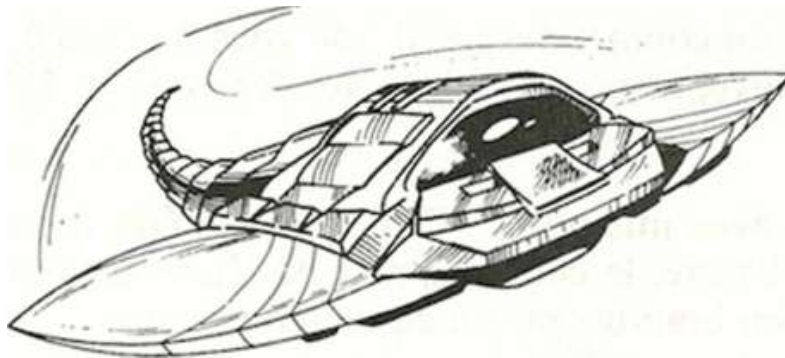
#### HABILITÉ ENDURANCE

GRAND HULK	7	10
TRÈS GRAND HULK	5	14

Si vous êtes vainqueur, vous êtes sonné par l'âpre combat que vous venez de mener. Rendez-vous au [72](#).

### 37

Cette tactique se révèle désastreuse : le vaisseau-cloche s'emplit de bouc et de vase qui pénètrent par les écoutilles, et vous périssez étouffé.



## 38

En vous penchant pour examiner la plaque triangulaire, vous trébuchez. Vous tombez, tombez dans le vide en une chute sans fin. C'en est fait de vous et de votre aventure.

## 39

Dans un tourbillon de fumée verte, le monstre s'élançe vers vous.

**GÉANT VERT HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [50](#).

## 40

En regardant le *Météore*, vous tombez nez à nez avec un énorme Grobulle très en colère et fort affamé. Vous savez que vos armes sont sans effet contre les Grobulles, aussi allez-vous lui jeter tous les objets qui vous tombent sous la main. Consultez le tableau ci-dessous et additionnez les points correspondant aux objets que vous avez en votre possession, puis rayez ces derniers de votre *Feuille d'Aventure*, car le Grobulle va les dévorer !

### POINTS

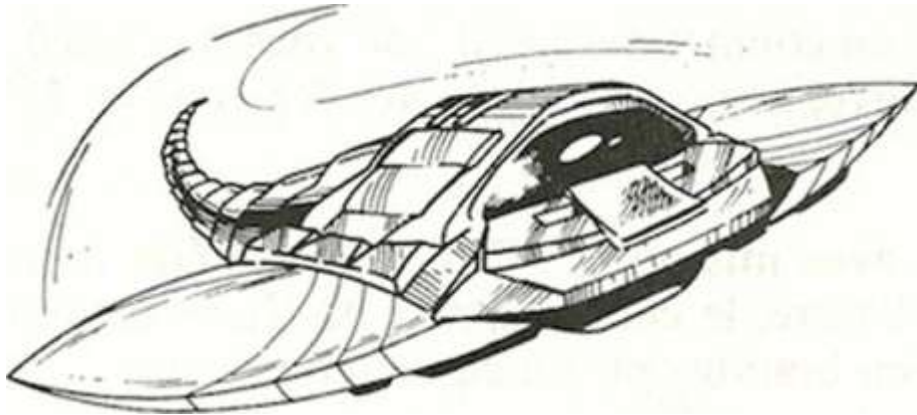
Pistolet à flammes	1
Chaîne	1
Boîte à air comprimé	2
Bracelet-montre	1
Gourdin	1
Chewing-gum	2
Os de tibia	3
Bras métallique de robot	1
Bouteille d'acide	1
Bocal de cervelle au vinaigre	1
Pistolet à graisse	1
Seringue hypodermique	2
Inducteur électrostatique	2

Torche lance-flammes	1
Cylindre à oxygène	2
Feuille d'acier laminée	2
Imagoscope 3-D	1
Batterie à pôles négatifs	1
Chaise	1
Blanc-manger	1
Couteau à découper	1
Gigot d'agneau	2
Théière	1
Bâton de cannelle	3
Queue de billard	1
Haltères	1
Batte de cricket	1
Ballon d'entraînement	2
Corde à sauter	1
Fléchettes	1
Pot de fleurs	1
Fraises	2
Pelle	1
Désherbant	1
Balai	1
Tuyau d'arrosage	2
Clef à écrous	1
Marteau	1
Tournevis sonique	1
Extincteur	2
Aciduateur à multifacettes	1
Roulement à billes	2
Revolver	1
Casquette à visière	1
Poison	2
Canette de bière	2
Hache	1
Boîte de cigares	2

Si, avant de jeter les objets au Grobule, vous avez *moins* de 13 points, rendez-vous au [297](#). Sinon, rendez-vous au [232](#).

Le Roujar s'abat brutalement sur l'arrière de votre vaisseau, lequel, heureusement, est protégé par des écrans. Prudemment, vous décidez de quitter la dimension spatio-lumière plus tôt que prévu pour évaluer les dégâts avant de vous remettre en route.

De retour dans « l'espace réel », vous examinez votre vaisseau : rien de bien grave ; vous avez vite fait d'éteindre quelques flammèches et d'essuyer le filet de sang qui a coulé sur le hublot arrière. Cette fois-ci, vous décidez d'emprunter la quatrième dimension, celle du voyage spatio-temporel, moins dangereuse. Mais, au moment de régler les commandes, vous apercevez une gigantesque carcasse noire qui évolue sans bruit entre les étoiles. Allez-vous quand même entrer dans la dimension spatio-temporelle (rendez-vous au [164](#)) ou préférez-vous examiner de plus près ce mystérieux objet volant (rendez-vous au [137](#)) ?



« C'est exact ! Tu as réussi la première épreuve. Maintenant, prépare-toi pour la seconde ! » Sur ces mots, l'étrange personnage s'évanouit dans l'air, tandis qu'une main gigantesque descend du ciel, tenant une imposante forteresse de verre. C'est la même que celle qu'avait le Dèk tout à l'heure, mais alors elle paraissait aussi anodine qu'un jouet ! La main géante dépose le château fort dans le champ puis se retire de la sphère. Au bout de quelques secondes, le pont-levis s'abat avec fracas, livrant



42 *Le pont-levis s'abat avec fracas, livrant passage à une créature à quatre bras.*

passage à une créature à quatre bras, cinq ou six fois plus grande que vous. Est-il possible que ce soit là l'espèce d'insecte que vous avez vu plus tôt ? D'une démarche altière, la créature avance vers vous, faisant tournoyer sa panoplie de massue, épée, hache et fouet.

#### HABILETÉ ENDURANCE

BRAS A LA HACHE	10	2
BRAS A L'ÉPÉE	8	4
BRAS A LA MASSUE	8	6
BRAS AU FOUET	6	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [201](#).

### 43

Malheureusement, le capitaine d'un petit vaisseau Walli-Youg vous repère et fonce droit sur vous.

VAISSEAU DE COMBAT **niv** : 6 las : 2 écr : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [23](#).

### 44

Vous vous cramponnez à votre siège tandis que le *Météore* tombe en chute libre, tournoie comme une toupie dans l'eau et s'écrase au fond du lac. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. A toute vitesse, vous vous extirpez de la cabine de pilotage, quittez le vaisseau par l'écouille de secours et remontez à la surface. Seules traces de votre vaisseau, une traînée d'écume et quelques bulles troublent la surface de l'eau. Le temps que vous gagniez la rive à la nage, et le lac a retrouvé son calme, enfermant à tout jamais les vestiges du *Météore*. La situation paraît plus désastreuse que jamais. Rendez-vous au [117](#).

## 45

Retirez 3 points de votre réserve d'oxygène et 1 point de votre total d'**ENDURANCE**. Anticipant votre attaque, Farkin vous donne un violent coup de tête, qui vous coupe le souffle. Quelle riposte allez-vous adopter ?

- |                                  |                                    |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Une prise d'étranglement         | Rendez-vous au <a href="#">180</a> |
| Un coup de coude en plein ventre | Rendez-vous au <a href="#">120</a> |
| Une prise à la taille            | Rendez-vous au <a href="#">95</a>  |

## 46

Vous brisez la sphère et glissez deux de vos mains dans les lourds gants à accumulation d'énergie. Pensant qu'ils vous permettront d'adhérer à la surface du Dôme et donc de descendre lentement jusqu'à l'entrée, vous les activez. Malheureusement, l'un des gants a un gros défaut de fabrication : à peine en marche, il se recroqueville pour former un poing bien serré, dont vous ne pouvez retirer la main. Comble de malchance, le commutateur est cassé, si bien que vous ne pouvez pas couper le courant ! Le seul moyen de libérer votre main serait de découper le gant avec une scie à laser mais, pour le moment, vous ne pouvez plus vous servir de la main prisonnière, ce qui vous fait perdre 1 point d'**HABILETÉ**. A l'aide du second gant, vous parvenez tant bien que mal à descendre en bas du Dôme. Marsatou vous attend devant la porte. Rendez-vous au [363](#).

## 47

Après une légère explosion, votre aiguillonneur se propulse dans l'eau avec violence. Tandis que vous coulez au fond du lac, le Dèk détache rapidement la clef de votre coque à l'aide de sa pince extensible et se libère. Quant à vous, l'eau limoneuse vous envahit la bouche, la gorge, les poumons... C'en est bientôt fini de votre aventure.



## 48

Pour vous livrer à cette joute, reportez-vous au dessin qui figure en page [243](#). Vous vous placez sur le disque central du Manège. Sur le grand anneau se trouvent vos trois adversaires, placés comme l'indique le dessin. « Voilà, annonce le géant, les règles sont simples. Tu es sur une plate-forme circulaire dont tu ne dois pas sortir. Autour de toi se trouvent trois anneaux, un grand, un moyen et un petit, formés chacun de douze sections. Des écrans se dressent sur certaines sections (en noir sur le dessin). Comme ils sont très hauts, tu ne peux pas voir derrière. Tes adversaires et toi-même aurez, à tour de rôle, la possibilité de faire pivoter les anneaux avec leurs écrans... » La joute se déroulera donc de la manière suivante :

1. Elle se déroule en plusieurs *manches*, consistant chacune en quatre *phases*.
2. Lors de la phase 1, vous avez le contrôle du grand anneau. Vous le faites pivoter (et vos adversaires avec) d'une section vers la droite ou de deux sections vers la gauche.
3. Lors de la phase 2, c'est le Glip qui a le contrôle du grand anneau. Il le fait pivoter d'une section vers la droite ou vers la gauche. Cela fait, il examine sa nouvelle position : s'il a le champ libre, c'est-à-dire si aucun écran ne vous sépare de lui, il charge à travers les anneaux. Sinon, il ne peut rien faire.
4. Lors de la phase 3, le Cloorton contrôle l'anneau moyen. Il a le choix entre le faire pivoter d'une section vers la droite ou ne rien faire. S'il a le champ libre, il s'élançait à l'attaque. Sinon, sa phase s'arrête là.



5. Lors de la phase 4, le Mutant contrôle le petit anneau. Il le fait pivoter d'une section sur la gauche. Si, cela fait, il a le champ libre, il s'élançe à l'attaque. Sinon, sa phase s'arrête là.

6. Si vous venez à bout d'un adversaire, un autre guerrier apparaît sur le grand anneau à la place de celui que vous venez de terrasser.

7. Pour sortir vainqueur de la joute, vous devez tuer au moins un spécimen de chaque sorte d'adversaire. Si vous n'y êtes pas arrivé à la fin de la première manche, vous devez livrer une seconde manche, en reprenant le combat à la phase 2, et ainsi de suite. Toutefois, vous n'avez droit qu'à quatre manches ; si, au terme de la quatrième manche, vous n'êtes toujours pas parvenu à tuer un spécimen de chaque espèce, vous êtes automatiquement éliminé.

Jim Ego lâche un mouchoir d'une propreté douteuse. « Et maintenant, clame-t-il d'une voix tonitruante, que la joute commence ! » C'est la phase 1, donc votre tour de jouer. Si vous avez la sphère ionique en votre possession, rendez-vous au [199](#). Sinon, rendez-vous au [345](#).

## 49

« Ha ! s'exclame Bric, triomphant, je l'avais bien dit ! » Rendez-vous au [59](#).

## 50

Les fumées se dissipent. Vous empochez le cube de titane, seul objet digne d'intérêt, puis pressez un cabochon sur le trône pour actionner la porte, unique issue de la pièce. Elle s'élève en grinçant ; vous retenez votre souffle, à l'affût du moindre bruit à l'extérieur. Tout paraissant calme, vous vous glissez hors de la pièce. Malheureusement, deux Brutes, jusqu'ici tapis dans l'ombre, se jettent sur vous. Dans la mêlée, vous apercevez l'homme en costume blanc et son chat, qui regardent le spectacle avec délectation ! Rendez-vous au [287](#).

## 51

La coquille du Dèk s'ouvre tout grand, découvrant la créature visqueuse qu'elle abrite : un énorme molluscoïde violacé. Se contorsionnant comme une grosse boule de pâte molle, le Dèk s'étire pour former un visage hideux, où foisonne une abondance de narines et d'yeux, éparpillés autour d'une large bouche et surmontés d'une oreille pointue. Un bras élastique émerge de la masse et sa main flasque saisit un curieux objet : une espèce de citadelle en verre miniature qui emprisonne une bête de la taille d'un insecte. Le Dèk vous toise d'un regard soupçonneux puis glapit : « Regardez, les gars ! On dirait que nous avons un volontaire pour le jeu, ce soir ! Ha, ha, ha ! Dis-moi, mon bonhomme, si tu gagnes, que veux-tu comme récompense ? Allons, ne fais pas le timide ! Tu peux choisir ce que tu veux dans ma collection ! » Abasourdi, vous répondez d'une petite voix que vous aimeriez bien avoir la cervelle du Bicéphalon à Tête de Bulbe. « Ha ! ricane le Dèk, j'aurais dû me douter que ce bon vieux Zud enverrait encore quelqu'un prendre cette cervelle. Tu pensais la voler sous mon nez. hein ? Eh bien, je te la donnerai, si tu es vainqueur. Qu'on l'emmène à la Sphère des trois Épreuves ! » Un Ogroïde brutal vous traîne à la sphère orange. « Tous les soirs depuis cent ans, persifle-t-il, des concurrents pénètrent dans cette sphère pour tenter les trois Épreuves. Ils ont tous perdu ! Pas un seul n'en est sorti ! Et pas un seul n'est même arrivé à la seconde Épreuve ! Je te dis ça, histoire de te mettre en condition, ha, ha ! » Une forte bourrade vous pousse à l'intérieur de la sphère, dont la membrane orangée se referme sur vous. Vous êtes pris au piège ! Rendez-vous au [351](#).

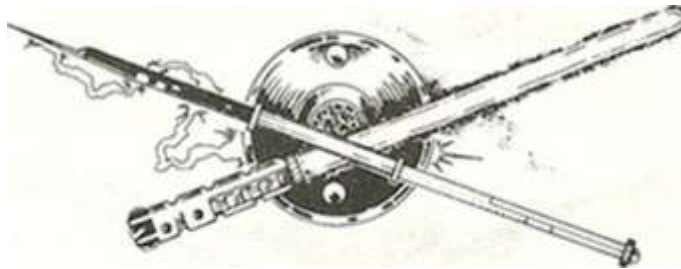
## 52

Vous mettez le cap sur le nord, en direction du principal port spatial d'Aarok, à Centralville. Bientôt, la ville entre dans votre champ de vision, ses remparts bleus scintillant dans la douce lumière de l'aurore naissante. Tout à coup, un rayon rouge jaillit d'une des tours de la ville et frappe le *Météore* de plein fouet. Votre propulseur est touché ; heureusement, il n'explose pas,

mais vous devez vous poser en catastrophe. Allez-vous piquer vers un marais noirâtre au nord-ouest (rendez-vous au [154](#)) ou vers un désert violet au nord-est (rendez-vous au [84](#)) ?

### 53

Vous vous emparez de la carabine à laser de l'Iksien (ajoutez 1 point à votre total d'**HABILETÉ**). Maintenant, vous pouvez tenter d'ouvrir la porte en manipulant les poignées selon une combinaison que vous n'avez pas encore essayée, en choisissant parmi celles-ci : tourner la poignée rouge vers la gauche et la bleue vers la droite (rendez-vous au [192](#)), la rouge vers la droite et la bleue vers la gauche (rendez-vous au [386](#)) ou la bleue et la rouge vers la gauche (rendez-vous au [118](#)).



### 54

Quand vous reprenez conscience, la migraine vous taraude et vos yeux sont embués. Retirez 1 point de votre total d'**ENDURANCE**. Vous êtes seul dans la pièce, aussi décidez-vous de partir à la recherche de vos hôtes. En sortant du boudoir, allez-vous prendre le couloir sur la gauche (rendez-vous au [326](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [284](#)) ?

### 55

Vous vous retrouvez nez à nez avec un monstre difforme et patibulaire, à la tête vert pomme. A l'aide des bras puissants et griffus qui sont plantés au beau milieu de ses joues, la créature brise la fenêtre, vous attrape et vous jette dans sa bouche béante. C'est ainsi que s'achève votre aventure.



56 Vous repérez le vaisseau Walli-Youg : c'est un vaisseau long et fuselé, rangé à droite de l'étoile.

## 56

Avec une violente secousse, vous regagnez « l'espace réel » et le système solaire de Calibar, un sous-système de quinze planètes peuplées par des millions d'espèces différentes. Vous n'êtes pas très loin du soleil de ce système, la minuscule étoile de Calibar, rouge et translucide comme un rubis. Hélas, maintenant, elle clignote faiblement : le vaisseau Walli-Youg a déjà commencé à pomper son énergie... Au bout d'un moment, vous repérez ce dernier : c'est un vaisseau long et fuselé, rangé à la droite de l'étoile. Allez-vous mettre en route le programme d'attaque assisté par ordinateur (rendez-vous au [8](#)), brancher des écrans antidétecteurs supplémentaires (rendez-vous au [70](#)), éteindre les propulseurs et vous laisser glisser jusqu'à ce que le Walli-Youg soit dans votre champ de tir (rendez-vous au [121](#)) ou faire analyser le Walli-Youg par votre ordinateur-radar (rendez-vous au [163](#)) ?

## 57

Le tétraèdre est un prisme de verre d'à peu près deux mètres de haut, qui flotte dans l'air à trente centimètres d'une base noire triangulaire. Une porte de verre s'ouvre sur un des côtés du tétraèdre. Voulez-vous y entrer par cette porte (rendez-vous au [224](#)), examiner de plus près la base (rendez-vous au [38](#)) ou, si ce n'est déjà fait, vous approcher du manoir qui se dessine au loin (rendez-vous au [142](#)) ?

## 58

Au tour du Glip de jouer ! Il fait pivoter le grand anneau d'une section sur la droite, ce qui lui donne le champ libre. Brandissant son électro-lance, il éperonne sa monture et se lance à l'attaque. Vous n'avez pas le temps de manier tous vos lasers à la fois pour vous défendre.

## NIVEAU LASERS ÉCRANS

GLIP	4	3	8
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	3	10

Si vous êtes vainqueur, un autre Glip apparaît sur le grand anneau, à la place de celui que vous venez de terrasser. Le Cloporton, dont c'est la phase, décide de ne pas bouger l'anneau moyen cette fois-ci, mais cette tactique ne lui donne pas le champ libre. Quant au Mutant, il termine sa phase en faisant tourner le petit anneau d'une section sur la gauche. La quatrième et dernière manche commence. Il vous faut tuer encore un Cloporton pour gagner. Allez-vous faire pivoter le grand anneau d'une section sur la droite (rendez-vous au [310](#)) ou de deux sections sur la gauche (rendez-vous au [361](#))?

### 59

« Ta réponse est fausse, quatre-bras ! » dit Bric. Sans autre forme de procès, il vous anéantit d'une violente déflagration.

### 60

Au bout du couloir, vous entrez dans une petite pièce carrée, de toute évidence le laboratoire de la station. Au milieu de la pièce se dressent des rayons métalliques chargés d'os, auprès desquels un robot longiligne monte la garde. Rapide comme l'éclair, il bondit sur vous et vous enserre de ses trois bras polyvalents : « Je t'ai ! s'exclame-t-il d'une voix râpeuse. Je suis le pathologiste automatisé de cette station. Voyons voir ce qui fait marcher ton mécanisme, à toi ! » Sur ces mots, le robot vous jette sans ménagements sur une étagère et approche une de ses griffes-cisailles de votre gorge. Il faut vous défendre, et vite !

**ROBOT PATHOLOGISTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [28](#).

## 61

Vous avalez une gorgée. Beurk ! Marsatou éclate d'un rire tonitruant. « Mais voyons, dit-il, riant toujours, c'est de l'onguent pour les pieds ! » Comprenant enfin de quoi il s'agit, vous retirez vos bottes et plongez le bout des pieds dans le liquide. Votre hôte fait de même avec le bol de liquide vert. Bok vous sert une tasse d'hydromel tiède et épicé -un véritable régal. Vous vous resservez à plusieurs reprises, savourant le breuvage. Brusquement, une attaque de paralysie vous tétanise les jambes et vous roulez au sol, un sourire béat figé sur les lèvres. Vous fermez les yeux et sombrez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [54](#).

## 62

Vous regagnez « l'espace réel » et examinez votre vaisseau. Le parasite s'est développé de façon spectaculaire et couvre maintenant le propulseur de tribord ainsi qu'une bonne partie du fuselage ; il a pris une étrange teinte bleutée. Vous pouvez vous en débarrasser de deux façons : en sortant de votre vaisseau pour l'arracher (rendez-vous au [244](#)), ou bien en traversant à toute vitesse l'atmosphère d'une planète pour le brûler (rendez-vous au [213](#)).

## 63

Vous entendez les Préfectas entrer dans le laboratoire. Ils fouillent rapidement la pièce et, bredouilles, en ressortent pour se diriger vers le tube à air et la Voûte 6. Vous ne quittez pas votre cachette. Au bout d'un quart d'heure, un liquide chimique se déverse dans le banc-coffre par une ouverture pratiquée sur le côté et forme une mare. Le produit, légèrement corrosif, vous brûle la peau et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Vous comprenez alors que vous vous trouvez dans une des cuves qui servent à fabriquer les Préfectas. Mais le mélange de votre bac ne risque pas de prendre comme il devrait... Peu de temps après, la nouvelle portée de Préfectas (celle dont vous avez salé le mélange) sort des cuves. Ils se disputent déjà en quittant le

laboratoire pour se rendre au tube à air. Qui sait ce qui va se passer, maintenant ! Rendez-vous au [187](#).

## 64

Un grand robot au sourire métallique apparaît devant vous puis quitte le vaisseau par une écoutille. Au même moment, le vaisseau-cloche est secoué par une violente décharge électrique ; les circuits crépitent, l'écoutille principale s'ouvre en grinçant et deux Préfectas en tenue de combat entrent en trombe. Vous allez devoir vous battre !

### HABILETÉ ENDURANCE

SERGEANT PRÉFECTA	8	10
SOLDAT PRÉFECTA	8	8

Si vous êtes vainqueur, allez-vous obliquer vers l'est, en larguant des mines stellaires (rendez-vous au [198](#)), vous immerger dans le marais (rendez-vous au [37](#)) ou mettre en route le programme d'action [358](#) (rendez-vous au [358](#)) ?

## 65

Le vieil homme pousse un cri de colère. Rendez-vous au [384](#).

## 66

Une épaisse fumée se dégage du cube. Son odeur putride vous donne la nausée, ce qui vous fait perdre 1 point d'**HABILETÉ** pour toute la durée du combat - car il va falloir vous battre ! Rendez-vous au [39](#).

## 67

Vous cherchez votre pistolet à laser mais le géant Jim Ego est plus rapide que vous : d'un formidable crochet à la mâchoire, il vous envoie bouler à terre. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE...** et vos dents de devant ! Si vous êtes encore en



vie, vous ramassez vos dents et vous vous relevez, les jambes flageolantes. Rendez-vous au [21](#).

## 68

En toute hâte, vous arrachez une fine liane de l'arbre et la tressez en lasso rudimentaire. Quand le vaisseau-araignée arrive à votre portée, vous l'attrapez en plein vol : brutalement stoppé dans son élan, il tombe en chute libre vers le sol boueux. Malheureusement, c'est sur vous qu'il s'écrase, et vous périssez sur le coup...

## 69

Le feu aux basques, le Kanberran traverse le pont en courant et se jette à l'eau. Son chaland, qui n'est plus qu'une carcasse rougeoyante, éclate en milliers de braises incandescentes. Victoire! Sur le rivage, un Sam débordant de joie vous accueille : « Formidable ! s'exclame-t-il, je ne croyais vraiment pas que tu allais... euh... je veux dire, je ne pensais pas que tu ferais si vite ! Et maintenant, je vais t'offrir un grand trésor pour te prouver ma reconnaissance : un fabuleux bijou-pouvoir ! » Sur ces mots, il sort un cristal blanc et translucide d'une bourse en cuir doublée de soie. «Fais attention, dit-il, tiens-le à bout de bras et cligne des yeux pour le regarder car il dégage des rayons qui pourraient t'abîmer la vue ! » Là-dessus, Sam vous salue et disparaît parmi les roseaux. Drôle de personnage ! Et quel étrange joyau ! Il ressemble à un cristal de sel brut. La curiosité l'emporte et vous l'approchez de plus en plus pour mieux le regarder. Pris d'un doute, vous lui donnez un petit coup de langue : pas d'erreur, c'est bel et bien un cristal de sel ! (Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.) Furieux, vous quittez les jardins à grands pas et prenez la direction du nord-est. Rendez-vous au [318](#).



69 *Le feu aux basques, le Kanberran traverse le pont en courant et se jette à l'eau.*

## 70

Malheureusement, vous ne parvenez pas à dissimuler entièrement le *Météore*. Le vaisseau ravitailleur Walli-Youg vous a repéré et largue plusieurs roquettes. La première vous attaque en vrombissant.

ROQUETTE niv : 5 LAS : 4 écr : 10

Si vous êtes vainqueur, allez-vous balayer du regard les débris de la fusée, dans l'espoir d'y trouver quelque objet intéressant (rendez-vous au [260](#)), vous élaner vers le vaisseau ravitailleur (rendez-vous au [369](#)), faire analyser le vaisseau par l'ordinateur-radar (rendez-vous au [163](#)) ou effectuer un «tonneau d'Axenvictor » pour attaquer une autre roquette par-derrière (rendez-vous au [320](#)) ?

## 71

Vous coupez les moteurs et le *Météore* s'immobilise dans un chuintement de gaz d'échappement. Après l'avoir attaché à une rampe aérienne, vous mettez un casque spatial et vous vous apprêtez à pénétrer dans la station. A l'autre bout du tube à air, un sas ovale pivote doucement à votre approche. Allez-vous entrer dans le sas quand il sera horizontal (rendez-vous au [382](#)) ou quand il se présentera à la verticale (rendez-vous au [209](#)) ?

## 72

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [251](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [139](#).

## 73

Toutes les dalles carrées changent à nouveau de couleur : la blanche devient grise, la grise noire, la noire blanche. Allez-vous poser pied sur la dalle El (rendez-vous au [68](#)) ou sur la dalle D2 (rendez-vous au [3](#))?

## 74

La porte s'ouvre et un long fil gris s'élançe vers vous. A son contact, vous êtes pris de vifs picotements dans les jambes et vous vous écroulez au sol. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Juste à temps, vous refermez la porte sur le fil, qui se dégage en se tortillant et disparaît. Vous décidez d'emprunter le couloir. Rendez-vous au [161](#).

## 75

Marsatou et les Préfectas vous font entrer dans une pièce tout en longueur, aux parois de cristal. Au fond se dresse un caisson cylindrique haut de deux mètres cinquante et large d'à peu près un mètre, monté sur trois roues de caoutchouc, et dont les flancs sont hérissés d'une demi-douzaine de pointes métalliques. Vous apercevez, au pied du caisson, une corne en ivoire. Avec un frisson d'horreur, vous identifiez cet étrange dispositif : c'est un caisson Piriana, machine de torture diaboliquement efficace fabriquée par le Département des Questions et Réponses de la célèbre entreprise familiale Krimz & fils. Toutes sortes de caissons Piriana sont en service de par les multivers, mais celui que vous avez devant vous, le modèle I.V.P. Mark, fonctionne ainsi : la victime est ligotée et plongée la tête en bas dans le liquide huileux du caisson. Elle ne peut respirer, parler ou hurler qu'à travers un embout en caoutchouc relié à un tube placé dans la corne d'ivoire. Six minuscules créatures baignent dans le liquide huileux du caisson : les poissons-guirlandes brevetés de Krimz. Chaque poisson-guirlande est contrôlé par une pointe fichée dans la paroi du caisson. Quand les pointes sont sorties, les poissons restent calmes et nagent tranquillement autour de la victime, s'arrêtant à peine de temps en temps pour grignoter un peu. Mais, si l'on enfonce les pointes, les poissons deviennent fous de rage et se jettent sur la victime, qu'ils taillent en pièces avec leurs dents acérées. Votre aventure va-t-elle se terminer ici ? Serez-vous la prochaine victime du caisson ? Ces sinistres questions se bousculent dans votre tête tandis que les Préfectas vous traînent de force. Allez-vous envoyer des coups de poing

aux Préfectas et tenter de prendre la fuite, aussi téméraire que cela puisse paraître (rendez-vous au [159](#)) ou renoncer pour l'instant dans l'espoir d'avoir plus tard l'occasion de fuir (rendez-vous au [322](#)) ?

## 76

Le Droïde vous remercie avec force effusions de votre intervention. «Je sais, ajoute-t-il, que tu as besoin d'aide toi aussi. Suis-moi auprès de mon maître, dans les grottes de Jedbourg. Il pourra peut-être te porter secours. » N'ayant pas d'autre plan, vous acceptez. Vous marchez de longues heures au côté du Droïde. Peu avant l'aurore, vous apercevez une longue rangée de falaises arrondies par l'érosion, au pied desquelles s'ouvrent des centaines de cavernes. Le Droïde se dirige vers l'une d'elles et vous fait entrer. Rendez-vous au [319](#).

## 77

Maniant habilement une queue de billard, vous envoyez la boule blanche parmi les boules rouges, en faisant tomber une dans le trou du haut à gauche. Puis vous vous apprêtez à viser une boule orange, dans l'intention de la faire glisser dans le trou du milieu. Une boule orange? Il n'y a pas de boules orange au billard ! Méfiant, vous tapotez la boule du bout de la queue ; elle se met à trembloter puis s'agrippe et se met à grimper: c'est un bébé Grobulle orange ! Sa mère, une énorme Grobulle, se laisse couler du trou de droite. Vous vous éloignez d'un bond et prenez la fuite, car la maman Grobulle s'est reformée sur le sol et s'approche en roulant.

Au passage, vous attrapez deux objets parmi les suivants :

queue de billard,  
haltères,  
batte de cricket,  
ballon d'entraînement,  
corde à sauter,  
fléchettes.

Qui sait ? Ils se révéleront peut-être utiles... Une fois que vous avez choisi vos deux objets, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, allez-vous quitter le gymnase sur un scooter d'entraînement (rendez-vous au [266](#)) ou vous laisser glisser le long d'un poteau (rendez-vous au [103](#)) ?

## 78

Au bout de quelques heures, vous sortez du conduit et montez à bord d'un wagon de métro spatial, qui se met aussitôt en route. Vous traversez plusieurs stations avant de vous décider à descendre pour continuer votre chemin à pied. Rendez-vous au [323](#).

## 79

Vous avez beau vous acharner, le tube ne bouge pas d'un pouce. Au bout d'un moment, Zud reprend la parole : « Il se peut aussi, comme je le disais, que Gnasha n'arrive à se libérer qu'au bout de plusieurs jours. Je n'aimerais pas avoir le cylindre enfoncé dans ma poitrine quand il sortira ; pour ça, non ! Toi non plus, d'ailleurs, je pense. Eh bien, aujourd'hui, c'est ton jour de chance ! Ma générosité n'a pas de limites ! Je possède également la clef qui permet de retirer le tube et je te donnerai les deux clefs en échange de... d'une petite tâche que j'aimerais que tu remplisses pour moi. » Allez-vous accepter d'aider Zud (rendez-vous au [270](#)) ou attraper la première bouteille d'acide qui vous tombera sous la main et la lui jeter à la figure (rendez-vous au [102](#)) ?

## 80

Vous montez à bord du vaisseau-cloche et refermez Pécoutille. Vous apercevez alors le pilote, un très vieil humanoïde, à la peau rayée vert et gris qui marche en s'appuyant sur une canne. Sans un mot, il vous fait entrer dans une cabine de contrôle d'où, grâce à l'écran vidéo, vous pouvez le voir tirer sur le hors-bord des marais avec un canon à laser. Après un bref combat, le hors-bord se retire dans une traînée de fumée, et le pilote revient à vos

côtés. « Ha, ha ! s'exclame-t-il, cela fait des années que je ne me suis pas autant amusé ! Mais laisse-moi me présenter : je suis Riyo, le gardien. » Riyo est un Aarokien, membre du peuple qui habitait jadis la planète. Après l'accident nucléaire, il y a de cela plus de trois cents ans, Riyo a été chargé de veiller sur Aarok jusqu'à ce que les taux de radiation aient suffisamment baissé pour que les Aarokiens puissent y retourner. Malheureusement, la race a été décimée par une épidémie de peste spatiale, et Riyo est aujourd'hui le seul survivant. « Mais je n'en ai plus pour longtemps, dit-il avec un soupir, bientôt, je vais mourir et notre race s'éteindra... » Rendez-vous au [179](#).

## 81

Epicurien le Tortionnaire martèle à nouveau votre torse à coups de poing, mais cette fois-ci, il remarque le tube. « Ha, ha ! ricane-t-il, un objet de valeur, je parie ! Je vais t'en soulager en un tour de main ! » Il attrape le bout du cylindre avec des tenailles et se met à tirer pour l'extraire de votre poitrine. Vous perdez **2** points d'**ENDURANCE**. Brusquement, avec une violente saccade, le tube se déloge, saute en Pair, retombe et... clac ! se fiche en plein dans le dos d'Épicurien. « Qu'est-ce que c'est que ce gadget diabolique ? » hurle-t-il. Fou de rage, il se met à bondir en tous sens. Vous entendez alors Gnasha qui arrive enfin à sortir du tube; la mort d'Épicurien est presque instantanée. Quand il a fini de manger, Gnasha saute à terre : « Ah ! le titane ! dit-il d'une voix joyeuse, mon plat préféré ! » Désireux de tirer parti de la situation, vous susurrez d'un ton mielleux : « Viens me voir, alors ! J'ai de très jolies chaînes en titane, tu peux y goûter si tu veux ! » *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [330](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [181](#).

## 82

Votre laser touche le *Grand Archipel* mais ne lui inflige que des dégâts mineurs.

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	54	32	17
ENNEMI	+ 35	60	- 13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

### TANGAGE ROULIS LACET

+ 89	28	- 13	Rendez-vous au <a href="#">98</a>
89	+ 28	4	Rendez-vous au <a href="#">177</a>
+ 35	60	- 13	Rendez-vous au <a href="#">366</a>

## 83

L'auberge est grande, miteuse et sale, à l'image de ses clients, sordide ramassis de fripouilles galactiques. Debout près d'une fosse à boisson, un Orque borgne et balafre tripote un couteau à cran d'arrêt en surveillant du coin de l'œil une bande de Tuffits à cinq yeux ; adossé au mur, un Cramalabar solitaire écluse le contenu d'une chope grande comme un tonneau puis croque la chope et en commande une autre ; deux Ramollos se dirigent vers le bar, soulevant leur corps flasque à chaque pas, et tout le monde s'écarte à leur passage. La salle grouille de vide-goussets et vous devez surveiller votre équipement sans relâche. Ce n'est vraiment pas un endroit pour âmes délicates ! A même le bar repose une énorme coquille en forme de praire : le Dèk. La coquille, fermée, semble dormir. Ça et là, les étranges bibelots de la collection du Dèk sont éparpillés, certains cadencés au sol, d'autres équipés de systèmes d'alarme. Certains objets particulièrement bizarres attirent votre attention, notamment quelques tapisseries, une sphère orangée qui flotte dans l'air, un gong en cuivre, une bougie de la taille d'un humanoïde, et surtout le flacon de cristal qui contient la cervelle du Bicéphalon.



N'osant pas vous approcher trop de ce dernier de peur d'éveiller les soupçons, vous vous dirigez vers :

Le gong de cuivre	Rendez-vous au <a href="#">214</a>
La bougie	Rendez-vous au <a href="#">365</a>
Les fosses à boisson	Rendez-vous au <a href="#">301</a>

## 84

Vous vous agrippez à votre siège tandis que le *Météore* rebondit contre la crête d'une dune et tombe en pirouettant dans une vallée de sable et de cendres. La commotion vous fait perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Vous repérez votre position, rassemblez votre équipement et partez à pied vers la ville qui se profile à l'horizon. Rendez-vous au [376](#).

## 85

Au cours de la bagarre, le vieux fou expire entre vos bras. Vous fixez le drone à votre vaisseau et préparez le décollage. Mais, avant de partir, vous décidez de fouiller dans les affaires du défunt et trouvez les objets suivants :

revolver,  
casquette à visière,  
poison,  
canette de bière,  
hache,  
boîte de cigares.

Vous pouvez choisir deux de ces objets (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [40](#).

## 86

Vous vous laissez glisser le long du pilier jusqu'à l'étage inférieur. Enfer et putréfaction ! Vous êtes dans une chambre chaude, qui grouille de baguettes de cobalt : un noyau de réacteur nucléaire ! Le taux de radiation est si élevé que votre armure perd presque aussitôt ses capacités pan-dimensionnelles. Vos bras et votre tête ne sont plus protégés ; bombardé par des myriades de neutrons, vous mourez sans même vous en rendre compte.

## 87

Lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, rendez-vous au [335](#). Si vous faites 3 ou 4, rendez-vous au [352](#). Enfin, si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [64](#).

## 88

Vous ne pouvez garder le lance-explosifs ; en revanche, vous empochez une fiole d'un acide très fort (le cru maison du bandit !). Inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. L'homme-têtard, éperdu de reconnaissance, vous mène à un tunnel secret qui passe sous les remparts de la ville. Après un geste d'adieu, vous vous engagez dans le boyau brillamment éclairé. Rendez-vous au [323](#).

## 89

Le tunnel débouche sur une vaste grotte, hérissée de stalactites et de stalagmites. L'endroit tout entier est de la même couleur verte que la vapeur de tout à l'heure. Les piliers ont des formes torturées et vous remarquez que nombre d'entre eux présentent des appendices grotesques à la base : toutes sortes de membres, ailes, bras, tentacules et griffes en dépassent. Ce sont en fait de véritables créatures peu à peu recouvertes par la substance verte et gluante qui suinte du plafond de la grotte. Un gémissement s'élève de derrière un pilier. Vous le contournez et apercevez un être poilu, aux yeux exorbités, enchaîné là. La matière gluante lui recouvre déjà presque toute la tête. «Aide-moi avant qu'il ne soit



**89** *Les piliers sont des créatures peu à peu recouvertes par la substance verte et gluante qui suinte du plafond.*

trop tard, supplie-t-il. Il y a des fosses pleines de liquide dans le sol ; rince-moi de cette chose ignoble, par pitié ! » En effet, des cavités à fleur de sol sont remplies les unes d'un liquide rouge, les autres d'un liquide bleu. Au moment où vous allez demander à la malheureuse créature lequel utiliser, un vieillard aux cheveux blancs se glisse derrière vous et vous pousse du bout de sa canne. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [308](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [256](#).

## 90

Le polariseur est détraqué : il crache un rayon de lumière rouge qui traverse le vaisseau, traçant un sillon de radiations mortelles sur son passage. Vous périssez sur-le-champ.

## 91

Krill revient, radieux. « Suis-moi, dit-il, ton vaisseau est à l'entrée de la grotte. » La vue du *Météore*, propre comme un sou neuf, vous réchauffe le cœur. « Je l'ai fait passer dans une machine à remonter le temps, explique Krill, très fier ; si bien qu'il ne s'est jamais écrasé ! Il n'a même jamais encaissé le moindre impact ! Maintenant, peut-être m'accorderas-tu une faveur avant de partir? » Il vous explique que son peuple s'apprête à attaquer le vaisseau Delfon ce soir, et votre aide serait précieuse. « L'interféromètre immobilisera le vaisseau quelque temps, mais si nous ne parvenons pas à le détruire vite, il essaiera de prendre de l'altitude pour braquer tous les fusils et canons sur nous. Si cela se produit, il faudra que quelqu'un comme toi attaque le Delfon pour le forcer à redescendre. » Vous acceptez et Krill vous donne un coinse-oreille, petit clip conique que vous mettez à votre lobe. « Attends dans ton vaisseau, dit-il, et attaque dès que je t'en donnerai le signal. » Rendez-vous au [313](#).

## 92

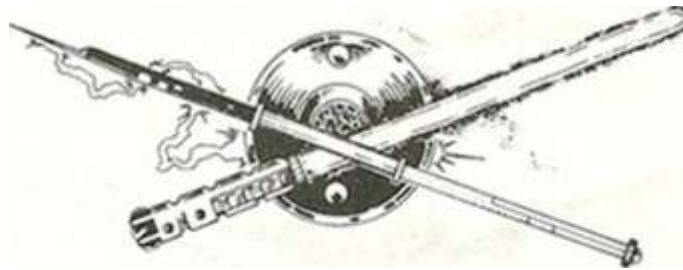
La créature indique l'entrée du champignon métallique, protégée par d'épais barreaux. Vous parvenez rapidement à en scier quelques-uns et pénétrez dans un couloir obscur. Une plainte stridente s'élève soudain du bout du corridor. Allez-vous vous agenouiller en position d'embuscade et dégainer votre pistolet à laser (rendez-vous au [183](#)) ou vous apprêter à lancer votre électro-javelot (rendez-vous au [220](#))?

## 93

Comme vous tournez les poignées, un panneau métallique coulisse et une créature bardée d'armes bondit de la niche. Petite, trapue, elle évoque de loin la silhouette d'un humanoïde, à une différence près : elle n'a ni tête ni cou ! C'est un Iksien ! Il vous fixe de trois yeux globuleux plantés dans sa poitrine, et vous lance d'un ton moqueur : « Alors, on ne sait pas lire ? Eh bien, tant pis pour toi ! Prépare-toi à mourir, quatre-bras ! » Vous plongez à terre juste à temps pour éviter un éclair de lumière et dégainez votre pistolet.

**IKSIEN HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [53](#).



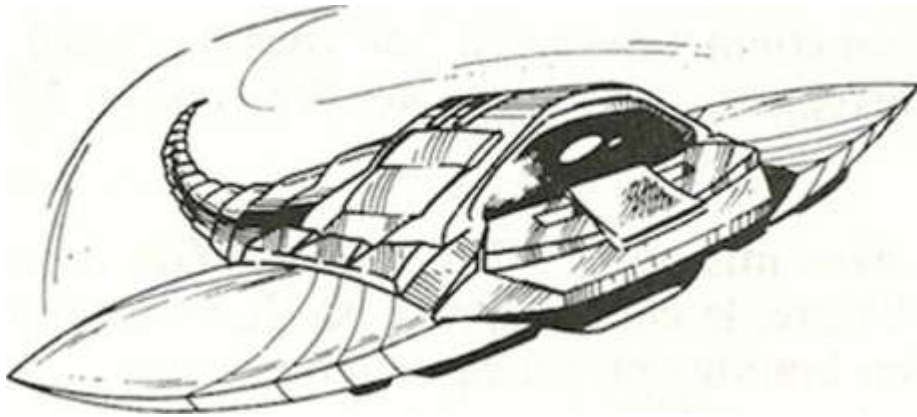
## 94

Vous courez le long du couloir, Zud sur vos talons. Bizarrement, sa machine fait des écarts désordonnés, comme si elle n'obéissait plus très bien aux commandes. Vous avez dû abîmer la cervelle du Bicéphalon en marchant dessus. Malheureusement, Zud

parvient tout de même à vous rattraper. Au moment où vous faites volte-face, une lourde massue métallique vous écrase comme un moucheron contre le mur. C'est la fin de votre aventure.

## 95

Farkin se retourne brusquement et vous fait sauter comme une crêpe par-dessus son épaule. Vous vous écrasez au sol et n'avez pas le temps de vous relever : déjà, le cruel Fog Farkin vous laboure la poitrine de ses griffes puissantes. Vous succombez (heureusement) rapidement.



## 96

Avec un crissement strident, le *Météore* se fraie un chemin entre les galets qui jaillissent en hautes gerbes sous l'impact, puis pique lourdement du nez. Déséquilibré, le vaisseau bascule alors et s'immobilise au pied d'un grand arbre dans un craquement retentissant. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Hélas ! Ce n'est pas tout : à peine vous êtes-vous extirpé de votre vaisseau, encore sonné par l'atterrissage, que l'arbre, courroucé de cette intrusion dans son domaine, attrape le *Météore* à l'aide d'une énorme branche noueuse et le jette dans le lac. Votre aventure semble se solder par un désastre aquatique... Rendez-vous au [117](#).

## 97

Sans perdre une seconde, vous appliquez les Feuilles d'Onguent sur vos plaies. Le soulagement ne se fait pas attendre, et vous regagnez rapidement tous les points d'ENDURANCE que vous aviez perdus à la suite des brûlures d'acide. Le docteur Machinchose, toujours cramponné à la paroi de la tour de l'horloge, vous appelle d'une voix forte. Rendez-vous au [221](#).

## 98

Un jet d'acide atteint votre vaisseau, détruisant un Écran. (Soustrayez-le de votre total d'Écrans : il est définitivement perdu.)

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	+9	+82	18
VAISSEAU ENNEMI	35	60	+13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

### TANGAGE ROULIS LACET

9	12	31	Rendez-vous au <a href="#">269</a>
44	142	31	Rendez-vous au <a href="#">336</a>
- 9	- 12	31	Rendez-vous au <a href="#">366</a>

## 99

Toutes les dalles rondes changent de couleur : la blanche devient grise, la grise noire et la noire blanche. En revanche, aucune dalle carrée ne change. Souhaitez-vous poser pied sur la dalle A1 (rendez-vous au [273](#)) ou sur la dalle B2 (rendez-vous au [309](#))?



**100** *Le nouveau Glip charge à vive allure avant que vous ayez le temps de pointer votre canon-laser.*



## 100

Le nouveau Glip fait pivoter le grand anneau d'une section sur la droite puis, ayant le champ libre, charge à vive allure. Vous n'avez pas le temps de pointer votre canon-laser.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

GLIP	4	3	8
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	3	10

Si vous êtes vainqueur, un nouveau Glip apparaît sur le grand anneau à la place de celui que vous venez de terrasser. C'est maintenant au Cloporton de jouer : il choisit de faire pivoter l'anneau moyen d'une section sur la droite. Quant au Mutant, il fait tourner le petit anneau d'une section sur la gauche, concluant ainsi la troisième manche. Allez-vous faire pivoter le grand anneau d'une section sur la droite (rendez-vous au [106](#)) ou de deux sections sur la gauche (rendez-vous au [299](#)) ?

## 101

Comme vous vous éloignez à nouveau du ponton, une déflagration de fusil à chaleur, provenant de la station de métro spatiale, atteint les moteurs de votre vaisseau, qui se met à tanguer dangereusement. Manœuvrant avec force précautions, vous le dirigez de l'autre côté du rempart bleu de Central-ville puis, ayant repéré un parc à l'abandon, vous pratiquez un atterrissage forcé. Au-dessus de vous, le ciel grouille de vaisseaux patrouilleurs. Vous vous extrayez de votre vaisseau et dévalez un escalier jusqu'à une gare souterraine. Là, vous montez dans un vieux wagon monorail, qui démarre aussitôt et vous conduit sous le centre de la ville. Vous partez alors d'un bon pied le long d'un large tunnel triangulaire. Rendez-vous au [323](#).

## 102

Vous avez fait mouche : à peine éclaboussé par l'acide, Zud se met à fondre à une vitesse hallucinante ; en quelques secondes, il n'y a plus trace de cet odieux personnage. Malheureusement, vous avez beau vous acharner, le cylindre ne bouge pas d'un pouce et, de surcroît, vos efforts vous affaiblissent de 1 point d'**ENDURANCE**. Pris de panique, vous fouillez fébrilement la pièce, à la recherche de la clef. Vous en trouvez des centaines, mais aucune n'est la bonne ! Abattu, déprimé, vous quittez la pièce, persuadé que rien, maintenant, ne pourra vous sauver d'un sort funeste. Rendez-vous au [7](#).

## 103

Vous poursuivez votre chemin à travers plusieurs couloirs et ascenseurs jusqu'à une rampe de lancement de drones. Un petit drone sphérique, revêtu de métal, y est à l'arrêt : il sert sans doute à effectuer de menues réparations dans la station. Vous montez à bord et fermez les écoutilles puis, en commande manuelle, vous décollez. Une fois en plein espace, vous actionnez une série de commandes pour diriger le petit vaisseau vers votre *Météore*. Brusquement, un gémissement derrière le tableau de bord vous fait sursauter. Un homme au visage osseux émerge du recoin sombre, derrière la console, où il était tapi. Roulant des yeux hagards, il vous dit d'une voix rocailleuse : « Ha ! Toi, là, je parie que tu es un Grobulle ! Pas vrai, ignoble guimauve ? Mais ça m'est égal, je suis peut-être le dernier membre de l'équipage et tu peux me manger, si tu as envie de mourir ! Je me suis empoisonné, ha, ha ! » Sur ces mots, il pointe vers vous un vieux pistolet. Vous n'avez pas le choix : il faut vous défendre.

**LUDO KLUDWIG HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 4**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [85](#).

## 104

A peine retirez-vous le livre qu'un dé clic électronique met un des gadgets en mouvement. C'est un robot-gardien, nanti de plusieurs paires d'yeux. Il fonce vers vous en émettant un message au rythme saccadé: «Intrus! Alerte! Intrus! Alerte! Tirer d'abord ! Discuter ensuite ! Intrus ! Alerte ! »

**ROBOT-GARDIEN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 4**

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez retirer un des livres que vous n'avez pas encore examinés :

*Poètes du LVIIIe siècle*

Rendez-vous au [355](#)

*Les Vins « maison » de Baba*

Rendez-vous au [305](#)

## 105

Retirez 2 points de votre réserve d'oxygène. Votre prise a affaibli Farkin, mais il n'en desserre pas son étreinte pour autant, et vous suffoquez. Allez-vous tenter à nouveau une prise d'étranglement (rendez-vous au [45](#)), le serrer dans vos bras de toutes vos forces dans l'espoir de lui faire lâcher prise (rendez-vous au [207](#)) ou lui donner un coup de genou (rendez-vous au [120](#))?

## 106

Le Glip fait pivoter le grand anneau d'une section sur la gauche, ce qui lui donne maintenant le champ libre.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

GLIP	4	3	8
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	3	10

Si vous êtes vainqueur, un Glip apparaît sur le grand anneau à la place de celui que vous venez de terrasser. C'est maintenant la

phase du Cloporton : il décide de ne pas faire tourner l'anneau moyen. Rendez-vous au [212](#).

## 107

Un rayon givrant atteint votre vaisseau, détruisant un Écran. (Soustrayez-le de votre total d'Écrans : il est - hélas ! - définitivement perdu.) Votre tableau de bord vous indique à présent les données suivantes :

	TANGAGE ROULIS LACET		
MÉTÉORE	19	+82	- 8
VAISSEAU ENNEMI	+ 35	60	13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

### TANGAGE ROULIS LACET

+ 14	+22	- 5	Rendez-vous au <a href="#">148</a>
54	<b>142</b>	5	Rendez-vous au <a href="#">203</a>
54	- 82	13	Rendez-vous au <a href="#">399</a>

## 108

Dehors se tient une ravissante Elfe Delfon blonde, revêtue d'une robe de fils d'or brodée de perles de verre et de cristal. Elle vous lance un regard enflammé qui vous paralyse sur le seuil de la porte. Au bout d'une chaîne qu'elle tient des deux mains sont attachés deux monstres hideux : une tête verte, une gueule béante plantée dans le front et des pattes griffues qui sortent des joues et des cuisses. L'écume aux babines, ils vous regardent en grondant de convoitise, mais l'Elfe les fait taire : « Allons, mes belles ! Vous avez déjà la panse pleine de chair humaine ! J'ai mieux à faire de cet huma-noïde-là ! » Sur ces mots, elle s'approche de vous et effleure du bout de l'index vos tempes, puis

vos joues et vos cuisses. «Je suis Chena, l'Elfe Delfon, dit-elle. Je vois que tu es un sceptique, qui ne croit pas au pouvoir de la magie. Eh bien, tu vas changer d'avis ! » Chena éclate de rire et s'éclipse dans les ténèbres avec ses monstres. Peu à peu, votre paralysie s'estompe. Vous retournez dans la cabane, les jambes ankylosées, et vous vous recouchez. Au matin, quand vous vous réveillez, vous ressentez un étrange malaise ; palpant votre visage et votre corps, vous vous rendez compte avec effroi que de gros ganglions sont apparus sur vos cuisses et vos joues et que votre front est entaillé d'une longue plaie sanguinolente. Allez-vous quitter le village en empruntant la rue Tirenlière (rendez-vous au [160](#)), ou préférez-vous profiter de la lumière du jour pour inspecter plus avant les bâtiments (rendez-vous au [380](#)) ?

## 109

Votre écran s'abaisse et une énorme pioche vient fracasser votre sphère. Tandis que vous coulez sous celle du Dèk, vous apercevez la clef, attachée à la coque. Dans un ultime effort pour vous en emparer, allez-vous presser une pédale (rendez-vous au [47](#)) ou donner un coup de poing sur la table de commandes de votre vaisseau (rendez-vous au [338](#))?

## 110

Vous avez réussi ! Vous quittez le carrelage, dont les dalles reprennent leur couleur d'origine, et le docteur Machinchose emprunte le même chemin que vous. A peine êtes-vous entrés dans le prisme de verre qu'un souffle vous soulève à la surface ; vous voici devant le manoir. Le docteur Machinchose pointe un tentacule vers la tour de l'horloge : « Le curseur est là, dit-il, habilement camouflé : c'est l'une des aiguilles de l'horloge ! Astucieux, non ? » La tour est en granit noir et poli comme du marbre mais le docteur grimpe sans difficulté, grâce aux ventouses de ses trois jambes-tentacules, tandis que vous montez la garde au pied de la tour. Au bout d'un quart d'heure environ, le docteur Machinchose arrive à hauteur de l'horloge et entreprend de détacher l'une des aiguilles. Au même moment, deux Brutes

débouchent au coin de la rue. Allez-vous vous jeter à terre et leur envoyer une déflagration de laser (rendez-vous au [35](#)), vous élaner vers eux en brandissant votre épée à laser, chargée au maximum de sa force (rendez-vous au [127](#)) ou leur jeter une fiole d'acide à la figure, si toutefois vous en avez une en votre possession (rendez-vous au [18](#)) ?

### 111

Brac se met à glousser, tandis que Bric hoche tristement la tête. Rendez-vous au [59](#).

### 112

La cabine de pilotage est illuminée par les étincelles d'un puissant rayon delta. Vous perdez deux points d'ENDURANCE.

#### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	+21	+112	+19
VAISSEAU ENNEMI	35	60	13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

#### TANGAGE ROULIS LACET

- 21	- 112	- 19	Rendez-vous au <a href="#">22</a>
+ 14	- 52	- 6	Rendez-vous au <a href="#">135</a>
56	<b>172</b>	32	Rendez-vous au <a href="#">347</a>

### 113

Debout au milieu du terrain de ballon spatial, vous lancez le ballon ovale contre un mur, sur lequel il rebondit avec une force étonnante, de plus en plus rapidement, projeté tantôt vers le mur, tantôt vers un coin sombre, de sorte que vous devez souvent

sauter ou vous jeter au sol pour l'éviter. Vous parvenez à tenir une minute et vingt secondes sur le terrain ; au bout de ce temps, le ballon est devenu si rapide que vous préférez abandonner la partie. En cours de partie, vous n'avez été touché que deux fois par la balle, ce qui vous affaiblit de 2 points d'ENDURANCE. Vous avez marqué 60 points : 80 points pour les 80 secondes de présence sur le terrain, moins 10 points de handicap par coup reçu. C'est un excellent score, à peine en deçà du niveau d'un joueur professionnel. Maintenant, allez-vous vous essayer au billard (rendez-vous au [77](#)) ou quitter le gymnase par un couloir en pente (rendez-vous au [103](#))?

## 114

Sans perdre une seconde, vous ramassez vos armes et partez en courant dans le désert vers Centralville. Heureusement, les Araignées ne se lancent pas à votre poursuite ; d'ailleurs, une tempête de sable a tôt fait d'effacer vos traces de pas. Au bout de quelques heures, harassé, vous vous asseyez à l'ombre d'un cactus géant, remarquant trop tard l'énorme Cafarpion dont vous troublez le repos...

**CAFARPION HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [377](#).

## 115

Sans vous laisser les intercepter, les Yapis sortent en trombe du laboratoire et donnent l'alarme. Quelques secondes plus tard, de lourds pas résonnent dans le couloir: les Préfectas approchent. Il n'est pas question d'affronter à vous seul une patrouille entière : vous décidez de vous cacher. Vous pouvez vous glisser à l'intérieur d'un des bancs-coffres en bois dont le couvercle se soulève facilement (rendez-vous au [63](#)) ou bien vous cacher dans un placard métallique (rendez-vous au [13](#)).



114 *Vous vous asseyez à l'ombre d'un cactus, remarquant trop tard le Cafarpion dont vous troublez le repos.*



## 116

Vous avez été battu comme plâtre, mais vous regagnez tous les points d'ENDURANCE perdus lors du combat, à l'exception de 2. Vous avez aussi le poignet cassé, ce qui vous handicape de 1 point d'HABILETÉ. Yordévik, l'homme au costume blanc, s'approche, vous enchaîne à sa voiture-bulle et démarre en trombe. Vous perdez connaissance. Rendez-vous au [237](#).

## 117

Longtemps, assis sur le rivage, vous méditez tristement sur votre sort. Tout à coup, le Droïde à trois visages que vous aviez ramassé plus tôt, émerge du lac et gagne la berge. Il tient dans une pince l'objet ultra-sophistiqué dont vous n'aviez pu deviner l'usage. Le voici maintenant qui pénètre dans la forêt touffue qui borde la rive, et disparaît. Allez-vous le suivre (rendez-vous au [261](#)), gagner votre vaisseau à la nage pour récupérer certaines de vos affaires (rendez-vous au [302](#)) ou bien explorer la vallée, à la recherche d'un village où demander secours (rendez-vous au [344](#)) ?

## 118

Avec un déclic, une petite trappe pratiquée dans le plafond s'ouvre sur deux lampes, une rouge et une bleue. Leurs faisceaux se conjuguent en un rayon de chaleur violet qui attaque votre peau comme un acide. Vous décampez sans demander votre reste, affaibli de 2 points d'ENDURANCE. Vous partez à la recherche d'un accès moins dangereux à la Voûte 2. Rendez-vous au [238](#).

## 119

Parvenu à la porte, vous trébuchez et marchez en plein sur la cervelle du Bicéphalon, sans le faire exprès. Vous la ramassez et repartez en courant, suivi par quelques créatures que vous avez vite fait de semer. Vous voici de retour dans les appartements de Zud. Rendez-vous au [129](#).

## 120

Diminuez votre réserve d'oxygène de 2 points. Farkin s'écroule à terre et vous retombez de tout votre poids sur son dos. Maintenant que vous disposez d'un léger avantage, allez-vous tenter une clef à la tête de Farkin (rendez-vous au [268](#)), lui donner un coup de poing dans l'œil (rendez-vous au [95](#)) ou le frapper avec le pommeau de votre épée à laser (rendez-vous au [357](#)) ?

## 121

Un chapelet de bombes-torpilles à vide est largué du Walli-Youg. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [342](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [389](#).

## 122

A toute vitesse, vous coupez une fine liane de l'arbre et tressez un lasso rudimentaire. Quand le scooter arrive à votre hauteur, vous l'attrapez en pleine course et renvoyez voltiger dans la boue. Mais ses passagers, deux Préfectas étonnamment vifs, sautent de selle et se ruent vers vous, prêts à livrer un combat acharné.

### HABILETÉ ENDURANCE

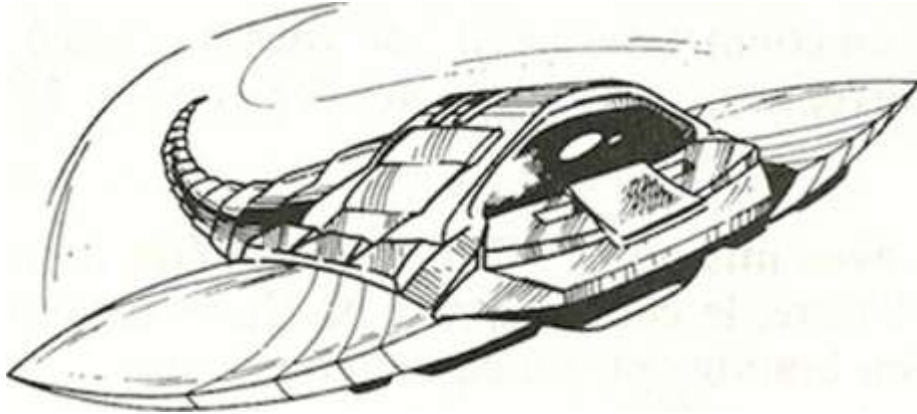
PRÉFECTA PILOTE	7	8
AUTRE PRÉFECTA	8	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [280](#).

## 123

Au bout d'un moment, plus un seul souffle ne sort de la corne d'ivoire. Étonnamment, Marsatou a Pair piteux, comme s'il avait honte d'avoir assassiné son créateur. Soudain, il se rend compte que vous le regardez : « Qu'est-ce que tu as, toi, à me reluquer comme ça? » dit-il d'un ton hargneux.

Sans crier gare, il vous donne une violente bourrade ; vous perdez l'équilibre et tombez contre les barreaux de la cellule. En moins d'un dixième de seconde, vous êtes carbonisé.



## 124

Vous voici dans un entrepôt rempli d'outils et de gadgets électroniques les plus divers, de cylindres à gaz et de torches lance-flammes. Soudain, un bruit vous fait sursauter. Comme vous vous retournez -horreur ! - un Grobulle se faufile par le trou, juste derrière vous. Les restes d'un uniforme spatial adhèrent encore à sa peau poisseuse. Vous devez quitter cet endroit au plus vite. Avant de partir, vous avez quand même le temps d'attraper deux des objets suivants : inducteur électrostatique, torche lance-flammes, cylindre à oxygène, feuille d'acier laminée, imagoscope 3-D.

N'oubliez pas de noter sur votre *Feuille d'Aventure* les deux objets de votre choix. Allez-vous sortir par la petite ouverture ronde du mur d'en face (rendez-vous au [379](#)) ou emprunter une échelle pour rejoindre l'étage supérieur (rendez-vous au [9](#)) ?

## 125

Vous êtes dangereusement proche du gigantesque vaisseau. A la dernière minute, vous faites basculer le *Météore* en une tentative désespérée pour éviter la collision. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [206](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [383](#).

## 126

Malheureusement, le Grobulle a une telle maîtrise de la conduite de son véhicule qu'il n'a aucun mal à éviter votre scooter. Au moment où il s'apprête à bondir sur vous, vous remarquez une petite porte, par laquelle vous vous engouffrez dans une longue pièce rectangulaire, où sont disposées des centaines de chaises et de tables garnies d'assiettes, de récipients et de verres : de toute évidence le réfectoire principal de la station. Le Grobulle sur les talons, vous foncez vers une porte à tambour, de l'autre côté de la pièce. (Avec un peu de chance, les Gro-bulles ne peuvent pas passer par les portes à tambour !) Vous avez à peine le temps d'attraper au passage deux objets parmi les suivants :

chaise,  
blanc-manger,  
couteau à découper,  
gigot d'agneau,  
théière,  
bâton de cannelle.

Notez les deux objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*. Allez-vous faire tourner la porte à tambour vers la droite (rendez-vous au [9](#)) ou vers la gauche (rendez-vous au [103](#)) ?

## 127

Avec des cris sauvages, les deux Brutes chargent en brandissant des cimenterres et des hachoirs à viande.

### HABILETÉ ENDURANCE

BRUTE A DEUX TÊTES	5	14
BRUTE A VERRUES	6	8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [221](#).



127 Avec des cris sauvages, les deux Brutes chargent en brandissant des cimenterres et des hachoirs à viande.

## 128

Un grondement formidable retentit au-dessus de votre tête : une mini-charge nucléaire vient d'exploser. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En toute hâte, vous sautez du vaisseau, sérieusement endommagé, et tombez dans le marais. Heureusement, Centralville n'est qu'à quelques kilomètres. A mi-chemin, vous apercevez une rampe de lancement à laquelle est amarré un vaisseau-planeur, ainsi qu'une station de métro spatiale. Un groupe de hauts fonctionnaires à tentacules débarque du vaisseau et se dirige vers la station. Allez-vous vous approcher du vaisseau-planeur (rendez-vous au [211](#)) ou de la station de métro spatiale (rendez-vous au [17](#)) ?

## 129

Zud est ravi. Il actionne une commande et le bras articulé de sa machine retire une clef d'un compartiment secret, ouvre le cylindre de Gnasha et l'extrait de votre poitrine. (Ouf! Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure* !) Ensuite, le bras attrape la cervelle du Bicéphalon et l'introduit dans une petite boîte noire, sous le siège de cuir de Zud. Il en sort une autre cervelle de Bicéphalon toute vieille et racornie, et la jette par terre. Zud vous toise d'un regard méprisant : « J'avais besoin de cette cervelle pour contrôler cette machine et lui permettre de comprendre mes ordres et d'y obéir. Mon propre corps, tout flétri, ne me sert plus à rien ; c'est la machine qui fait tout pour moi, elle m'aide même à parler et respirer. L'autre cervelle commençait à s'user, il m'en fallait une fraîche, et vite, ha ha ! Et maintenant, je l'ai ! Et je vais te montrer combien je suis fort en t'écrasant comme un moustique ! » A peine Zud a-t-il fini sa tirade que la machine s'ébranle en brandissant un bras métallique. Allez-vous plonger par la porte ouverte (rendez-vous au [94](#)) ou dégainer votre épée à laser (rendez-vous au [151](#)) ?

## 130

Épicurien le Tortionnaire s'acharne toute la journée sur vous, vous arrachant les informations par bribes douloureuses, jusqu'à ce qu'enfin vous perdiez connaissance, pour ne plus jamais vous réveiller.

## 131

Retirez 2 points de votre réserve d'oxygène et 1 point de votre total d'ENDURANCE. Votre idée était bonne, mais Fog Farkin la devance en envoyant votre pistolet rouler sur le sol d'un coup de pied, au moment même où vous alliez tirer. Et maintenant, qu'allez-vous faire ?

Tenter un étranglement

Rendez-vous au [105](#)

Décocher un uppercut

Rendez-vous au [45](#)

Donner un coup de tête

Rendez-vous au [207](#)

## 132

« Attendez ! Si vous ne dites rien, je vous offre cela ! » criez-vous en brisant la sphère et en leur montrant le baladeur stéréo. Heureusement pour vous, les Yapis, qui n'en avaient jamais vu, s'arrêtent pour l'examiner. Vous placez d'abord le casque sur les oreilles de Zap et réglez la radio sur la station la plus néo-funk de la galaxie. Les deux autres écoutent à leur tour. « Aouh ! » s'exclame Zap. « C'est d'enfer, ton gadget, petit humanoïde ! » hurle Brag. Quant au troisième, il tape les pattes de son compagnon en scandant : « Roule tes mécaniques cosmiques ! » « C'est bon, tranche Zap, nous gardons ta boîte à musique et toi, tu déguerpis ! » Vous quittez le laboratoire sans vous faire prier et regagnez la Voûte 6. Là, vous vous cachez dans un conduit d'aération. Qui sait ce qui va se passer ! Rendez-vous au [187](#).

### 133

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [157](#); si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [27](#).

### 134

La chaleur est un élément solide dans la 17<sup>e</sup> dimension si bien que, au lieu de tuer le guerrier, vous l'avez tout simplement ficelé dans de longs cordons de laser argenté ! Vous avez maintenant tout loisir pour inspecter le sous-sol en détail. Vous longez les murs, passant de temps à autre la tête au travers pour voir l'autre côté. Apparemment, il existe encore un autre niveau sous le sous-sol. Si vous souhaitez y aller, rendez-vous au [86](#) ; si vous préférez traverser un mur pour gagner une autre pièce, rendez-vous au [174](#).

### 135

Pris dans le champ d'un rayon à pulsations, vous perdez un Écran de façon définitive. (Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*.) Votre position est la suivante :

#### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	+ 54 + 82	- 5
VAISSEAU ENNEMI	+ 35 + 60	+ 13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

#### TANGAGE ROULIS LACET

+ 35	+ 60	+ 13	Rendez-vous au <a href="#">366</a>
+ 89	+ 142	8	Rendez-vous au <a href="#">312</a>
19	+22 -	8	Rendez-vous au <a href="#">269</a>



## 136

Au terme d'un combat sanglant, l'équipage de votre chaland spatial parvient à repousser l'ennemi, mais le vaisseau est très endommagé et vous devez descendre à terre pour alléger sa charge. Rendez-vous au [32](#).

## 137

Devant vous se dessinent les sombres contours d'une station spatiale en orbite. Ce qui vous intrigue, c'est qu'elle émet une série de signaux radio dont vous ne parvenez pas à trouver l'interprétation ; s'agit-il d'un signal de détresse ? Vous décidez de vous poser. A votre approche un robot-drone fonce sur vous. Sa mission est de protéger la station des intrus, en l'occurrence, de vous !

ROBOT-DRONE NIV : 6 las : 4 écr : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [71](#).

## 138

Une des choses les plus utiles que vous ayez apprises, c'est à faire le mort. Vous retenez votre souffle, ralentissez votre rythme cardiaque et abaissez la température de votre corps, tant et si bien que vous avez réellement l'air mort ! Le Garde-Araignée paraît presque plus abattu que vous : « Oh non ! s'exclame-t-il, ce n'est pas possible ! Je ne l'ai pas frappé si fort ! » Il exécute alors une folle tarentelle pour exprimer sa rage, puis va chercher ses compagnons. Ceux-ci arrivent rapidement et ouvrent votre cocon pour écouter les battements de votre cœur. « Imbécile ! s'écrie l'un d'eux, tu Tas bel et bien tué ! Maintenant, nous allons devoir le manger avant qu'il n'ait faisandé ! Ce parfum subtil et délicat va manquer ! Enfin, quand la Reine le saura, tu paieras le prix de ton erreur ! » Après un bref combat, le Garde-Araignée, empoigné par ses compagnons, est entraîné dans les profondeurs, vers un sort funeste. Dieu merci, vous êtes seul, et libre ! Rendez-vous au [114](#).

## 139

« Ra ? Gucu ? Gueu ? » répondez-vous, la voix traînante et l'œil glauque, quand le Dèk vous interpelle pour la seconde fois. Votre attitude a le don de l'exaspérer : « Ah ! Nous avons droit à un taré, maintenant ! s'exclame-t-il. Bon, les gars, montrez-lui la sortie ! » Deux Hulks patibulaires émergent à pas lourds de derrière le bar, vous attrapent et vous battent comme plâtre avant de vous jeter dehors. « Un conseil, mon gaillard, grommelle Tun d'eux, ne remets plus les pieds ici ! » Maintenant que vous n'avez plus aucune chance de récupérer la cervelle du Bicéphalon, votre sort semble tristement fixé. Vous décidez de faire une croix sur Zud et sa mission, et de reprendre la vôtre tant que vous en avez le temps, tant que Gnasha est encore enfermé dans son cylindre... Rendez-vous au [7](#).

## 140

Vous avancez dans le boyau devant des tunnels voûtés et des portes blindées. Au bout d'un moment, vous entendez un bruit, qui provient de devant : deux voitures-bulles avancent à votre rencontre. Dans la première un homme à la peau violette, revêtu d'un costume blanc, caresse un chat à trois yeux ; dans l'autre se trouvent deux Brutes à la peau verte, aux longs nez et aux mains grassouillettes, armés de matraqueurs : longues tiges nanties, à leur extrémité, de petits gourdins de cuir et de bois articulés. A votre vue, l'homme au costume blanc s'écrie : « Arrête-toi ! C'est un ordre de Yordévik le Maître ! » Les deux Brutes bondissent de leur véhicule. Allez-vous essayer de les semer (rendez-vous au [339](#)), ou vous agenouiller dans le tunnel et tirer sur eux (rendez-vous au [287](#)) ?



140 *Deux voitures-bulles avancent à votre rencontre dans le boyau.*

## 141

Bravo pour cette habile manœuvre ! Rendez-vous au [206](#).

## 142

De la musique provient d'une pièce du manoir... Vous approchez à pas de loup de la fenêtre et jetez un coup d'œil. Un homme étrange, à la peau violette et revêtu d'un costume blanc, assis sur un tabouret, pince délicatement les cordes d'une balalaïka électrique. A côté de lui, sur un coussin, un chat à trois yeux est roulé en boule. Votre champ de vision est en partie bouché par un volet, si bien que vous entendez, mais ne voyez pas, une porte s'ouvrir sur le côté de la pièce. Une voix rauque s'élève alors : « Nous avons cherché partout, patron. Nous ne le trouvons pas. » L'homme à la peau violette regarde le chat puis tourne à nouveau la tête vers la porte : « Qu'on fasse venir Épicurien le Tortionnaire. Nous serons bientôt fixés. » La porte claque. Allez-vous gagner rentrée principale (rendez-vous au [239](#)) ou, si vous ne l'avez pas déjà fait, vous approcher du tétraèdre le plus proche (rendez-vous au [57](#)) ?

## 143

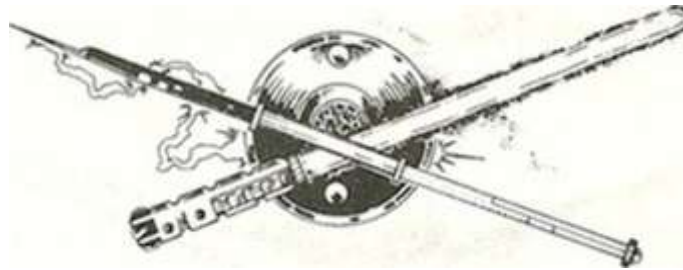
Au bout d'un moment, l'espace s'illumine sur votre gauche. Plusieurs vaisseaux Walli-Youg sont carbonisés dans une énorme boule de feu, mais votre propre vaisseau est aussi touché, et vous perdez un Écran de façon définitive (n'oubliez pas de le rayer de votre total d'Écrans). Allez-vous bombarder le vaisseau ravitailleur Walli-Youg (rendez-vous au [369](#)), rester à distance et l'examiner à l'aide de votre radar (rendez-vous au [215](#)) ou prendre le risque de mettre en route les accélérateurs nucléaires (rendez-vous au [292](#)) ?

## 144

« Formidable ! s'exclame Sam. Vois-tu, Cré'Bastin a envoyé une créature diabolique à mes trousse, un monstre Kanberran, avec ordre de me tuer. Si tu ne m'avais pas généreusement offert ton aide, il m'aurait attrapé en peu de temps ! » Sam vous mène à un vieux chaland en fer, caché dans les roseaux. « Le Kanberran habite dans un chaland de ce genre, au milieu du lac. Si tu pars maintenant, tu pourras l'attaquer par surprise. Bien sûr, j'irais moi-même, si j'avais l'étoffe des héros. Mais ce n'est pas dans ma nature, à vrai dire ! » Passablement agacé, vous poussez le chaland dans Peau et montez à bord, vous préparant psychologiquement au combat que vous allez mener. Rendez-vous au **353**.

## 145

Vous montez à bord d'un wagon inoccupé, qui se met aussitôt en route vers la ville. Malheureusement, un autre train arrive dans le tube en sens inverse. Les deux locomotives se heurtent de plein fouet, et vous êtes violemment projeté au-dehors. Le choc est si brutal que vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Dans un état semi-comateux, vous vous éloignez des débris de ferraille et avancez dans le tube, en direction de la ville. Rendez-vous au **323**.



## 146

Les lasers crépitent et l'eau, sous le cotre du Kan-berran, se met à fumer et bouillonner : vous avez visé trop bas. Tandis que vous réajustez votre tir, le monstre prépare sa riposte.

	NIVEAU LASERS		ÉCRANS
COTRE DU KANBERRAN	9	3	10
VIEUX CHALAND	-	3	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [69](#).

## 147

« Espèce de gros tas ! hurlez-vous, j'espère que la Reine va te manger ! Et je parie qu'elle a déjà mangé ton père ! » Malheureusement pour vous, cette dernière remarque a frappé juste. Fou de rage, le Garde-Araignée vous fracasse le crâne avec une pierre.

## 148

Un rayon scintillant et multicolore érafle le fuselage de votre vaisseau, détruisant un Écran. (Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*: il est définitivement perdu.)

	TANGAGE ROULIS		LACET
MÉTÉORE	70	120	26
ENNEMI	- 35	- 60	- 13

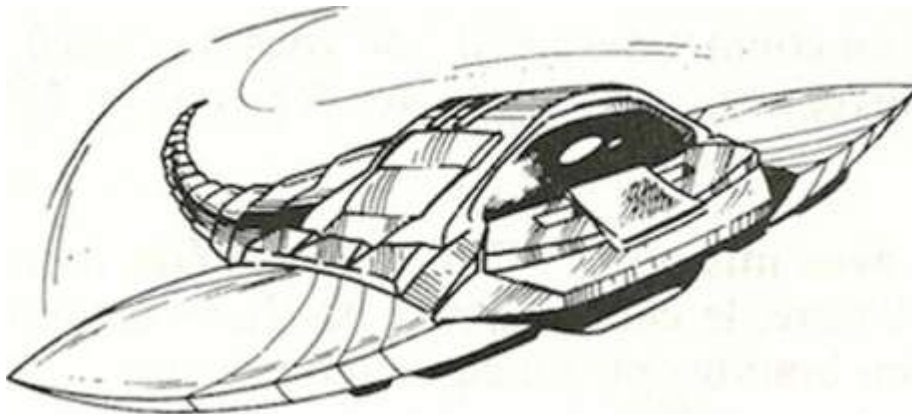
Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

## TANGAGE ROULIS LACET

35	60	13	Rendez-vous au <a href="#">336</a>
70	120	26	Rendez-vous au <a href="#">366</a>
+ 35	+ 60	+13	Rendez-vous au <a href="#">248</a>

### 149

A peine effleurez-vous l'hémisphère qu'un éclair coloré en jaillit et se plante dans le sol. Peu à peu, ce rayon se transforme en une petite créature holographique qui récite d'une voix monocorde les diverses manœuvres d'attaque du vaisseau. De toute évidence, l'hémisphère est une banque de données. Vous écoutez un certain temps. « Enfin, dit Photographe, il y a le plan d'action n° [368](#), dit stratégie suicide, qui recourt à une bombe de dix mégatonnes. » Sur ces mots, la créature s'évanouit dans l'air. L'hémisphère pourrait fort bien se révéler utile, aussi l'empochez-vous après l'avoir soigneusement enveloppé. (Inscrivez cette sphère ionique sur votre *Feuille d'Aventure*.) Maintenant, si toutefois ce n'est déjà fait, vous pouvez examiner de plus près le robot à bras multiples qui se trouve contre le mur (rendez-vous au [304](#)) ou la caisse en bois (rendez-vous au [255](#)).



## 150

Le Glip fait pivoter le grand anneau d'une section sur la gauche, mais sa route est barrée par un écran. Quant au Cloporton, il fait tourner l'anneau moyen d'une section sur la droite et se trouve lui aussi contrecarré. Enfin, le Mutant fait pivoter le petit anneau d'une section sur la gauche, marquant ainsi la fin de sa phase. La troisième manche va s'engager. Allez-vous faire pivoter le grand anneau d'une section sur la droite (rendez-vous au [58](#)) ou de deux sections sur la gauche (rendez-vous au [153](#)) ?

## 151

« Debout ! » ordonne Zud à sa machine, comptant grimper sur le bureau pour vous attraper. Bizarrement, loin de réagir comme elle le devrait, la machine entre dans une sarabande de sauts désordonnés et de tours sur elle-même, essayant même de grimper aux murs. De toute évidence, vous avez abîmé la cervelle du Bicéphalon en marchant dessus. Sans laisser à Zud le temps de reprendre contrôle de la machine, vous lui lancez un ordre : « Couchée ! » Aussitôt, tel un animal docile, la machine s'affaisse au sol et replie ses jambes et ses bras métalliques. Une étincelle jaillit et tous les mécanismes se coïncent, emprisonnant Zud. Fou de rage, il ne peut que vous regarder, impuissant, tandis que vous fouillez soigneusement la pièce à la recherche d'une clef ou d'un plan qui vous faciliterait l'accès à la Voûte 2. Vous vous emparez d'une bouteille d'acide, légitime compensation du temps et de l'énergie que Zud vous a fait perdre ! (Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*.) Vous quittez alors la pièce. Rendez-vous au [25](#).

## 152

La pièce se remplit soudain de flammes. Le docteur Machinchose et vous-même entamez une gigue frénétique, sautant comme des malheureux d'un pied sur l'autre. Quand le feu s'apaise enfin, vous avez perdu 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [200](#).

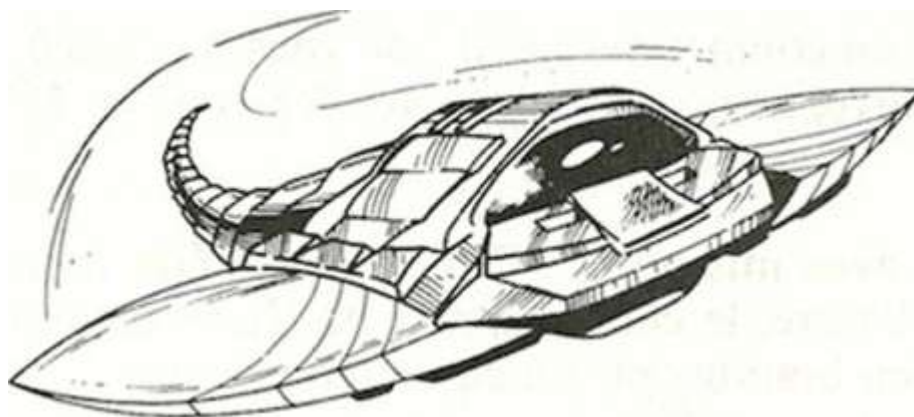


Le Glip fait pivoter le grand anneau d'une section sur la droite, ce qui lui donne le champ libre. Brandissant son électro-lance, il fonce à l'attaque sur sa monture caparaçonnée. Vous n'avez pas le temps de pointer toutes vos armes.

#### NIVEAU LASERS ÉCRANS

GLIP	4	3	8
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	2	10

Si vous êtes vainqueur, un autre Glip apparaît sur le grand anneau à la place de celui que vous venez de terrasser. C'est au Cloporton de jouer : il fait pivoter l'anneau moyen d'une section sur la droite. Quant au Mutant, il fait tourner le petit anneau d'un segment sur la gauche, concluant ainsi la troisième manche. A votre tour, allez-vous faire pivoter le grand anneau d'une section sur la droite (rendez-vous au [106](#)) ou de deux sections sur la gauche (rendez-vous au [299](#))?



Avec un soubresaut, le *Météore* s'immobilise dans le marais ; des tourbillons de fumée noire s'élèvent du propulseur. Abandonnant votre vaisseau, vous pataugez dans la vase vers un vieil arbre noueux, à moins d'un kilomètre de distance. A peine l'atteignez-vous qu'un énorme vaisseau triangulaire apparaît



154 Un énorme vaisseau triangulaire plane au-dessus du « Météore » puis aspire ce dernier à son bord.

dans le ciel, venant de la ville. Il plane au-dessus du *Météore* puis aspire ce dernier à son bord à l'aide d'un puissant rayon tracteur, et lâche trois vaisseaux patrouilleurs : un scooter lance-roquettes, un hors-bord des marais et un vaisseau-araignée à longues pattes, tous trois pilotés par des guerriers patibulaires à tête de chien - de sinistres Préfectas, à n'en pas douter. Ils arpentent le marais à votre recherche, et bientôt le scooter et le vaisseau-araignée prennent la direction de votre arbre. Allez-vous affronter le vaisseau-araignée (rendez-vous au [68](#)), tenter de vous emparer du scooter (rendez-vous au [122](#)) ou grimper à l'arbre (rendez-vous au [165](#)) ?

## 155

Vous avalez une gorgée. Le breuvage vous paraît agréable, plutôt rafraîchissant. Vous buvez donc à longues gorgées goulues, jusqu'à ce que Marsatou, les yeux arrondis par la surprise, fasse violemment tomber la tasse d'entre vos mains. « Mais tu es fou ! s'exclame-t-il, c'est de l'onguent pour les pieds ! Tu viens de t'empoisonner ! » En effet, une crampe brutale vrille votre estomac, vous êtes pris de vertiges et perdez connaissance. Cette intoxication vous affaiblit de 4 points d'ENDURANCE. Si vous y survivez, rendez-vous au [54](#).

## 156

Vous brisez la sphère et en sortez les bottines spatiales. Une fois que vous les avez enfilées, vous les mettez en marche, vous attendant à être propulsé en l'air. Malheureusement, cette paire présente de sérieux défauts : une des bottes a tendance à dériver vers la gauche et marche au ralenti tandis que l'autre, beaucoup plus rapide, vous entraîne vers la droite. Vous perdez contrôle des deux, sautillant et tourneboulant dans l'espace quelques minutes comme un moustique ivre. Quand vous arrivez enfin à regagner le sol et à vous poser à côté de Marsatou, la bottine droite explose. Vos jambes sont grièvement brûlées, ce qui vous affaiblit de 4 points d'ENDURANCE. Quant à Marsatou, dont la robe a été légèrement roussie par les flammes, il entre dans une

colère folle : « Espèce d'imbécile ! hurle-t-il, ma robe est fichue ! Et je l'avais payée 4 crédits ! » Là-dessus, il attrape une verge et vous roue de coups, qu'il ponctue des pires injures galactiques que vous ayez entendues... Sa colère tombée, Marsatou vous adresse un regard aimable, comme si de rien n'était. Rendez-vous au [363](#).

## 157

Comme vous l'espérez, la plume provient d'une Krakotte à queue rousse, un animal qui vit en bande sur Aarok. Le tuyau de la plume contient un acide très fort que vous faites habilement couler sur vos liens. En quelques secondes, vous voici libre ; malheureusement l'acide a également attaqué votre peau, ce qui vous affaiblit de 1 point d'ENDURANCE. Vous vous jetez sur le Garde-Araignée, à demi assoupi, et l'attaquez par surprise.

**GARDE-ARAIGNÉE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8**

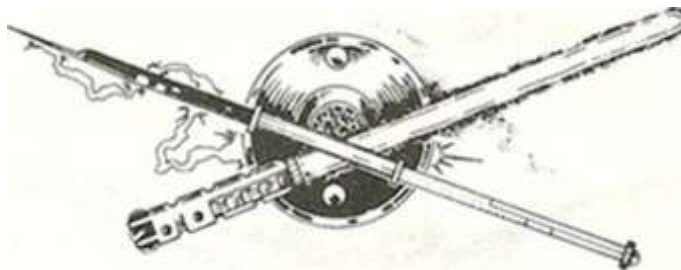
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [114](#).

## 158

D'un bond agile, vous esquiverez le rayon de Brac, mais vous entrez dans le champ de tir de Bric.

« Attends ! dit Bric à Brac, comment sais-tu qu'il est... kssx... zyx... zyx... ra... ra... xsskh... » Quelques grincements plus tard, Brac cmet un petit grognement. « D'accord, Bric ! dit-il, pose-lui ta question si tu veux ! Mais je suis sûr qu'il ne sait pas... » Bric tourne alors sa tuyauterie vers vous : « Étranger, si tu viens en ami, réponds-moi : qui est Grosse-Tête? » Allez-vous répondre Brac (rendez-vous au [111](#)), Riyo (rendez-vous au [59](#)), Jabob Néror Chintifox Fils du Junior - le fabricant de la minijeep, dont vous avez aperçu le nom sur une plaque métallique fixée au pare-chocs avant - (rendez-vous au [49](#)) ou l'ordinateur sphérique du vaisseau-cloche (rendez-vous au [194](#))?

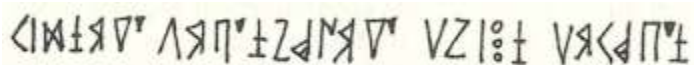
Vous décochez un uppercut à un des Préfectas et parvenez à vous dégager de son étreinte de fer mais un autre, aux réactions étonnamment rapides, vous assène un coup de matraque électrique en plein front. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE sous le choc. « Tu vois bien, persifle Marsatou, il est ridicule de se frotter aux créatures de mon maître, le génial Cré'Bastin ! » Solidement encadré par des Préfectas, vous êtes entraîné vers le caisson. Rendez-vous au [322](#).



La route n'est bientôt plus qu'une piste poussiéreuse, que vous suivez des heures durant, à travers un étrange paysage de plaines en cendres. Au loin se profile une colline aux contreforts de pierre-de-lune rouge, qui semble ceindre la vallée. Il n'y a même plus de piste et vous continuez à marcher, étreint par une angoisse croissante : allez-vous jamais sortir de cette vallée, quitter cette abominable planète ? Enfin, cependant, votre constance est récompensée : vous parvenez au pied de la colline. Derrière un rocher, vous découvrez un sentier qui bifurque au bout de quelques mètres. Allez-vous emprunter l'embranchement de gauche, vers une crête rocheuse (rendez-vous au [354](#)), prendre le chemin de droite (rendez-vous au [307](#)) ou longer le pied de la colline, en vous taillant votre propre chemin (rendez-vous au [375](#)) ?

## 161

Comme vous posez pied sur la plaque, de mystérieuses lettres de feu apparaissent :



◁M±9∇' Λ8Π'±ZJMY∇' VZ|:± V9<JΠ'±

Une voix traduit : « Voûtes centrales : droit devant. » Si vous le souhaitez, vous pouvez recopier ces lettres sur un bout de papier et graver la traduction dans votre mémoire ; qui sait si cela ne s'avérera pas utile ? Vous poursuivez votre chemin le long du couloir. Rendez-vous au [241](#).

## 162

Sur un mot de Zud, la machine arrache le pistolet de votre main, vous attrape par les pieds et vous administre une sérieuse dérouillée. «Jeune insolent ! s'exclame Zud d'un ton méprisant, tu vois bien que tu ne peux te mesurer à moi ! Alors, vas-tu m'aider ? » La mort dans l'âme, vous acceptez. Rendez-vous au [315](#).

## 163

Au bout de quelques instants, le message suivant s'affiche sur votre écran vidéo : « Point faible repéré sur le hublot arrière n° 5 du vaisseau ennemi. » Allez-vous examiner les hublots arrière du vaisseau Walli-Youg à l'aide de votre radar-balayeur amplificateur d'images (rendez-vous au [215](#)), mettre en route le programme antidétecteurs, si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [70](#)), éteindre vos propulseurs et vous laisser glisser dans l'espace vers le vaisseau Walli-Youg (rendez-vous au [121](#)) ou foncer à Mach 6 - c'est-à-dire à six fois la vitesse du son - vers le vaisseau Walli-Youg (rendez-vous au [369](#)) ?

## 164

Manipulant les commandes idoines, vous faites pénétrer le *Météore* dans la quatrième dimension et entamez votre traversée spatio-temporelle, qui vous mènera à Aarok en six minutes de temps réel. Au-dehors, les couleurs les plus chatoyantes tourbillonnent en un ballet sans cesse renouvelé. Au bout de deux minutes, un étrange phénomène vous tire de votre contemplation : une masse touffue et violette apparaît sur votre propulseur de tribord. C'est une plante spatiale, qui se développe d'autant plus vite que vous vous trouvez dans le champ d'énergie fertile de la dimension spatio-temporelle. Si vous la laissez pousser davantage, elle risque de bloquer le propulseur, ce qui signifierait la fin de votre vaisseau mais, d'autre part, un retour prématuré dans le « temps réel », qui vous permettrait d'arracher la plante parasite, pourrait également s'avérer dangereux. Dilemme ! Allez-vous continuer votre route vers Aarok sans tenir compte du parasite (rendez-vous au [346](#)) ou quitter la dimension spatiotemporelle pour pouvoir sortir de votre vaisseau et le débarrasser de la plante (rendez-vous au [62](#)) ?

## 165

A votre grande stupeur, à peine effleurez-vous l'arbre qu'une sirène retentit. Au même moment, un énorme vaisseau-cloche émerge du marigot ; une écouteille métallique s'entrouvre et une voix vous appelle : « Hé, toi, là-bas ! Monte à bord ! » Bizarrement, le Préfecta qui pilote le vaisseau-araignée garde ses distances mais se met à baragouiner des paroles incompréhensibles. Allez-vous prendre la fuite à bord du vaisseau-cloche (rendez-vous au [29](#)) ou tenter de vous emparer du vaisseau-araignée (rendez-vous au [68](#)) ?

## 166

Yordévik, l'homme au costume blanc, et son chat à trois yeux, bien à l'abri dans leur voiture-bulle, ont suivi attentivement le combat. « Stupides, stupides créatures ! s'exclame Yordévik. Eh bien, moi, je vais lui montrer ! » Sur ces mots, il pointe un long cône dans votre direction. Une multitude de rayons colorés et brillants s'abat violemment sur votre crâne. Vous perdez connaissance. Rendez-vous au [237](#).

## 167

Vous courez à toutes jambes le long d'un couloir en pente, mais un Cyborg Défenseur sans tête s'élançe à vos trousses ; en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, il vous a rattrapé. Défendez-vous !

**CYBORG HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10**

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

## 168

« Hélas ! répond Marsatou, je le regrette profondément, mais je suis homme d'affaires dans l'âme et -bien qu'il m'en coûte, croyez-moi - je ne saurais changer. C'est pourquoi je ne puis te rendre ni la totalité de ton argent, ni même seulement un ou deux crédits. » Entendant cela, Jim Ego perd patience : « Bon ! Ça suffit ! Le temps, c'est de l'argent, et mon temps est précieux ! Déboursez ou dégagez les lieux ! » Allez-vous amadouer Jim pour qu'il vous fasse passer gratuitement (rendez-vous au [195](#)) ou vous battre avec lui pour vous emparer du Manège et le piloter vous-même, si toutefois vous êtes vainqueur... (rendez-vous au [67](#)).





167 *En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, le Cyborg défenseur sans tête vous a rattrapé.*



## 169

A la rampe de lancement, vous abandonnez votre vaisseau. Un groupe de hauts fonctionnaires à tentacules débarque du vaisseau-planeur et se dirige à pas lents vers la station de métro spatiale, gardée par deux sentinelles aux visages couverts par des masques de lion. Allez-vous vous diriger vers la station (rendez-vous au [17](#)) ou vers le vaisseau-planeur (rendez-vous au [211](#)) ?

## 170

Après avoir contourné la proue du cotre, vous faites feu de vos lasers vers la timonerie. Touché ! Un tourbillon de fumée noire s'élève et des débris métalliques fusent en tous sens. Le Monstre Kanberran traverse le pont en hurlant de rage et court s'abriter derrière un laser à double canon.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

COTRE DU KANBERRAN	9	2	10
VIEUX CHALAND	-	3	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [69](#).

## 171

Au cours des dernières heures, les ganglions de vos joues et de vos cuisses n'ont cessé de grossir. Brusquement, une vague de spasmes d'une violence inouïe vous secoue et vous perdez connaissance. Quand vous revenez à vous, vous vous apercevez, avec une horreur sans nom, que vous êtes métamorphosé en une des hideuses créatures de Chena. Cette dernière surgit alors

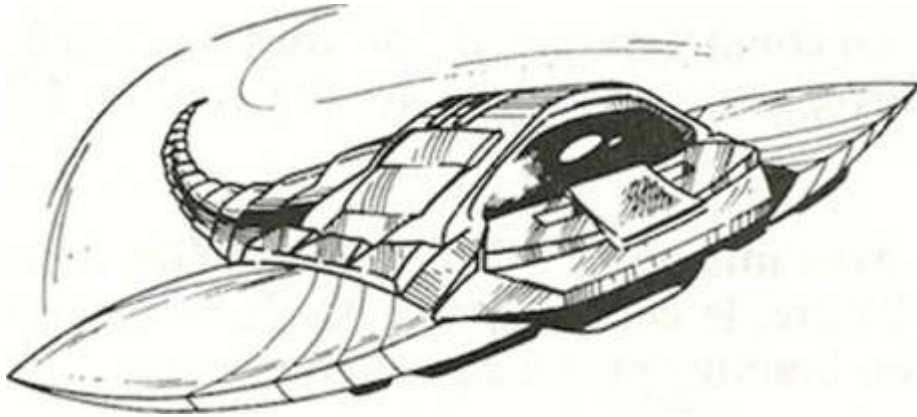
devant vous, vous attache à une chaîne et vous emmène vers son immense vaisseau de cristal. Telle est la triste fin de votre aventure.

### 172

Une salve de torpilles s'abat sur le chaland de Long-Nez, tuant sur le coup plusieurs membres d'équipage. Quant à vous, sévèrement blessé par des éclats d'obus, vous perdez 6 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [329](#).

### 173

Plus vous avancez dans le couloir, plus il s'étrécit, jusqu'à former un étroit goulot. Brusquement, vous êtes obligé de vous arrêter : une porte ronde, verrouillée par une serrure de sécurité, vous barre le chemin. Heureusement, quand vous étiez à l'Académie Spatiale, vous avez appris toutes les subtilités du crochetage de serrure ; en deux temps trois mouvements, vous avez raison de celle-ci et ouvrez la porte sur une pièce octogonale au sol revêtu de caoutchouc. A l'intérieur sont rangés plusieurs chariots à moteurs ainsi que d'étranges scooters à trois roues, sans doute destinés au transport de l'équipement lourd. Vous enfourchez un scooter et examinez le tableau de commandes. Brusquement, un chuintement vous fait sursauter. Vous faites volte-face et apercevez un Grobulle orange qui roule en clapotant vers vous, tout prêt à vous avaler. Sachant qu'il est presque impossible de tuer un Grobulle, vous mettez le contact ; aussitôt, les puissants moteurs du scooter vrombissent. Allez-vous sortir par la porte grande ouverte, juste en face (rendez-vous au [219](#)) ou par la porte à tambour, sur votre droite (rendez-vous au [266](#)) ?



**174**

Ne trouvant rien d'intéressant dans la pièce, vous montez un escalier puis, par une trappe, vous atteignez l'étage supérieur. Rendez-vous au [385](#).

**175**

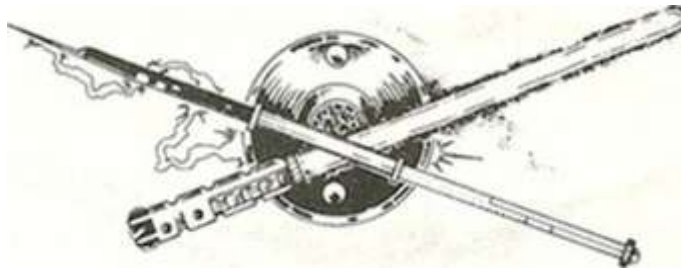
Vous retirez les pointes juste à temps pour sauver Cré'Bastin. Inutile de dire que Marsatou est fou furieux... « Il mérite la mort, et toi aussi ! » hurle-t-il d'une voix stridente. Là-dessus, il s'élançe vers vous en battant fébrilement l'air de ses poings ; d'une habile parade, vous l'esquivez et il heurte les barreaux de plein fouet. Pff ! Marsatou est volatilis  en un dixi me de seconde ! D'une voix faible, Cr 'Bastin vous remercie : « Tu m'as sauv  de ce balourd ; en d'autres circonstances, je t'aurais g n reusement r compens . » Vous l'aidez   sortir du caisson et lui exposez votre mission. « H las ! r pond Cr 'Bastin, m me si tu  tais libre, tu ne pourrais acc der aux ordinateurs de d fense. En revanche, il existe un autre moyen d'an antir les Pr fectas... » Il vous explique que, jusqu'  pr sent, il n'a fabriqu  qu'une seule port e de Pr fectas, qui compte plusieurs centaines de cr atures, et qu'une autre port e est en cours de pr paration dans les cuves de la Vo te 7. « Mais, poursuit Cr 'Bastin, le premier lot de Pr fectas a un d faut : accidentellement, j'ai vers  une trop grande quantit  d'un des ingr dients dans le m lange. Bien qu'ils n'en soient pas conscients, cela les rends hautains, ombrageux et d loyaux. Si on versait encore de cet ingr dient dans les cuves de

la seconde portée, je suis sûr qu'une bagarre éclaterait entre les deux séries de Préfectas, ce qui tournerait certainement à notre avantage... L'ennui, c'est que je n'ai plus de ce produit : j'ai saupoudré ce qui m'en restait sur ma soupe, il y a quelques jours ! - Quel est donc cet ingrédient?» demandez-vous, intrigué. «Du chlorure de sodium», répond Cré'Bastin. Autrement dit, du sel ! Si vous avez un cristal de sel, rendez-vous au [306](#) ; sinon, rendez-vous au [259](#).

## 176

Vous esquivez habilement un assaut du Dèk puis contre-attaquez en entaillant profondément la coque de sa sphère avec une scie-à-charge. Malheureusement, le Dèk brise votre scie d'un coup de cisailleur en acier, puis s'attaque à votre sphère, perforant la coque en plusieurs endroits. Vous-même êtes blessé et perdez 2 points d'ENDURANCE. Qu'allez-vous faire ?

Appuyer sur un bouton rouge Rendez-vous au [264](#) Sonner une petite cloche Rendez-vous au [372](#) Enfoncer une rondelle rose et élastique Rendez-vous au [314](#)



## 177

Vous vous rapprochez de plus en plus du flanc du vaisseau ennemi.

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	35	60	13
ENNEMI	+ 35	+ 60	+13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

#### TANGAGE ROULIS LACET

35	60	26	Rendez-vous au <a href="#">231</a>
+ 35	+ 60	+ 13	Rendez-vous au <a href="#">22</a>
35	60	13	Rendez-vous au <a href="#">203</a>

### 178

Vous êtes dans une position bien déséquilibrée, pour vous battre ! Cela vous handicape de 1 point d'HABILITÉ pour toute la durée du combat.

#### HABILITÉ ENDURANCE

ARAIGNÉE BRUNE	8	4
ARAIGNÉE DODUE	7	4
ARAIGNÉE AUX PATTES GRÊLES	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [273](#).

### 179

Vous exposez votre mission à Riyo, qui manifeste une vive approbation et vous propose de vous conduire à Centralville. Ravi de cette offre inespérée, vous acceptez. Manipulant ses commandes, Riyo immerge le vaisseau-cloche dans le marais et met le cap au nord. Il enclenche alors le pilotage automatique puis s'allonge dans un fauteuil aux coussins capitonnés. «Je suis vieux, dit-il, et tout cela m'a bien fatigué. Il faut que je me repose un peu, mais si tu veux, tu peux visiter les étages inférieurs du vaisseau. D'ailleurs, si tu trouves quelque chose qui te paraisse utile, n'hésite pas à le prendre. Mais fais attention : certains robots peuvent devenir dangereux si on ne les manipule pas

correctement. » Sur ces mots, Riyo ferme les yeux et s'assoupit. Allez-vous attendre son réveil (rendez-vous au [296](#)) ou explorer le vaisseau-cloche (rendez-vous au [392](#)) ?

## 180

Vous perdez 4 points d'oxygène. Ce démon de Fog Farkin est d'une force étonnante ! Vous n'arrivez pas à vous libérer de son étreinte collante. Qu'allez-vous faire ?

Attraper votre pistolet à laser Rendez-vous au [131](#)

Tenter un étranglement Rendez-vous au [105](#)

Faire un croche-pied Rendez-vous au [207](#)

## 181

« Non, merci ! répond Gnasha, maman m'a dit de ne jamais accepter de métal froid des étrangers ! Et puis, je n'ai plus faim ! » Sur ces mots, il quitte la dépouille d'Épicurien, rebondit jusqu'à la porte et se faufile entre les barreaux, vous abandonnant à un sort bien peu enviable...

## 182

Malheureusement, votre vol est bientôt interrompu : la voix de votre chef, le roi Vaax, résonne dans votre communicateur : « Désolé, tu dois faire un détour. Une autre affaire urgente se présente. Un vaisseau Walli-Youg se trouve dans ton secteur, il faut le détruire avant qu'il ne se pose sur le soleil. Fin du message ! » Il vous semble vous rappeler que les Walli-Youg sont des vaisseaux de combat de la 57<sup>e</sup> dimension. Ils sont immenses, hyperpuissants et quasi invincibles : chaque vaisseau a la force d'attaque d'une armée entière... Ils sillonnent les champs supérieurs animés par un seul but : semer la guerre sur leur passage. Si jamais ils se hasardent dans les champs inférieurs, ce qui est rare, ils le font dans l'intention de piller le soleil du système qu'ils investissent. En effet, pour recharger leurs

puissants moteurs et réactiver leurs écrans, ils ont besoin d'une énergie considérable, qu'ils puisent dans les étoiles, les laissant, après leur passage, mortes et éteintes. Rendez-vous au [56](#).

### 183

La plainte se tait brusquement et une pluie d'explosifs à spectre invisible éclate au-dessus de votre tête. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [243](#).

### 184

A plat ventre, vous traversez le plancher jusqu'au sous-sol du manoir, vaste espace dallé de carrés de pierre, où s'élèvent çà et là des piliers de cobalt et de carbone. Vous allez examiner un des piliers, mais une sombre masse sphérique attire votre attention : c'est une créature de la 17<sup>e</sup> dimension, revêtue d'une épaisse armure, et vous empiétez sur son domaine ! Heureusement, elle est vulnérable aux rayons lasers...

#### NIVEAU LASERS ÉCRANS

CRÉATURE DE LA 17 <sup>e</sup> DIMENSION	9	2	6
POLY-ARMURE	-	2	9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [134](#).

### 185

Rendez-vous au [348](#).

### 186

Naviguant lentement dans l'air, le chaland s'approche de vous. Parvenu à six mètres au-dessus de vous, il s'immobilise. Une écoutille s'entrouvre sur un nez immense, de presque soixante centimètres de long, bientôt suivi par un visage aux yeux porcins. «Salut, étranger!» s'exclame cette créature, que vous devinez être le capitaine. «Tu as l'air vigoureux ! Je manque d'hommes



d'équipage et je suis sûr que, si tu montais à bord, nous trouverions un accord ! Que dirais-tu par exemple, si je te déposais dans une ville lointaine en échange de ton travail ? » Une échelle de corde est déroulée vers vous. Allez-vous grimper à bord (rendez-vous au [364](#)) ou décliner la proposition (rendez-vous au [20](#)) ?

## 187

Comme vous l'espérez, les deux portées de Préfectas (l'ancienne et la nouvelle) se mettent à se quereller ; très rapidement, les créatures en viennent aux mains. Bien à l'abri dans votre cachette, vous écoutez les va-et-vient des factions rivales dans les couloirs, le tube à air et les voûtes. Un long moment s'écoule avant qu'enfin le silence retombe. Vous vous hasardez hors de votre cachette et découvrez les restes sinistres d'un effroyable carnage : des centaines de cadavres de Préfectas, mutilés par des lasers, écartelés ou déchiquetés à l'aide d'instruments barbares, jonchent le sol des Voûtes 6 et 7. Dans une seule pièce, vous rencontrez un Préfecta en vie ; grièvement blessé, il risque de mourir d'un instant à l'autre. « Je suis le dernier de ma race, croasse-t-il d'une voix brisée par la douleur. Et dire que nous aurions pu bâtir un empire grandiose ! Mes forces déclinent, mais je veux mourir au combat, en guerrier ! » Sur ces mots, il bondit vers vous, un poignard à la main.

**DERNIER DES PREFECTAS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6**

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

## 188

D'autres Brutes surgissent, et l'un d'eux tire à vue sur vous. Il a fait mouche ! Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette blessure, vous ne pouvez en revanche résister à tant de Brutes : vous êtes fait prisonnier. Rendez-vous au [367](#).



187 *Le dernier des Préfectas, grièvement blessé,  
bondit vers vous, un poignard à la main.*

## 189

Le liquide, très acide, attaque la peau de vos mains. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Allez-vous à présent essayer le solvant rouge (rendez-vous au [324](#)) ou décocher une déflagration de laser sur le pilier de pierre (rendez-vous au [373](#)) ?

## 190

Aussitôt, un vaisseau apparaît en dessous du vôtre. Il lui ressemble en tous points, ce qui n'est pas étonnant puisque c'est votre « ombre », merveilleux produit de la technologie de pointe dont vous disposez. Le vaisseau « ombre » oblique dans l'espace, entraînant à sa poursuite les Walli-Yougs ainsi qu'une salve de torpilles. Malheureusement, le feu a gravement endommagé votre canon à laser arrière, désormais inutilisable. (Soustrayez-le de votre total de Lasers.) Rendez-vous au [43](#).

## 191

« Tu mens, gremlin ! aboie le vieillard, c'est pas ton tour ! » Sur quoi il vous assène un coup de poing en pleine figure puis vous pousse dans la fosse à boisson. D'autres clients, trouvant cela très drôle, viennent à la rescousse et s'amuse à vous faire boire la tasse. Mais il en faut plus pour vous abattre ! Vous parvenez à reprendre le dessus et à les assommer tous. Cette bagarre vous a affaibli de 3 points d'ENDURANCE. Pis encore : le tumulte a réveillé le Dèk, qui vous interpelle d'une voix bourrue. Allez-vous faire l'imbécile et répondre n'importe quoi (rendez-vous au [139](#)) ou adopter une attitude arrogante (rendez-vous au [36](#)) ?

## 192

La porte explose, ce qui fait aussi sauter une grande partie du tunnel. Est-il nécessaire de préciser que vous ne survivez pas à une telle explosion ?

## 193

Le *Grand Archipel* est maintenant très proche, et vos positions respectives sont les suivantes :

	TANGAGE	ROULIS	LACET
MÉTÉORE	19	72	18
VAISSEAU ENNEMI	35	60	13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

### TANGAGE ROULIS LACET

+ 16	- 12	- 5	Rendez-vous au <a href="#">141</a>
54	<b>142</b>	31	Rendez-vous au <a href="#">383</a>
- 16	+12	+5	Rendez-vous au <a href="#">125</a>

## 194

« C'est exact ! s'exclame Bric, qu'est-ce que tu... » Sa voix est soudain couverte par une sirène tonitruante. Vous regagnez précipitamment l'étage du dessus. Rendez-vous au [296](#).

## 195

« O grand géant Jim, toi dont la noblesse d'âme n'a d'égale que l'intelligence, déclamez-vous avec conviction, nul doute que tu mérites d'être généreusement payé. En effet, qui d'autre que toi saurait manœuvrer le Manège ? Qui allierait comme toi habileté et sens pratique ? - Ha, ça, c'est bien vrai ! » répond Jim en se rengorgeant. Vous y allez de votre boniment et vous sentez que Jim mord à l'hameçon : vous allez certainement le convaincre de vous faire passer. « Balivernes ! » s'écrie soudain Marsatou, anéantissant tous vos efforts. « Jim, tu es bete comme tes pieds et j'en ai assez de te payer ! Tu n'es qu'une fripouille et un

vaurien qui mérite une bonne raclée et, si tu veux tout savoir, c'est pour cela que j'ai amené Monsieur avec moi ! » Jim est pris d'une colère phénoménale. Rendez-vous au [21](#).

## 196

Vous perdez l'équilibre et glissez à toute vitesse le long du Dôme, pour vous étaler au sol avec un bruit mat. La chute vous affaiblit de 3 points d'ENDURANCE. Encore tout étourdi, vous regardez autour de vous : quelques mètres plus loin, ricanant de votre mésaventure... Marsatou ! Rendez-vous au [363](#).

## 197

Vous cueillez un fruit et l'entamez à petites bouchées. Malheureusement, la plante dont il provient n'apprécie guère votre intervention et vous attaque avec ses ronces hérissées d'épines, vous fouettant de toutes ses forces.

**RONCES HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, allez-vous picorer quelques fraises (rendez-vous au [362](#)) ou quitter le verger (rendez-vous au [103](#))?

## 198

L'écran de votre radar vous indique qu'un ennemi situé à l'ouest a disparu. Un autre, qui approchait à vive allure du nord-ouest, est anéanti dans une énorme explosion. Malheureusement, une pluie de débris de métal incandescent retombe sur votre vaisseau et vous blesse : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Cinq autres vaisseaux ennemis apparaissent sur l'écran : trois au sud et deux à l'ouest. L'ordinateur vous suggère d'amorcer l'une des manœuvres suivantes : changer de cap pour décocher une déflagration électrique aux trois vaisseaux situés au sud (rendez-vous au [185](#)) ou piquer dans le marais et y immerger votre vaisseau (rendez-vous au [290](#)).

## 199

Vous activez la sphère ionique et lui demandez de programmer vos phases. Elle émet quelques bourdonnements puis énonce d'un ton monocorde : « La stratégie la plus sûre consiste à faire pivoter le grand anneau d'une section sur la droite lors de ta première phase, puis de deux sections sur la gauche pour toutes les phases suivantes. » Rendez-vous au [345](#).

## 200

« Vite ! Par ici ! » crie le docteur Machinchose. Vous le suivez en courant le long d'un couloir jusqu'à une autre pièce. « La sortie est là », dit le docteur en montrant du doigt un tétraèdre de verre de l'autre côté de la pièce. « Mais, reprend Machinchose, regarde les dalles qui recouvrent le sol ; ce sont des cercles et des carrés blancs, gris et noirs. » (Pour mieux comprendre, reportez-vous au dessin qui figure en page [242](#).) « Il faut faire attention : il y a un seul bon chemin pour traverser la pièce et les dalles changent de couleur quand on pose le pied dessus. Si tu marches sur la mauvaise couleur, tu seras immédiatement anéanti. Toutefois, le parchemin que tu as trouvé pourra peut-être te fournir des indications. » Vous posez pied sur la dalle carrée blanche, Cl, et aussitôt toutes les dalles carrées changent de couleur: la blanche devient noire, la noire grise et la grise blanche. Les cercles, néanmoins, ne changent pas. *Attention : si, au cours de cette épreuve, vous aboutissez à un paragraphe qui n'a aucun rapport avec la traversée du carrelage, cela signifie que vous avez mis pied sur une mauvaise dalle: vous mourez donc instantanément.* Bonne chance ! Et maintenant, allez-vous poser pied sur la dalle B1 (rendez-vous au [99](#)), la dalle C2 (rendez-vous au [365](#)) ou la dalle D1 (rendez-vous au [73](#)) ?

## 201

La forteresse s'évanouit et votre environnement se transforme de façon spectaculaire : vous êtes maintenant dans une petite sphère transparente, ballottée de-ci, de-là par les flots d'un lac. A

quelques mètres de vous se trouve le Dèk, à bord d'une embarcation similaire. Il est rouge de colère et c'est d'une voix hargneuse qu'il vous crie : « Alors comme ça, tu as surmonté la seconde Epreuve et tu as tué mon cher petit Dzaz ! Eh bien, on va voir si tu apprécies la troisième Epreuve ! Comme tu peux le voir, chaque sphère comporte une écoutille fermée à clef, ainsi que plusieurs ouvertures qui laissent entrer l'eau. En fait, nous sommes tous deux en train de couler lentement. » Le seul moyen de vous échapper consiste à récupérer la clef de l'écoutille pour l'ouvrir, puis à gagner la rive à la nage. Mais cette clef est fixée à la coque de la sphère du Dèk ; de même, la clef de l'écoutille de l'embarcation du Dèk est accrochée sur votre coque. Chaque sphère est équipée d'une longue pince articulée et d'armes en tout genre : des scies-à-charge, des lances atomiques, des écrans, etc. Cet arsenal sophistiqué s'actionne à l'aide d'un jeu de manettes et de commandes complexe. « Malheureusement, dit le Dèk avec un mauvais sourire, nous coulons de plus en plus vite et je n'ai pas le temps de t'expliquer le fonctionnement des commandes ! » Ah, le lâche ! Sur ces mots, il tire un levier et s'élançe à votre attaque, la coque de son navire tout hérissée d'écrans et de sondes. Vous entamez le combat avec un handicap sévère ! Qu'allez-vous faire ?

Sonner une clochette      Rendez-vous au [291](#)

Tordre un scoubidou      Rendez-vous au [26](#)

Briser un cristal mauve      Rendez-vous au [234](#)

## 202

Vous marchez plusieurs heures le long de la coursive, au-dessus d'esplanades en bordure de l'océan spatial, d'appartements aux murs de cristal et aux colonnades d'ivoire, de rivières aux flots dorés... De petites lanternes colorées ne cessent d'apparaître et de s'élever vers le toit, jetant des ombres de plus en plus courtes : midi approche. Vous vous arrêtez pour vous désaltérer et faire le point. Le Dôme est maintenant à une quinzaine de kilomètres au

nord : vous en êtes un peu moins loin que tout à l'heure, mais vous ne pourrez pas l'atteindre en continuant par la coursive, puisqu'elle se dirige vers le sud-ouest. Avec un soupir, vous décidez de rebrousser chemin vers le nord-est. A peu de distance, de superbes massifs de chrysanthèmes d'or, de rosées d'étoiles et de fleurs de nuages ornent un ponton de verre en bordure d'un lac scintillant, exhalant un parfum subtil et délicat. Comme c'est étrange ! Repensant aux superbes jardins et esplanades que vous avez vus dans la matinée, vous vous rendez brusquement compte qu'ils doivent bien être entretenus par quelqu'un ! Il y a donc une présence vivante dans ces lieux qui paraissent déserts ! Les sens aux aguets, vous percevez un bruissement dans les roseaux. Quelques secondes plus tard, un œil jaune et vif se montre, tandis qu'une voix hurle : « Jette tes armes, quatre-bras, ou tu es mort ! » Allez-vous obtempérer (rendez-vous au [252](#)) ou vous jeter à terre et décocher une déflagration de laser (rendez-vous au [19](#)) ?

### 203

Vous êtes attaqué par une petite fusée pirate lâchée par le *Grand Archipel*.

FUSÉE PIRATE niv : 5 LAS : 2 écr : 6

Si vous êtes vainqueur, les manœuvres effectuées au cours du combat ont changé votre position par rapport au vaisseau ennemi. Rendez-vous au [112](#).

### 204

Rue Riante, vous tombez nez à nez avec une horrible Armatilda, en train de nourrir ses oisillons. Dardant bec, griffes et défenses, elle se jette sur vous, prête à vous déchiqueter.

ARMATILDA HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous décidez de passer la nuit dans un manoir abandonné, aux abords du village. Le lendemain matin,





**204** *Vous tombez nez à nez avec une Armatilda qui, dardant bec, griffes et défenses, se jette sur vous.*

vous retournez au carrefour. Allez-vous fouiller les maisons voisines (rendez-vous au [380](#)) ou quitter le village par la rue Tirenère (rendez-vous au [160](#)) ?

## 205

Une décharge électrique secoue votre vaisseau, interférant avec les circuits de vos lasers et de vos ordinateurs : pendant quelques minutes, ces derniers sont hors service. Un de vos Écrans est définitivement détruit (soustrayez-le de votre total d'Écrans). Quand le tableau se rallume, il affiche les informations suivantes :

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	19	82	18
VAISSEAU ENNEMI	35	60	13

Quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

### TANGAGE ROULIS LACET

+ 16	- 22	- 5	Rendez-vous au <a href="#">34</a>
54	<b>142</b>	31	Rendez-vous au <a href="#">135</a>
- 16	+22	+5	Rendez-vous au <a href="#">336</a>

## 206

Votre position par rapport au *Grand Archipel* est : tangage : 0, roulis : 0, lacet : 0, ce qui signifie que vous êtes pile derrière lui ! Vous visez le point faible du vaisseau en concentrant tous vos lasers, puis, faisant vrombir vos moteurs, vous vous éloignez aussi vite que possible. Quelques secondes plus tard, le *Grand Archipel* explose en une énorme boule de feu. Vous avez réussi ! Encouragé par cet exploit, vous regagnez la dimension spatio-temporelle et reprenez votre route vers Aarok, où vous attend votre mission... Rendez-vous au [279](#).

## 207

Vous perdez encore 3 points d'oxygène. Au dernier moment, Farkin vous déséquilibre d'un coup de pied et vous manquez votre prise. Qu'allez-vous faire?

- |                             |                                    |
|-----------------------------|------------------------------------|
| Tenter le coup du lapin     | Rendez-vous au <a href="#">45</a>  |
| Frapper avec votre bouclier | Rendez-vous au <a href="#">357</a> |
| Faire un croche-pied        | Rendez-vous au <a href="#">120</a> |

## 208

« Très bien, crépite le haut-parleur, tu as demandé le pilotage semi-automatique du vaisseau. Voici les trois stratégies que je te conseille d'appliquer : virer au sud et décocher une déflagration de laser (rendez-vous au [348](#)), virer à l'est et lâcher une bombe vers l'ouest (rendez-vous au [198](#)) ou envoyer un robot à lance-flammes à l'attaque (rendez-vous au [87](#)). »

## 209

Vous entrez dans le sas et retirez votre casque. L'air est respirable mais il flotte une très légère odeur d'essence de fusée : il doit y avoir une fuite quelque part, ce qui signifie que vous ne pourrez utiliser ni votre pistolet, ni votre épée à laser, de crainte de provoquer une explosion. Soudain, un humain surgit à l'autre bout du sas et se dirige à votre rencontre d'un pas assuré. Il porte un bleu de travail et une casquette de velours : un technicien de maintenance, certainement. Avec un large sourire, il s'incline légèrement et vous tend la main : « Bienvenue à Diabolicaine, la station des Étoiles-Unies ! Je suis Barty Baxter, à votre service ! » Il y a quelque chose de louche, chez cet homme, de très louche... Ses yeux sont orange ! Allez-vous lui serrer la main (rendez-vous au [227](#)) ou, écoutant votre méfiance, le frapper du pommeau de votre épée à laser (rendez-vous au [300](#)) ?

## 210

Des deux pieds, vous envoyez une violente bourrade à l'Araignée. Elle hurle, lâche prise et tombe lourdement à terre. Malheureusement, ses compagnons arrivent à la rescousse à toute vitesse et vous ficellent dans un réseau de toiles collantes. Une fois ligoté, vous êtes tiré au sol et emporté comme un ballot à travers le désert, vers le camp des Araignées. Vous êtes ainsi ballotté toute la nuit durant, et n'atteignez le camp qu'aux premières lueurs de l'aurore. Rendez-vous au [327](#).

## 211

Bizarrement, le vaisseau n'est pas gardé. Tant mieux ! Avec un soupir de soulagement, vous montez à bord et décollez. Mais à peine vous éloignez-vous du ponton qu'un vaisseau écumeur vous repère.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

VAISSEAU ÉCUMEUR	3	5	8
VAISSEAU PLANEUR	-	4	10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [101](#).

## 212

Maintenant qu'il a le champ libre, le Cloporton fonce à l'attaque.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

CLOPORTON	5	2	12
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	2	10

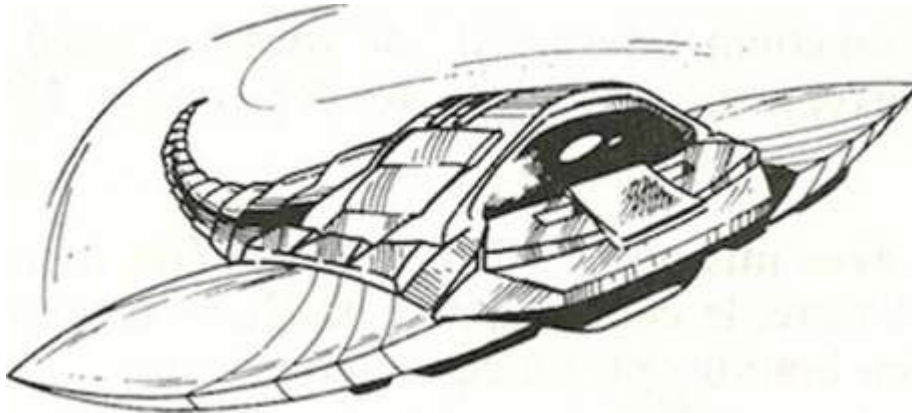
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [258](#).

## 213

Une planète non recensée par les astronomes intergalactiques apparaît sur l'écran de votre radar amplificateur d'images. Intrigué, vous décidez d'aller voir de plus près de quoi il retourne. L'ordinateur vous indiquant que cette planète se trouve à quarante millions de kilomètres, vous adoptez une vitesse de croisière qui devrait vous permettre de l'atteindre en cinq heures de vol. Au bout d'une demi-heure environ, un grand vaisseau argenté à rayons aiguillonneurs se matérialise devant vous, surgi d'une autre dimension temporelle pour vous attaquer. Vous avez affaire à des Gardiens Pel-krons, membres d'une ancienne milice de surveillance galactique qui a viré de bord pour devenir une des pires bandes de pirates de l'espace.

VAISSEAU PELKRON NIV : 5 las : 5 écr : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [14](#).



## 214

En passant, vous bousculez par mégarde un Marchurien Rouge qui laisse tomber son verre sous le choc. Furieux, il vous attrape fermement avec ses mandibules et vous envoie de toutes ses forces contre le gong. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Pire encore : le vacarme a réveillé le Dèk. Rendez-vous au [51](#).



214 *Vous bousculez par mégarde un Marchurien Rouge qui laisse tomber son verre sous le choc.*

## 215

Votre radar repère l'unique point faible du vaisseau ravitailleur Walli-Youg, situé sur son hublot arrière n° 5. Au même moment, une volée de plombs à plasma s'abat sur votre vaisseau, détruisant un Ecran (déduisez-le de votre total d'Ecrans). Quant à vous, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A peine remis, vous vous apercevez que votre canon à laser arrière a pris feu. Allez-vous tenter de juguler l'incendie avec votre extincteur (rendez-vous au [240](#)), mettre en route le programme de défense électronique « intervention de l'ombre » (rendez-vous au [190](#)), ou effectuer un savant tonneau (rendez-vous au [292](#)) ?

## 216

« Et toi, que vas-tu devenir ? continue le docteur. A mon avis ils vont te renvoyer à ta famille en échange d'une rançon, mais tu risques fort d'arriver mort, ou en tout cas en morceaux ! - En morceaux, c'est sûr ! » répond une voix stridente. La porte s'ouvre sur un corps flasque et bedonnant, une tête au crâne rasé surmonté d'un toupet de cheveux bleus, deux épaisses défenses jaunes aux coins de la bouche... Dans une main, la créature tient les clefs de la cellule, de l'autre une boîte en bois pleine à craquer de tenailles, gourdins, poucettes et autres instruments de torture. « Je suis Épicurien le Tortionnaire, dit-elle de sa voix aiguë, mais tu peux m'appeler Votre Altesse ! » Épicurien s'approche de vous, pose sa boîte à outils et vous attrape par les cheveux. « Eh oui ! dit-il, je suis extrêmement curieux et je vais te poser beaucoup de questions. Tout d'abord, nous voulons connaître ton nom, ton origine et ta destination. Ensuite - il sort un poignard de sa boîte et l'agite sous votre nez - nous procéderons à un petit prélèvement, que nous enverrons à ta famille comme preuve que tu es notre prisonnier ! » Sur ces mots, il approche une chaise, s'assied et se met à vous tambouriner la poitrine d'une main, tout en fouillant dans sa caisse de l'autre. Le cylindre de Zud est-il incrusté dans votre thorax ? En ce cas, rendez-vous au [81](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [229](#) si vous avez une Capsule Sensorielle ou bien [130](#) si vous n'en possédez pas.

## 217

Une torpille atomique explose à deux doigts de votre vaisseau, détruisant un Écran. (Soustrayez-le de votre total d'Écrans.)

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	54	<b>82</b>	+3
VAISSEAU ENNEMI	35	60	13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

### TANGAGE ROULIS LACET

54	60	16	Rendez-vous au <a href="#">112</a>
-19	- 12	- 3	Rendez-vous au <a href="#">177</a>
+ 19	+22	16	Rendez-vous au <a href="#">285</a>

## 218

Le sang monte brusquement au visage de Sam et ses yeux se mettent à briller d'une lueur menaçante. « Très bien, dit-il, comme tu veux ! Et maintenant, va-t'en, ou je te dénonce ! » Sidéré par cette saute d'humeur, vous repartez le long de la coursive, rebroussant chemin vers le nord-est. A peine avez-vous marché une cinquantaine de mètres que Sam se met à tirer sur vous en poussant des cris d'orfraie. Une balle vous touche et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous prenez vos jambes à votre cou ! Rendez-vous au [318](#).

## 219

Vous vous retrouvez sur une longue coursive. Malheureusement, le Grobulle - bien décidé à vous avaler pour son goûter - vous poursuit au volant d'un chariot à moteur. C'est un conducteur confirmé, qui gagne rapidement du terrain : il va vous rattraper



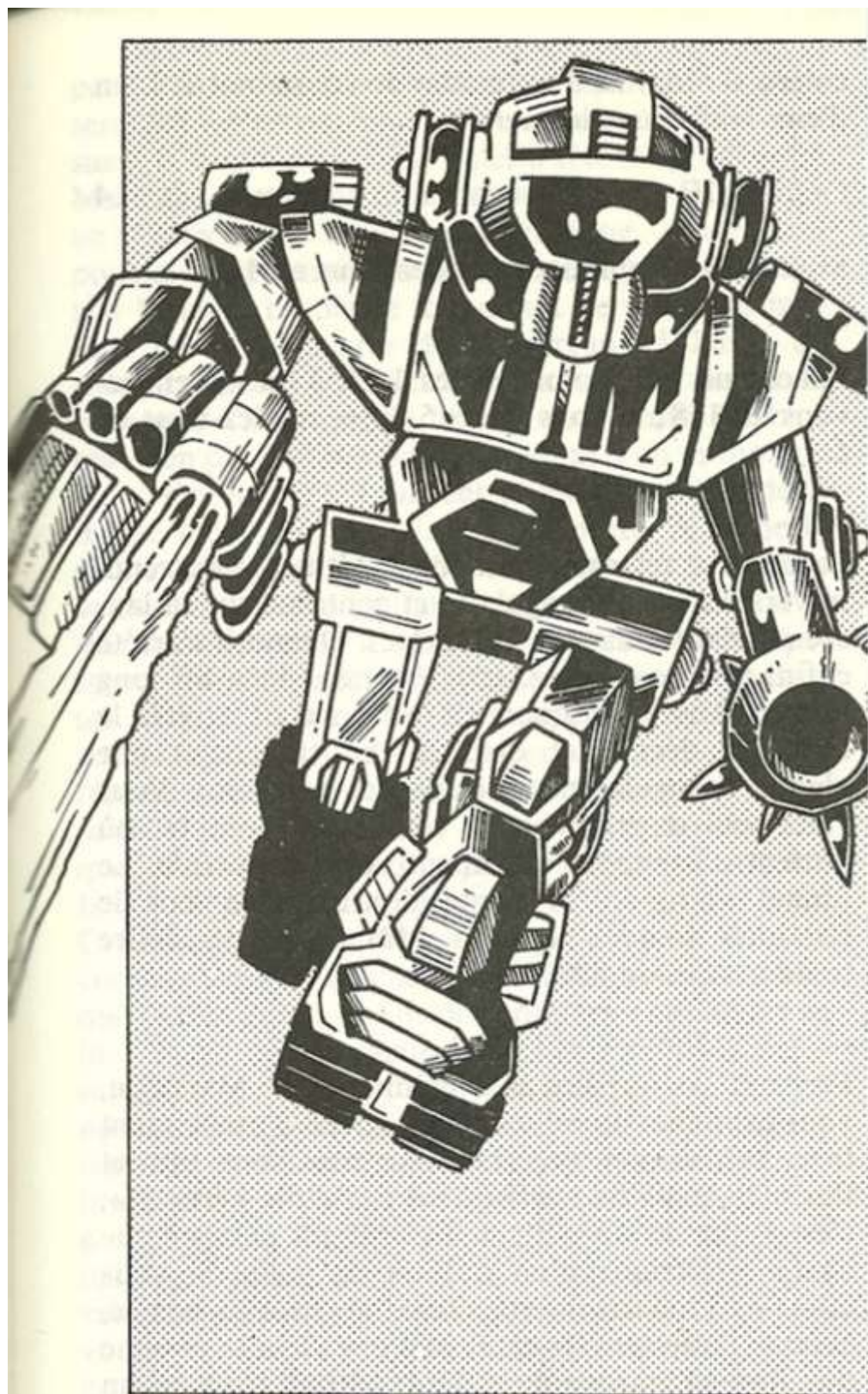
d'une seconde à l'autre. Allez-vous sauter du scooter et l'envoyer rouler vers le Grobulle pour lui barrer le chemin (rendez-vous au [126](#)) ou continuer à foncer le long de la corsive (rendez-vous au [297](#))?

## 220

La plainte se tait brusquement. Aussitôt, une pluie d'explosifs à spectre invisible éclate au beau milieu du corridor. Grièvement blessé, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [243](#).

## 221

Le docteur Machinchose vous jette l'aiguille des heures : « Vite ! Cours ! » Hélas, vous n'avez pas même le temps de faire un pas ! Attirés par le bruit, Yordévik et Kogo surgissent à bord de leur voiture-bulle. « Ha, ha ! s'exclame Yordévik, radieux, nous n'avions pas pensé à l'horloge ! Et maintenant, le curseur est à nous ! » Sur ces mots, il pointe un cône vers vous : des centaines de filins multicolores s'en échappent, s'enroulent comme des serpents autour de vous et vous jettent au sol. Désespéré, le docteur regarde Yordévik et Kogo bondir sur vous et vous arracher la grande aiguille du cadran. « Nous nous occuperons de toi en temps utile ! ricane Yordévik. Maintenant, en route pour un petit cambriolage ! » Il détache un cristal qui pendait à son cou et le porte à hauteur de ses yeux ; peu à peu, la roche se transforme en une bulle scintillante qui se referme sur lui et son chat. « Attention au départ ! » crie Yordévik en pointant l'aiguille verticalement, sur la gauche. Aussitôt, la bulle et ses occupants s'évanouissent dans l'espace. Quelques secondes plus tard, un hurlement retentit à l'endroit exact où ils se trouvaient, suivi d'un lourd silence. Le cristal se matérialise sur le sol mais ni Yordévik, ni Kogo, ni l'aiguille ne réapparaissent. Rendez-vous au [283](#).



222 *Le Dèk ordonne à ses gardes de vous abattre  
et un Ogroïde vous barre le chemin.*

## 222

A la grande déconfiture des clients de l'auberge, vous ressortez triomphalement de la sphère orange et recouvrez votre taille normale. Certains vous sifflent, d'autres vous acclament, mais, pour la plupart, il leur est indifférent de savoir qui a gagné ! Vous vous emparez de la cervelle du Bicéphalon -un trophée bien mérité ! - et gagnez la porte de l'auberge d'un pas vif. Mais, à ce moment-là, le Dèk surgit de la sphère, trempé comme une soupe. Il ne courait aucun risque de se noyer, bien sûr, puisque c'est un molluscoïde ! Grelottant de froid et de colère, il ordonne à ses gardes de vous abattre. L'un d'eux vous barre le chemin.

**OGROÏDE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 14**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [119](#).

## 223

Lancez un dé. Si vous faites 1, 2, 3 ou 4, rendez-vous au [158](#) ; si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [6](#).

## 224

La porte se referme. Aussitôt, le tétraèdre descend, traverse la base triangulaire et continue sur sa lancée pendant plusieurs kilomètres. Quand il s'arrête enfin, vous en sortez, tout étourdi, dans un long tunnel. Aussi brusquement qu'il s'était arrêté, le tétraèdre décolle et disparaît en traversant une plaque triangulaire au-dessus de votre tête. Vous voici seul dans ce boyau humide et sombre, où flottent des nappes de vapeur verte et putride. Le tunnel marque une pente douce ; allez-vous le remonter (rendez-vous au [140](#)) ou le descendre (rendez-vous au [89](#)) ?

## 225

Fermant vos oreilles aux jérémiades de Marsatou, vous examinez la cellule, cage carrée d'exactly trois mètres de côté. Les

barreaux sont fins et flexibles, mais ils contiennent des « fils hérissés », c'est-à-dire de longs filaments brillants portés à une charge électrique d'un million de volts. Si vous effleurez un barreau, vous serez aussitôt carbonisé, comme l'attestent les cendres d'une récente victime qui flottent encore dans l'air... Vous trouvez un petit bouton par terre, à moitié fondu, et il vous semble bien reconnaître un de ceux qui étaient cousus à la livrée de Bok, le valet à tête de poisson de Marsatou. Au bout d'un quart d'heure, le geôlier, un Préfecta au sourire énigmatique, revient en poussant Cré'Bastin, toujours enfermé dans le caisson Piriana. Il abaisse le courant de plusieurs milliers de volts, écarte deux barreaux à l'aide de tenailles recouvertes de caoutchouc, fait rouler le caisson à l'intérieur de la cage puis remet les barreaux en place et remonte le courant à un million de volts. On vous avait fait entrer dans la cellule de la même façon car elle n'a pas de porte. A peine le geôlier s'est-il éloigné que Cré'Bastin et Marsatou se mettent à se disputer comme des harpies. « Je suis dans de beaux draps, maintenant ! paille Marsatou. Tout ça, c'est de ta faute ! Au lieu de passer ton temps à concevoir ces stupides Préfectas, tu aurais mieux fait de fabriquer des centaines de répliques de moi ! Je te l'avais dit, mais tu ne m'écoutes jamais ! Tu es bien avancé, maintenant que nous sommes tous enfermés dans cette cellule ! Il n'y a plus aucun espoir ! - Eh oui ! répond Cré'Bastin d'une voix grave qui résonne dans la corne d'ivoire, nous sommes dans le pétrin ! Mais que diable aurais-je fait de centaines de doubles de toi ? Tu as été une calamité depuis le début ! J'avais mis trop de sciure dans ton mélange et ça t'est monté à la tête ! J'aurais dû te faire fondre avec le reste du rebut ! » Fou de rage, Marsatou enfonce brutalement toutes les pointes ; les poissons-guirlandes se déchaînent et l'huile du caisson se teinte de rouge en quelques secondes. Allez-vous venir en aide à Cré'Bastin (rendez-vous au [175](#)) ou vous boucher les oreilles en attendant que ses cris de douleur se taisent (rendez-vous au [123](#)) ?

## 226

Vous décochez une dernière déflagration et virez rapidement de bord. Quelques secondes plus tard, l'énorme vaisseau Walli-Youg explose en une boule de flammes vertes et s'écrase sur Calibar. Vous avez sauvé le système solaire de Calibari ! Malheureusement, vous n'avez pas le temps de savourer cette victoire car vous devez reprendre votre route vers Aarok sans tarder : votre mission vous attend ! Allez-vous voyager par la dimension spatiotemporelle (rendez-vous au [254](#)) ou par la dimension spatio-lumière (rendez-vous au [279](#)) ?

## 227

Vous retirez un gant et tendez la main à Barty. Il la serre vigoureusement et... se transforme en Grobulle orange, révélant sa véritable nature ! S'agrippant à votre poignet, il roule le long de votre bras et vous dévore à petites bouchées, sans que vous puissiez rien faire pour vous défendre.



## 228

Vous parvenez à tuer quelques Araignées mais les autres échappent à votre laser et battent en retraite. Vous grimpez en haut du pilier à toutes jambes. Quelques secondes plus tard, les Araignées reviennent à la charge. Elles sont bien plus nombreuses maintenant, et elles portent toutes des boucliers de toile tressée qui les rendent invulnérables au laser. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [298](#). Si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [210](#).

## 229

Il vous vient une idée ingénieuse : brisant la Capsule Sensorielle, vous inhalez les fortes vapeurs chimiques. Aussitôt, vos pouvoirs télépathiques sont décuplés ; en vous concentrant, vous créez une illusion visuelle : l'image de Yordévik entre dans la pièce. Épicurien s'y laisse prendre et la regarde comme s'il s'agissait vraiment de son maître. « Épicurien, dit l'image, nous avons commis une grave erreur. Relâche immédiatement cet humanoïde et rends-lui ses armes. » Le tortionnaire obéit sans piper mot. Au moment où vous allez ramasser vos armes, le mirage s'évanouit. « Quoi ! s'exclame Épicurien, abasourdi, de la magie ! Tu vas le payer cher ! » Il sort un crochet de boucher de sa boîte à outils et se jette sur vous.

**ÉPICURIEN HABILITÉ: 7 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [253](#).

## 230

Une maille de votre cocon a sauté ; vous profitez des moments de distraction de votre gardien pour tirer sur le fil, défaisant petit à petit tout le tricot. Une fois libre, vous attaquez le Garde-Araignée par surprise.

**GARDE-ARAIGNÉE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [114](#).

## 231

Après plusieurs autres manœuvres, votre position est la suivante :

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	20	30	0
VAISSEAU ENNEMI	+ 35	+ 60	+ 13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

#### TANGAGE ROULIS LACET

- 35	- 60	- 13	Rendez-vous au <a href="#">248</a>
+ 35	+ 60	+13	Rendez-vous au <a href="#">206</a>
55	90	13	Rendez-vous au <a href="#">193</a>

### 232

A force de lui jeter toutes sortes d'objets, vous parvenez à faire perdre l'équilibre au Grobulle et à le précipiter dans l'espace. Vous détruisez alors la station spatiale à coups de canon à laser. Il est temps maintenant de reprendre votre route pour Aarok. Allez-vous voyager par la dimension spatio-temporelle (rendez-vous au [254](#)) ou par la dimension spatio-lumière (rendez-vous au [182](#))?

### 233

« C'est un bon choix ! commente Marsatou. Comme tu le sais, ces sphères sont des cassettes à dimension déformatrice qui compriment les volumes. Au moment voulu, tu n'auras qu'à les casser pour que les objets qu'elles contiennent reprennent leur taille normale. Nous voici bons amis, maintenant ! » Vous ne savez trop comment prendre cette déclaration mais, de toute façon, Marsatou ne vous laisse pas le temps de répondre : d'un geste vif, il vous arrache votre épée à laser et votre électro-lance. « Rien de tel qu'un échange de cadeaux pour sceller une amitié ! » s'exclame-t-il. Ce « cadeau » vous coûte 1 point d'**HABILETÉ...** Marsatou vous emmène maintenant à ses écuries, où vous attendent deux étranges montures mécaniques. L'une d'elles, une machine vert émeraude qui ressemble à une Sauterelle Géante, vous est destinée. Quant à l'autre, celle de Marsatou, elle n'est pas moins spectaculaire : c'est une énorme tortue métallique coiffée d'un siège en cuir capitonné. Marsatou s'assied

confortablement. « Nous voici prêts à partir à la recherche du Dôme aux Merveilles et à mener à bien ta mission ! La route est dangereuse, mais je vais t'escorter un bout de chemin en échange d'une rémunération symbolique. » (Ce symbole vous coûte jusqu'à votre dernier crédit. Réduisez votre total de crédits à zéro.) « Et maintenant, en selle ! Je vais t'expliquer comment piloter ta Sauterelle ! » Suivant les directives de Marsatou, vous vous engagez dans la cursive. Rendez-vous au [333](#).

## 234

Votre sphère fait un bond en avant, tandis qu'un écran en plastique coulisse avec un claquement sec. Le Dèk, qui maîtrise parfaitement ses commandes, prend un peu de recul, déploie ses pinces articulées et fonce dans un rugissement d'électrodes. Perplexe, vous examinez votre tableau de bord. Que faire ?

Enfoncer une guimauve	Rendez-vous au 26
Casser une ampoule jaune	Rendez-vous au <a href="#">176</a>
Ne rien faire du tout	Rendez-vous au <a href="#">372</a>

## 235

En chemin, vous êtes attaqué par un hors-bord des marais.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

HORS-BORD DES MARAIS	4	3	6
VOTRE VÉHICULE	-	2	10

Si vous êtes vainqueur, vous devez abandonner votre véhicule. Allez-vous vous diriger vers un des conduits de ventilation de la station de métro spatiale (rendez-vous au [309](#)), vers l'entrée principale du bâtiment (rendez-vous au [397](#)) ou vers le vaisseau planeur amarré au quai (rendez-vous au [211](#)) ?



« Mais je vois que tu as déjà rencontré Chena ! » s'exclame Krill, horrifié, en voyant la plaie béante qui creuse votre front et les ganglions qui ont poussé sur vos joues et vos cuisses. « Viens avec moi. Il n'est pas trop tard pour inverser le processus de transmutation. » Sur ces mots, Krill vous emmène dans une petite pièce au fin fond de sa grotte et se met à préparer une potion très spéciale. « Prends note, vous dit-il : la rosée d'un nuage encore vert, cueillie à l'aurore ; la rate d'un Lézard-Diable albinos âgé de deux saisons... les cinq premières feuilles d'un jeune pied de Plante à Onguent... de l'eau fraîche puisée aux sept rivières mystiques de Chochog... Mélange le tout de la façon prescrite et fais-le bouillir dans un vase de cristal doré pendant exactement six minutes et vingt-sept secondes ! » Vous buvez l'amère décoction, tandis que Krill psalmodie une incantation. « Et voilà ! dit-il à la fin de la litanie, tu vas bientôt guérir. D'aucuns diraient que je viens de recourir à la magie, voire à la sorcellerie ; Chena, par exemple, appelle cela de la magie, mais c'est absurde ! J'ai tout simplement appliqué les lois de la chimie pour préparer le médicament dont tu avais besoin. Quant à mon incantation, elle obéit aux règles mathématiques et physiques. J'ai composé une résonance apte à accélérer la circulation de la potion dans ton organisme. Ces procédés ne sont pas plus magiques que ceux auxquels tu recours pour voyager dans l'espace ou dans le temps ! » Rendez-vous au [341](#).

Vous reprenez connaissance, quelques heures plus tard, dans une geôle sordide, attaché par des pinces et des chaînes d'acier à une table basse métallisée, vos armes posées au pied du mur. De l'autre côté de la cellule, vous apercevez des sièges à pointes, des cages de fer et toutes sortes d'outils bizarres, hérissés de vis, d'écrous et de rouages complexes... Vous êtes dans une chambre de torture ! Un toussotement, suivi d'un cliquetis de ferraille, vous fait sursauter. Une étrange créature est enchaînée au mur : elle a une grosse tête en forme d'oignon, trois tentacules et porte

- tenez-vous bien ! - des lunettes et un manteau blanc. Un léger sourire flotte sur ses lèvres, tandis qu'elle vous scrute de ses yeux pétillants. « Bonjour, étranger ! dit enfin ce curieux personnage, j'ai l'impression qu'une journée mémorable s'annonce ! » Vous engagez une conversation à bâtons rompus. Votre compagnon de misère est le docteur Machinchose, propriétaire du manoir dans lequel vous vous étiez introduit. Il a été capturé et jeté dans cette geôle par Yordévik et son maître, Kogo, le chat pirate à trois yeux, dont le mauvais caractère est devenu légendaire. « Et, bien sûr, explique Machinchose, Yordévik n'est que le tâcheron du tandem : le chat pirate se sert de lui pour communiquer plus facilement avec les humanoïdes. Quand Yordévik parle, il ne fait que prononcer les paroles que Kogo lui transmet par télépathie. Mais je me demande s'ils n'ont pas parfois des difficultés de connexion... » Machinchose vous raconte ensuite qu'il est prisonnier depuis trois jours et qu'il a été torturé à plusieurs reprises. « Vois-tu, dit-il, j'ai mis au point un cristal qui permet de gagner instantanément n'importe quelle destination, aussi éloignée soit-elle ! C'est eux qui l'ont, maintenant, Yordévik le porte autour du cou, mais ils sont incapables de s'en servir. En effet, pour piloter le cristal à travers le temps et l'espace, il faut avoir le curseur spécial, en forme de flèche, que j'ai fabriqué. Sans son curseur, le cristal est inutilisable. Yordévik, Kogo et leurs acolytes ont beau fouiller mon manoir, ils n'arrivent pas à trouver la cachette et ils sont furieux ! » Rendez-vous au [216](#).

## 238

Vous vous demandez dans quelle direction la Voûte 2 peut bien se trouver quand, brusquement, un engin métallique hérissé de pinces, de ressorts, de vis et de rouages arrive en cahotant et grinçant dans le tunnel. Une créature malingre et décrépète, à la tête énorme et bleuâtre, est juchée sur un siège en haut du véhicule. « Holà ! croasse-t-elle, je suis Zud, le Gardien des Clefs ! Tu cherches sans doute la Voûte 2, comme tous les autres ? Eh bien, c'est ton jour de chance ! J'ai une clef qui pourra t'aider. Suis-moi dans mes appartements, si tu la veux ! » Allez-vous



238 *Une créature malingre et décrépète, à la tête énorme et bleuâtre, est juchée sur un siège en haut du véhicule.*

suivre Zud (rendez-vous au [16](#)) ou, méfiant, préférez-vous continuer votre chemin (rendez-vous au [7](#)) ?

## 239

En haut du perron, vous hésitez : vaut-il mieux frapper ou entrer sans vous faire voir ? La porte est en chêne massif, renforcé de lourdes barres de fer. Vous vous approchez du heurtoir, belle pièce de ferronnerie en forme de tête de lion, quand ce dernier bondit et vous arrache un doigt d'un coup de crocs ! Vous perdez 1 point D'HABILETÉ. La porte s'ouvre sur deux Brutes armés de revolvers, de fouets et de coups-de-poing américains. « Ça m'a tout l'air d'un cambrioleur ! » dit l'un d'eux. « C'est un espion qui écoute aux portes ! Apprenons-lui les bonnes manières ! » répond son compagnon en vous toisant avec l'air du plus profond mépris.

### HABILETÉ ENDURANCE

BRUTE AUX LONGS BRAS	7	10
BRUTE ÉDENTÉ	6	8

Si vous êtes vainqueur, lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [272](#). Si vous faites 4, 5 ou 6, rendez-vous au [188](#).

## 240

Le feu s'éteint dans un chuintement de vapeur. Malheureusement, tandis que vous étiez occupé à calmer l'incendie, le vaisseau ravitailleur a lâché un petit frelon d'attaque. Vous êtes dans sa ligne de mire.

FRELON D'ATTAQUE niv : 6 las : 2 écr : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [23](#).

## 241

Le couloir descend en pente douce. Au bout d'un moment, vous parvenez à l'orée d'une grotte obscure, large de plusieurs kilomètres : c'est la Voûte 2. Çà et là sont posés des prismes tétraédriques opaques et lumineux, dont vous avez du mal à évaluer la taille en raison de la distance. La seule autre source de lumière est un grand manoir à clocheton pointu. Allez-vous vous diriger vers le prisme le plus proche (rendez-vous au [57](#)) ou lui préférer le confort du manoir (rendez-vous au [142](#)) ?

## 242

Vous vous retrouvez dans une pièce triangulaire dont le sol de cristal vert est incliné vers le fond. De lourds scaphandres d'astronautes sont pendus au mur, à des patères. L'un d'eux luit d'un éclat orangé. A votre approche, une tcte d'homme en émerge, tourne les yeux vers vous, tousse à plusieurs reprises puis sourit faiblement. « Je suppose que tu es venu à cause de notre appel de détresse. Hélas, il est trop tard ! La plupart des membres de l'équipage, peut-être tous, ont été dévorés par des Grobulles orange. Quant à moi, il y en a un qui est en train de me manger à petites bouchées ! Ce n'est pas douloureux, d'ailleurs... Ah, si tu étais arrivé plus tôt ! Enfin, tant pis... Maintenant, écoute-moi bien : quitte cette station tant qu'il en est encore temps ! » Il tousse à nouveau, crachant cette fois-ci un peu de bile orange. « Ne te sers surtout pas de tes lasers car il y a une fuite de gaz et tu ferais tout exploser. Si tu rencontres un Grobulle, prends la fuite ! Et si tu ne peux pas, jette-lui tout ce que tu trouves: il lui faudra du temps pour tout dévorer et, avec un peu de chance, il mourra en avalant quelque chose de toxique pour lui... » L'homme paraît à bout de forces. Il ferme les yeux et entre en agonie. Allez-vous retourner au couloir tubulaire (rendez-vous au [173](#)) ou quitter la pièce par la petite sortie que vous avez aperçue dans un coin, tout au fond (rendez-vous au [124](#)) ?

## 243

Le bandit ricane au fond du couloir. Un claquement sec résonne : il vient de recharger son lance-explosifs. Vous foncez vers lui. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [343](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [331](#).

## 244

Vous enfilez un scaphandre d'astronaute, jetez votre sac d'outils spatiaux sur votre épaule et franchissez le sas. Vous rampez le long du fuselage jusqu'au propulseur de tribord. Le parasite est dense et touffu et, quand vous essayez de le taillader avec votre couteau à laser, il s'anime et vous attaque !

**PARASITE SPATIAL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6**

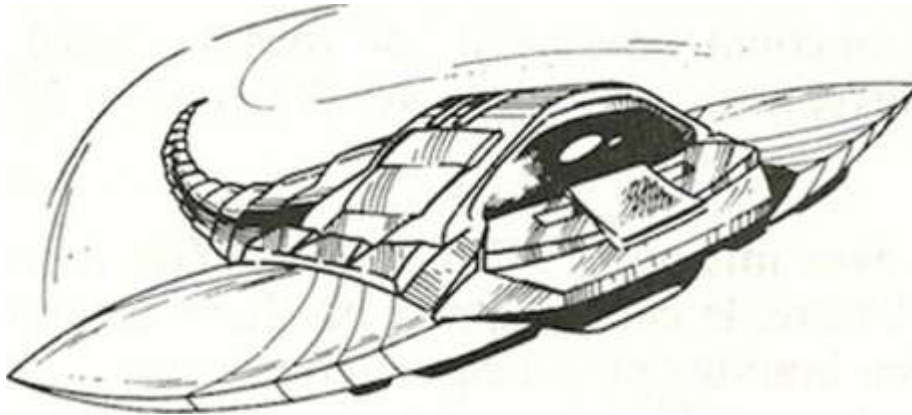
Si vous êtes vainqueur, regagnez l'intérieur de votre vaisseau avant que la plante n'attaque à nouveau. Vous êtes convaincu que la seule façon de vous en débarrasser définitivement consiste à la brûler en traversant l'atmosphère d'une planète. Rendez-vous au [213](#).

## 245

Vous examinez le verrou d'un œil méfiant et apercevez, en son milieu, un petit fil de cuivre. Qui sait s'il n'est pas électrifié? Jugeant prudent de ne pas approfondir la question, vous reprenez votre chemin le long du couloir, vers la sortie. Rendez-vous au [257](#).

## 246

Vous lancez la sphère au sol, vous attendant à ce qu'elle se brise pour laisser place à une magnifique armure. Eh bien non ! Elle rebondit comme une balle : elle est en caoutchouc ! « Tiens donc ! commente Marsatou, désinvolté, j'ai dû me tromper, ça n'a pas l'air d'être la bonne sphère ! » Rendez-vous au [275](#).



**247**

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [158](#); si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [6](#).

**248**

Une puissante mine nucléaire s'abat sur votre vaisseau et vous volez en éclats, corps et biens.

**249**

Le chaland ennemi est maintenant très proche et les pirates en profitent pour envoyer des grappins et tirer votre barge contre leur coque. Le capitaine, un personnage hideux à tête de rat, aux immenses oreilles pointues, franchit une passerelle avec ses hommes en hurlant d'une voix rauque : « A l'abordage ! Pas de quartier ! »

**HABILETÉ ENDURANCE**

CAPITAINE GRANDES-OREILLES	8	8
PIRATE BEDONNANT	7	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [136](#).



249 *Le capitaine, un personnage aux immenses oreilles pointues, franchit une passerelle avec ses hommes.*



## 250

Le Glip fait pivoter le grand anneau d'une section sur la gauche, ce qui lui donne le champ libre. Brandissant une électro-lance, il éperonne sa monture caparaçonnée et charge. Vous pointez votre canon à laser vers lui, prêt à vous battre.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

GLIP	4	3	8
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	4	10

Si vous êtes vainqueur, un autre Glip apparaît sur le grand anneau à la place de celui que vous venez de terrasser. Grinçant des mandibules, le Cloorton fait pivoter l'anneau moyen d'une section sur la droite ; en vain : sa route est toujours bloquée par un écran. Quant au Mutant, il fait pivoter le petit anneau d'une section sur la gauche, terminant ainsi sa phase. La troisième manche commence. Allez-vous faire pivoter le grand anneau d'une section sur la droite (rendez-vous au [100](#)) ou de deux sections sur la gauche (rendez-vous au [12](#)) ?

## 251

Vous vous débattiez comme un beau diable, mais les Ogroïdes ont l'avantage du nombre. L'un d'eux vous attrape et vous jette par terre, au pied du bar où trône le Dèk. Rendez-vous au [51](#).

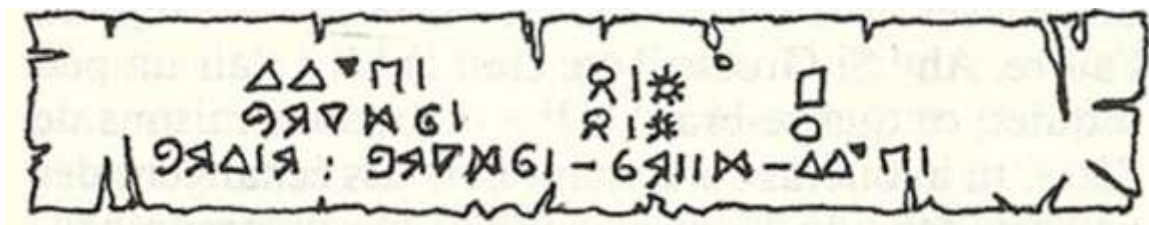
## 252

Vous avez vu des créatures ô combien bizarres et incongrues, jusqu'à présent, mais celle qui sort des roseaux en se dandinant décroche le pompon : la peau rayée rose et bleu, une tête et un torse de limace, deux bras potelés et d'épaisses nageoires. Méfiante, elle vous scrute de ses yeux pédonculés en braquant une espingole à triple barillet. Au bout d'un moment, un sourire édenté fend son visage flasque : « Alors, tu es un *vrai* ! Excuse-moi, mais de nos jours il faut être prudent ! Ce n'est pas comme

au bon vieux temps ! » L'étrange animal vous rend vos armes et engage la conversation. Apparemment, il a été fabriqué par Cré'Bastin dans les premiers jours de son installation sur Aarok. « Toutes sortes de créatures bizarres sortaient de ses cuves, à l'époque ; je m'étais fait de très bons amis ! Nous étions tous fabriqués, bien sûr, dans le cadre de la grande expérience de Cré'Bastin : la recherche d'une créature parfaite. Mais il me considérait comme un échec. J'étais trop sensible, disait-il, j'aimais trop les fleurs et les arbres. Il m'a appelé Sam le Bucolique mais, toi, appelle-moi Sam ! » Sur ces mots, Sam émet un gloussement timide. Il vous raconte ensuite comment il a surpris un jour une conversation entre Cré'Bastin et l'un des serviteurs. « Quand j'ai entendu qu'on allait me remettre à la marmite, j'ai décidé de prendre la tangente. Me voici donc libre, mais loin d'être tiré d'affaire ! » Sam se tait brusquement, frotte ses yeux pédonculés puis, choisissant soigneusement ses mots, vous adresse à nouveau la parole : « Je sens que tu es magnanime et généreux. Peut-être auras-tu la bonté de me rendre un... petit service ? » Un je-ne-sais-quoi dans l'attitude de Sam éveille votre méfiance... Si vous décidez de l'aider, rendez-vous au [144](#). Sinon, rendez-vous au [218](#).

## 253

Vous récupérez vos armes et défaites les chaînes du docteur Machinchose. Au moment où vous allez sortir de la cellule, ce dernier vous arrête : « Attends ! s'écrie-t-il, je connais le chemin pour regagner la surface, mais il est truffé de pièges ! Personne n'est encore sorti vivant de ce donjon ! » Vous fouillez la dépouille d'Épicurien ; au bout d'un moment, vous découvrez une poche secrète dans un pan de sa blouse, qui contient un vieux parchemin de vélin :



(Si vous avez recopié le message de la plaque de plexiglas et sa traduction, vous pouvez essayer de déchiffrer celui-ci.) Vous sortez de la geôle et suivez le docteur Machinchose à travers un dédale de couloirs. Rendez-vous au [316](#).

## 254

Avant que vous n'atteignez Aarok, la voix de votre chef, le roi Vaax, crépite dans le communicateur : « Petit changement de programme. Krab-Tung-Sten, l'infâme pirate de l'air, se trouve dans les parages ; il s'apprête à attaquer un monde ami et nous voulons que tu l'arrêtes ! Fin du message ! » Avec un crissement retentissant, vous regagnez l'espace « réel », en plein cœur du système solaire d'Adelpha. Vos détecteurs repèrent le vaisseau de Krab-Tung-Sten, le *Grand Archipel*, qui fonce à vive allure vers Tune des planètes les plus riches du système. Vous mettez les gaz et lancez votre vaisseau à la poursuite du pirate, prêt au combat. Rendez-vous au [11](#).

## 255

Vous poussez un levier ; aussitôt, les côtés de la caisse tombent en morceaux, laissant apparaître son contenu : une mini-jeep à trois roues équipée de deux canons à laser. Une hémisphère creuse surmonte le véhicule ; elle sert sans doute de siège, mais ce qui vous intrigue surtout, c'est que la gueule de chaque canon présente un petit visage métallique. Ils se mettent soudain à parler en vous scrutant d'un regard méfiant ! « Qu'en dis-tu, Bric ? dit le laser de droite. - Je ne sais pas, Brac ! répond l'autre. Ah ! Si Grosse-Tête était là ! Il a l'air un peu inquiet, ce quatre-bras ! - Il a de bonnes raisons de l'être, tu avoueras ! » conclut Bric. Ils échangent des paroles dans un langage synthétique incompréhensible, puis la mini-jeep bondit et pivote sur la gauche. Brac pointe vers vous, menaçant. Allez-vous faire un écart sur la gauche (rendez-vous au [223](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [6](#)), ou bien plonger au sol (rendez-vous au [325](#)) ?

## 256

Vous êtes projeté contre le pilier, et vous avez beau pousser et tirer de toutes vos forces, il vous est impossible de vous dépêtrer du liquide gluant. « Au nom du Géant Vert à tête de globe, croasse le vieillard, qu'il en soit ainsi ! » Là-dessus, il se détourne de vous et s'apprête à partir mais vous le happez avec votre quatrième bras, qui n'est pas encore englué, et l'attirer contre le pilier. « Nous allons partager ce sinistre destin ! » dites-vous d'une voix lugubre. Peu à peu, le liquide qui suinte de la voûte vous recouvre, vous et le vieillard, faisant taire vos plaintes à tout jamais.

## 257

Comme vous avancez dans le couloir, votre bottine heurte un verrou de verre que vous n'aviez pas remarqué, à hauteur de cheville. Le haut du verrou se casse et un long câble en sort, se déroule comme un serpent et se met à vous fouetter violemment : c'est l'un des dispositifs de défense du vaisseau. Vous n'avez que votre bouclier et votre électrolance pour vous défendre, ce qui vous handicape de 1 point d'**HABILETÉ** pour toute la durée du combat.

**CABLE-FOUET HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 4**

Si vous êtes vainqueur, le verrou, ainsi que le cerceau qu'il maintenait fermé, se désagrègent, laissant place à une petite ouverture sur votre droite. Vous vous apercevez que la sortie de gauche est maintenant obstruée par un cerceau métallique. Allez-vous continuer le long du couloir (rendez-vous au [173](#)) ou passer par la petite ouverture sur votre droite (rendez-vous au [242](#)) ?

## 258

La partie est enfin finie - vous avez gagné ! Le géant Jim Ego plisse le nez, vexé: « Tu m'as bien eu, bougonne-t-il, je suis sûr que tu es un joueur professionnel. Enfin, ma bonté me perdra ! Je vais t'envoyer tout de même au Dôme aux Merveilles. » Jim

ordonne à Marsatou de vous rejoindre au centre du Manège. « Et maintenant, dit-il alors, fermez les yeux et ne les rouvrez surtout pas, ou je vous expédie au Dôme aux Horreurs ! » Vous obéissez tous deux aux ordres de Jim. Au bout de quelques secondes, les anneaux se mettent à vibrer ; bientôt, vous sentez une violente secousse. Une bouffée d'air frais vous caresse le visage et vous osez rouvrir les yeux : vous voici bel et bien au Dôme aux Merveilles. Vous êtes même juché en haut de la coupole ! Rendez-vous au [337](#).

## 259

«As-tu du sel? demande Cré'Bastin. Non? Alors nous sommes condamnés ! » Hélas, il dit vrai ! Vous mourez de faim et d'épuisement au bout de quelques semaines de détention.

## 260

Une manœuvre habile vous rapproche d'un module dirigeable dont vous comptez vous emparer. A ce moment, une autre fusée de combat lâche une volée d'explosifs si puissants que le souffle de la détonation balaie votre vaisseau comme un fétu et l'envoie s'écraser lourdement sur le module, dont la coque s'ouvre en deux sous le choc. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et deux de vos Écrans sont détruits (soustrayez-les de votre total d'Écrans). Allez-vous maintenant foncer vers le vaisseau ravitailleur (rendez-vous au [369](#)), effectuer un « tonneau d'Axenvictor » pour attaquer une autre fusée de combat par derrière (rendez-vous au [320](#)), larguer un missile atomique (rendez-vous au [143](#)) ou tenter une manœuvre audacieuse pour virer de bord (rendez-vous au [389](#)) ?

## 261

Toute la journée, vous suivez le Droïde à travers bois, ravines et ruisseaux. De toute évidence, il connaît très bien la région. Ce qui vous étonne, c'est qu'il n'essaie pas de se cacher bien qu'il soit averti de votre présence (ses trois visages lui donnent un angle de vision de [360](#)° !). Cependant, à la tombée du jour, le Droïde sort

de la forêt et disparaît derrière une colline aux contreforts de pierre de lune bleue. Vous perdez sa trace. Le seul indice est un sentier qui part de la colline, et bifurque au bout de quelques mètres. Allez-vous emprunter l'embranchement de gauche jusqu'à une crête rocheuse (rendez-vous au [354](#)), prendre le chemin de droite, qui descend en pente raide (rendez-vous au [307](#)) ou longer la colline (rendez-vous au [375](#)) ?

## 262

Vous sautez dans un wagon bondé de hauts fonctionnaires. A la vue du laser que vous braquez sur eux, ils se figent sur place, blêmes de peur, et vous en profitez pour faire démarrer le train et gagner la ville. Vous descendez à la première station et soudez les portes du wagon avec votre laser. Vous voici dans un tunnel triangulaire. Rendez-vous au [323](#).

## 263

Vous allez reprendre votre route, quand surgissent une douzaine d'autres Araignées. Un combat acharné s'ensuit ; vous parvenez à assommer plusieurs Araignées et à en repousser une à grands coups de pied dans la figure, mais elles ont l'avantage du nombre : au bout de quelques longues minutes, vous êtes capturé et solidement ficelé. Vous êtes alors ballotté des heures durant dans le désert, et atteignez le camp des Araignées aux premières lueurs de l'aube. Rendez-vous au [327](#).

## 264

Votre sphère effectue un demi-cercle, recule puis vire à bâbord face au flanc du vaisseau du Dèk.

Malheureusement, ce dernier projette un électrode sur votre sphère et la décharge vous affaiblit de 2 points d'**ENDURANCE**. Si vous disposez d'un fusil à fléchettes, rendez-vous au [398](#). Sinon, allez-vous enfoncer un bouton rouge (rendez-vous au [109](#)) ou tirer sur un câble (rendez-vous au [314](#)) ?

## 265

La pièce se remplit de flammes. Lancez un dé par cube de titane en votre possession. Si vous faites :

1, 2, 3, 4 ou 5 Vous perdez 5 points d'ENDURANCE

6 ou 7 Vous perdez 4 points d'ENDURANCE

8 ou 9 Vous perdez 3 points d'ENDURANCE

10 ou 11 Vous perdez 2 points d'ENDURANCE

12 Vous perdez 1 point d'ENDURANCE

Si vous êtes encore en vie quand les flammes s'éteignent, vous traversez la pièce pour un tunnel, de l'autre côté. Rendez-vous au [200](#).

## 266

Vous passez en roulant sur le Grobulle qui s'aplatit avec un bruit mat et franchissez la porte à tambour. Vous voici dans une vaste pièce, très haute de plafond, où poussent toutes sortes d'arbres : pêchers, orangers, citronniers... Ce sont les jardins de culture hydroponique de la station spatiale. Heureusement le Grobulle, blessé, ne vous a pas suivi ; vous en profitez pour descendre de votre scooter et examiner à loisir le verger. Allez-vous vous laisser tenter par quelques fraises (rendez-vous au [362](#)) ou goûter un fruit inconnu, au parfum sucré et délicat (rendez-vous au [197](#)) ?

## 267

Contournant une plaque couverte d'inscriptions incompréhensibles en lettres rouges et jaunes, vous pénétrez dans une sorte d'oratoire. A l'intérieur, une sculpture d'obsidienne haute de deux mètres, en forme d'immense goutte d'eau, se dresse sur un piédestal de bronze. Pour ne pas être vu



267 *Sur le piédestal se trouve maintenant une créature rouge vermillon dotée d'une effrayante tête de cheval.*



de la cursive par la créature à la lanterne, vous courez vous blottir derrière la statue. Catastrophe ! A peine effleurez-vous la pierre qu'elle se liquéfie et se répand au sol comme une nappe d'eau. A sa place, sur le piédestal, se trouve maintenant une hideuse créature rouge vermillon sans bras et à deux jambes, dotée d'une effrayante tête de cheval. Elle porte un pyjama gris clair brodé de petites flèches anthracite ainsi qu'un coquet bonnet de nuit assorti. Vous toisant d'un regard mauvais, elle clame d'une voix rauque et puissante : « Libre ! Enfin libre après quatre cents ans ! Quel châtiment cruel pour quelques meurtres anodins et d'innocentes débauches ! Ah, ils vont se repentir d'avoir osé enfermer le terrible Fog Farkin ! » Avec horreur, vous reconnaissez ce nom : c'est celui d'un redoutable criminel galactique d'autrefois, condamné à mille ans de prison pour d'innombrables hold-up et assassinats. Dire que vous venez de le libérer ! Rendez-vous au [359](#).

## 268

La langue collante de Farkin relâche enfin son étreinte. Reprenant votre souffle, vous attrapez votre épée à laser et attaquez l'immonde Farkin.

**FOG FARKIN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [294](#).

## 269

Un éclair de tungstène déchire le flanc de votre vaisseau, détruisant un Écran et un Laser. (Soustrayez-les de vos totaux : ils sont définitivement perdus.)

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	+21	<b>112</b>	1
ENNEMI	35	60	+ 13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

#### TANGAGE ROULIS LACET

56	- 52	14	Rendez-vous au <a href="#">34</a>
- 21	- 52	+13	Rendez-vous au <a href="#">22</a>
+ 21	+52	- 13	Rendez-vous au <a href="#">217</a>

#### 270

« Merveilleux ! s'exclame Zud. Voici mon plan : non loin d'ici se trouve un boui-boui que fréquentent nombre de bandits, malfrats et fripouilles qui infestent la planète. Tu verras, éparpillée dans la salle, toute une collection d'objets bizarres qui appartiennent au patron de la taverne, un vieux Dèk violet. Je m'intéresse tout particulièrement à l'un de ces objets, une énorme cervelle de Bicéphalon à Tête de Bulbe en provenance d'Aranda-Rouge. Comme tu le sais sans doute, le Bicéphalon est une des créatures les plus intelligentes des multi-vers connus. La cervelle est parfaitement bien conservée dans un bocal en cristal, et j'en ai besoin, en bon état bien sûr, pour faire marcher ma machine. Ce misérable Dèk refuse de s'en séparer, tu vas donc la voler pour moi ! » Ce Zud ne manque pas d'aplomb ! Allez-vous le menacer avec votre pistolet à laser (rendez-vous au [162](#)) ou vous rendre à sa requête (rendez-vous au [315](#)) ?

#### 271

Pendant plusieurs heures, vous longez un fleuve coloré, qui se jette dans un grand lac. A la surface de l'eau, amarré à d'imposants piliers, repose un gigantesque vaisseau spatial en cristal. Une haute passerelle le relie à la berge du lac. Si vous avez rencontré Chena, rendez-vous au [171](#). Sinon, allez-vous monter à bord du vaisseau par la passerelle (rendez-vous au [317](#)) ou quitter les lieux par le sentier qui part de la berge du lac, au pied de la passerelle (rendez-vous au [354](#)) ?

## 272

A peine venez-vous à bout du second Brute qu'une flopée de créatures monstrueuses surgit de la maison. Un Scoubidou à six bras jette un filet sur vous et vous agonit de coups de gourdin. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Sanguinolent et à demi assommé, vous êtes traîné à l'intérieur de la maison et jeté dans un réduit. Au bout de quelque temps, le Scoubidou revient : « Le patron et Yordévik vont te voir. Un conseil, l'ami : tu as intérêt à filer doux ! » Rendez-vous au [367](#).

## 273

Les autres Araignées grimpent aux piliers voisins et se mettent à tisser en poussant des cris stridents. L'Araignée la plus proche tend une toile entre sa colonne et la vôtre et fonce vers vous avec deux de ses compagnes. Allez-vous les repousser à coups de pied (rendez-vous au [210](#)) ou faire feu avec votre pistolet à laser (rendez-vous au [228](#)) ?

## 274

Vous voici dans une longue galerie étroite. Par les fenêtres aux vitres violettes qui s'ouvrent le long du mur, vous apercevez votre vaisseau, toujours amarré au tube à air. Brusquement, un Grobulle orange roule vers vous, visiblement affamé. Comme il est pratiquement impossible de tuer un Grobulle, vous prenez le parti de fuir à l'autre bout de la galerie. En courant, vous heurtez de l'épaule un squelette humain : une victime du Grobulle, sans doute... Les os d'une de ses mains sont encore crispés sur de menus objets, et une pochette en plastique, par terre, en contient d'autres. Vous en ramassez deux en toute hâte, parmi les suivants : pistolet à flammes, chaîne, boîte à air comprimé, bracelet-montre, gourdin, chewing-gum.

Inscrivez les objets que vous avez choisis sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [332](#).

## 275

Voyant que le Préfecta se jette sur vous, Marsatou fait un bond sur le côté.

**PRÉFECTA HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [24](#).

## 276

Vous prenez le tube à air jusqu'à la Voûte 7 puis traversez un vestibule triangulaire qui donne sur le laboratoire de Cré'Bastin. Ce dernier est une vaste pièce au décor tapageur : plafond orange vif, murs brun chocolat. Des étagères métalliques croulent sous un amas de fioles, d'éprouvettes, de cornues et flacons multicolores, et le sol est maculé de produits chimiques et de petits tas de déchets qui dégagent une odeur putride. Le moins qu'on puisse dire, c'est que Cré'Bastin n'était pas un savant méticuleux ! Trois créatures à tête de chien, au fond de la pièce, derrière des douzaines d'établis en bois, vous tournent le dos, occupées à verser des pelletées de produits chimiques dans une trémie. Vous vous approchez à pas de loup pour les examiner de plus près. A leur habillement et à leur façon de parler, vous reconnaissez des Yapis, canins doués d'intelligence originaire de Quadrax-Mauve. Apparemment, ces laborantins préparent le mélange chimique pour la seconde portée de Préfectas. « Hé, Zap, Brag ! dit le Yapi qui porte un chapeau melon, des lunettes bleues et un pantalon de satin, c'est l'heure de l'apéritif. Allons écluser un petit godet de galactico-cola ! » Zap et Brag posent leurs outils et suivent leur compagnon dans une pièce voisine. Vous entendez d'abord des glouglous et gargouillis, puis les Yapis se mettent à rire et fredonner d'étranges mélodies. Vous attendez un peu, puis vous vous faufilez jusqu'à la trémie et émiettez le cristal de sel dans le mélange. Mais, au moment où vous allez repartir, les trois Yapis reviennent dans le laboratoire, passablement éméchés. « Gloup ! hoquette l'un d'eux, qu'est-ce que c'est que ça ? Un espion ! Faut prévenir les Préfectas, les gars

! » D'un même élan, les trois Yapis courent à la porte du laboratoire. Si vous avez en votre possession la sphère qui contient le baladeur stéréo, rendez-vous au [132](#) ; sinon, rendez-vous au [115](#).

### 277

« Affreux zigomar ! rétorque le vieillard furieux, tu es bon pour la bulle orange, ha, ha ! » Il s'approche en titubant du gong et y donne deux grands coups de canne, en vous montrant du doigt. Le Dèk se réveille ! Rendez-vous au [51](#).

### 278

Toutes les dalles carrées changent de couleur : la blanche devient grise, la grise noire et la noire blanche. Allez-vous poser pied sur la dalle B2 (rendez-vous au [327](#)) ou sur la dalle C3 (rendez-vous au [129](#))?

### 279

Vous atteignez enfin Aarok. Quittant la dimension spatiale que vous aviez empruntée pour la traversée, vous louvoyez habilement entre les mines et les fusées de défense dont grouille l'atmosphère d'Aarok. Malheureusement, un robot-missile automatique vous repère.

ROBOT-MISSILE niv : 6 LAS : 2 écr : 6

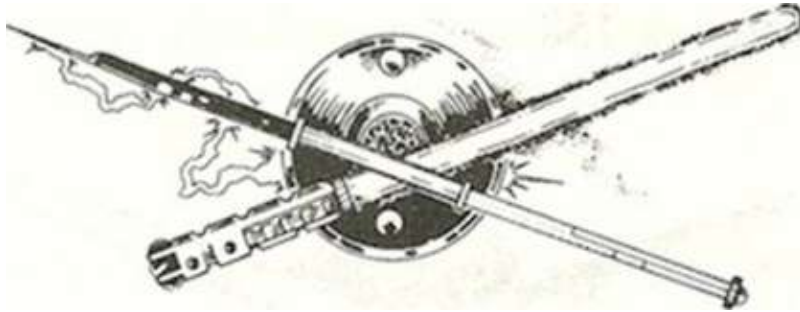
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [52](#).

### 280

Vous redressez le scooter sur ses roues et sautez en selle ; malheureusement, impossible de démarrer : le moteur est noyé. Pendant ce temps, le vaisseau-araignée a gagné du terrain. Il n'est plus temps de fuir, vous décidez de grimper sur une branche d'arbre pour tirer sur le vaisseau. Rendez-vous au [165](#).

## 281

Vous êtes à peine à mi-hauteur du pilier qu'une douzaine d'Araignées géantes et velues franchissent le sommet de la dune avec des cris perçants. Trois d'entre elles entreprennent de grimper à votre pilier, tandis que les autres s'éparpillent sur les colonnes voisines. Allez-vous repousser les trois Araignées qui vous talonnent à l'aide de votre épée à laser et de votre bouclier (rendez-vous au [178](#)), donner un coup de pied en pleine figure à la première (rendez-vous au [210](#)), ou faire feu sur celles qui ont investi le pilier d'à côté (rendez-vous au [228](#))?



## 282

Avant de repartir aux trousseaux du chaland de Long-Nez, le vaisseau ennemi passe au-dessus de vous et largue une sphère métallique. Cette dernière se fendille comme une coquille d'oeuf et il en sort un Mutantoïde orange, au regard bestial. Un fouet dans une main, un pistolet à éclairs dans l'autre, il s'élance vers vous.

**MUTANTOÏDE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 6** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [32](#).



282 *Un fouet dans une main, un pistolet à éclairs dans l'autre, le Mutantoïde orange s'élançe vers vous.*

Serrant l'aiguille des minutes dans une tentacule, le docteur Machinchose redescend du clocher. « Voici le véritable curseur, vous explique-t-il de sa voix grêle. Yordévik et Kogo sont perdus. A mon avis, ils ne reviendront pas. » Le ton de Machinchose est catégorique. Il ramasse le cristal et vous entrez tous deux dans le manoir, où il vous offre du thé et de délicieux gâteaux secs. Il vous propose alors de vous mener au centre de défense à l'aide de son cristal. « Mais pas trop près, vois-tu, nous risquerions d'être repérés par les radars et les détecteurs du centre, ce qui serait bien ennuyeux ! Je pense que je vais te conduire à la Voûte 5, près du Dôme aux Merveilles. De là, tu devrais trouver ton chemin sans difficulté. » Sur ces mots, il éclate de rire ; le cristal se dilate, le curseur prend son orientation, et vous décollez. Rendez-vous au [2](#).

Au bout d'un moment, vous arrivez devant le perron du manoir. Marsatou et Bok se tiennent sur une des terrasses qui entourent la bâtisse, non loin de là. Marsatou est en train de donner des instructions à son valet : quel dommage que vous ne sachiez pas lire sur les lèvres ! Après une minute ou deux, Marsatou congédie Bok d'une petite tape sur l'épaule et ce dernier s'éloigne en trotinant vers le nord-est, tandis que Marsatou s'approche de vous: « Hier, dit-il d'une voix traînante, tu m'as parlé de ta mission. (Bizarre, vous n'en avez aucun souvenir...) Eh bien, nous allons t'aider ; suis-moi ! » Empruntant à nouveau les nombreux couloirs du manoir, vous arrivez dans une pièce où trône une immense cheminée à l'ancienne. Marsatou attire votre attention sur une petite figurine d'étain posée sur le manteau de la cheminée. « Regarde bien ! » s'exclame-t-il, en faisant tourner une clef en or ouvragé dans l'unique orbite de la statuette. Aussitôt, la cheminée tout entière pivote, laissant apparaître une niche secrète. Sept petits globes de cristal sont alignés sur une étagère ; chacun contient un objet miniature.



« Prends-en deux ! » vous dit Marsatou. Vous avez le choix entre : la sphère au casque-perceur,

la sphère à l'armure,  
la sphère au casque détecteur à infrarouges,  
la sphère aux bottines spatiales,  
la sphère au chien métallique,  
la sphère aux gants à accumulation d'énergie.

Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* les deux sphères de votre choix, puis rendez-vous au [233](#).

## 285

Quelques éclats de bombe à bulle vous font perdre 1 point d'ENDURANCE.

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	+ 19	82	- 18
ENNEMI	35	60	13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

### TANGAGE ROULIS LACET

- 16	- 22	+31	Rendez-vous au <a href="#">148</a>
- 19	60	+ 18	Rendez-vous au <a href="#">177</a>
54	- 22	+ 31	Rendez-vous au <a href="#">203</a>

## 286

Le chaland ennemi largue un petit missile, qui explose sur le pont, tout près de vous. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [249](#).

## 287

C'est en vain que vous faites feu : les éclairs de laser ricochent sur les armures des Brutes. L'un des

Brutes dit à son compagnon : « Dis donc, Pissenlit, c'est notre jour de chance, aujourd'hui ! Regarde-moi ce grand dadais ! - Oui, Crocus, répond Pissenlit d'un ton bourru, tabassons-le ! » Vous vous redressez pour esquiver les coups de gourdins et dégainez votre épée à laser.

### HABILETÉ ENDURANCE

PISSENLIT	8	12
CROCUS	6	12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [166](#) ; sinon, rendez-vous au [116](#).

## 288

Pas de chance : le chien métallique a un défaut de fabrication ! Au lieu de vous obéir, il s'approche en grondant. Marsatou et le Préfecta se tordent de rire, tandis que vous gesticulez en ordonnant : « Au pied ! Au pied ! »

CHIEN

MÉTALLIQUE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 3

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [275](#).

## 289

Un nez d'une longueur prodigieuse pointe du chaland, bientôt suivi par un petit visage aux yeux enfoncés. « Holà, étranger ! s'exclame la créature, sans doute le capitaine du vaisseau, je suis à court d'hommes d'équipage ; monte à bord, nous trouverons certainement un arrangement ! » Désireux de vous éloigner au plus vite des Araignées du désert, vous grimpez l'échelle de coupée. Rendez-vous au [364](#).

## 290

Au moment où vous vous immergez dans le marais, une violente explosion fait voler en éclats l'écouille supérieure de votre vaisseau-cloche. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Trois féroces Préfectas se glissent par la brèche et vous attaquent.

### HABILETÉ ENDURANCE

SERGENT PRÉFECTA	8	8
CAPORAL PRÉFECTA	8	6
SOLDAT PRÉFECTA	8	7

Si vous êtes vainqueur, allez-vous mettre le cap vers le nord-ouest (rendez-vous au [128](#)), ou indiquer à l'ordinateur de changer de programme d'action ? En ce cas, vous avez le choix entre le programme n° **358** (rendez-vous au [358](#)) et le programme n° **368** (rendez-vous au [368](#)).

## 291

Votre sphère se met à tourner à toute vitesse vers l'arrière, et ce mouvement rabat votre sonde à électrode sur la coque, provoquant une décharge. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La sphère du Dèk apparaît à bâbord ; elle sera bientôt dans votre ligne de tire. Qu'allez-vous faire ?

Souffler dans un tuyau Rendez-vous au [234](#)

Tourner un bouton Rendez-vous au [26](#)

Tirer sur un anneau Rendez-vous au [47](#)

## 292

Dans un effort désespéré pour échapper aux déflagrations de l'ennemi, vous forcez les moteurs du *Météore* au-delà de la puissance maximale recommandée et effectuez un virage en épingle. Surchargés, les compteurs à énergie sont à deux doigts de disjoncter, et plusieurs verrous magnétiques sautent l'un après l'autre sous la pression. Rendez-vous au [389](#).

## 293

Le petit personnage au faciès de têtard arrive en trotinant derrière vous. « Ah ! Le voilà, mon héritage ! » s'exclame-t-il en lorgnant le lance-explosifs et la pochette de munitions à spectre invisible avec des yeux luisants de convoitise. Vous vous dites, en votre for intérieur, qu'un lance-explosifs à spectre invisible pourrait bien vous servir... Allez-vous tout de même le donner à la créature (rendez-vous au [88](#)) ou préférez-vous le garder pour vous (rendez-vous au [381](#)) ?



293 *Le petit personnage au faciès de têtard arrive en trotinant derrière vous.*

## 294

En fouillant le cadavre de Fog Farkin vous trouvez une lime métallique, dont vous vous emparez (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Quand vous vous retournez pour sortir du « sanctuaire » - ô stupeur ! - l'homme à la lanterne se tient dans l'encadrement de la porte. Il a assisté au combat sans broncher ni vous venir en aide ! Rendez-vous au [349](#).

## 295

Le bruit s'éloigne puis s'éteint dans la nuit. Vous ne vous rendormez que d'un œil, incapable de trouver le calme et le repos. Le jour se lève enfin. Voulez-vous quitter le village par la rue Tirenlerc (rendez-vous au [160](#)) ou profiter du jour pour inspecter les bâtiments (rendez-vous au [380](#)) ?

## 296

Une voix résonne dans le haut-parleur : « Danger imminent ! Trois cuirassiers ennemis en vue ! Situation alarmante ! » Riyo est toujours affalé dans son fauteuil ; vous le secouez par le bras mais il ne réagit pas : il est mort ! En effet, les dernières péripéties l'avaient bien fatigué... La voix reprend : « Situation désespérée ! Suggérons la mise en route des plans d'action n<sup>os</sup> [208](#), 358 ou 368... Attendons instructions ! » Vous devez fournir une réponse à l'ordinateur de pilotage automatique, même si vous ne savez pas à quoi correspondent les plans d'action qu'il a indiqués. Vous fiant à votre intuition, vous optez pour :

Le plan d'action n° 208 Rendez-vous au [208](#) Le plan d'action n° 358 Rendez-vous au [358](#) Le plan d'action n° 368 Rendez-vous au [368](#)

## 297

Le Grobulle vous rattrape et vous dévore goulûment.

## 298

Au prix d'une lutte acharnée, vous venez à bout des Araignées. Les rares survivantes se replient dans une grotte, quelques mètres plus loin, et passent la nuit à soigner leurs blessures. Quant à vous, les premiers rayons du soleil vous trouvent recroquevillé au sommet du pilier, grelottant de froid et vous demandant comment vous sortir de là ! Un léger bourdonnement se fait soudain entendre. A l'horizon, un grand chaland spatial, reconnaissable à son fanion rouge et blanc, s'approche à vive allure. Il s'arrête en suspension à une dizaine de mètres au-dessus de votre tête. Une main invisible décoche un rayon thermique aux Araignées, qui s'enfuient aussi vite que leurs blessures le leur permettent, et une échelle de corde est déroulée : vous êtes sauvé ! Rendez-vous au [289](#).

## 299

Le Glip fait pivoter le grand anneau d'une section sur la gauche, mais sa route est toujours barrée par un écran. En revanche, après avoir fait tourner l'anneau moyen d'une section sur la droite, le Cloporton a le champ libre.

### NIVEAU LASERS ÉCRANS

CLOPORTON	5	2	12
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	3	10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [258](#).

## 300

Quelle étrange sensation : le pommeau de votre épée s'enfonce dans sa tête comme dans du beurre ! « Barty » s'affaisse au sol et reprend, sous vos yeux ébahis, sa véritable nature : une masse orange vif qui s'extirpe de ses vêtements et se roule en boule. C'est une Surprise Valcrétine, monstre communément appelé Grobulle, qui peut prendre pratiquement n'importe quelle forme

et dont l'appétit ne connaît pas de limite. Vous avez failli lui servir de dîner ! Furieux d'avoir été démasqué, le Grobulle ondule vers vous, vous barrant le passage vers l'écouille de secours. Allez-vous foncer le long du couloir (rendez-vous au 60) ou vous engouffrer dans un étroit toboggan, à votre droite (rendez-vous au [242](#))?

### 301

Vous payez pour avoir accès à une fosse à boisson, simple trou d'un mètre de diamètre creusé à même le sol. (Retirez 2 crédits de votre *Feuille d'Aventure*.) Le garçon, un grand gaillard vert, emplît votre fosse à ras bords d'un liquide brunâtre et vous donne une paille. Vous vous forcez à siroter l'immonde breuvage, en proie à une angoisse croissante : comment voler la cervelle du Bicéphalon ? Et ce Gnasha, combien de temps va-t-il rester enfermé dans son cylindre ? Vous êtes tiré de vos sombres rêveries par un vieillard complètement ivre, qui se tient devant la fosse voisine - inutile de dire que cette dernière est vide ! Il vous donne une bourrade sur l'épaule et déclare: «J'ai plus de bibine, et toi ? » Attentif à ne pas vous faire remarquer par un langage trop châtié, répondez-vous : « Quand y'cn a plus, y'en a encore ! » (rendez-vous au [334](#)) ou « Toi, tu es déjà saoul, à moi de boire ! » (rendez-vous au [191](#)) ou alors «Va voir ailleurs si j'y suis ! » (rendez-vous au [277](#)) ?

### 302

A peine avez-vous nagé quelques brasses qu'un énorme Glougloupotame pointe le museau hors de l'eau. « Miam, miam ! dit-il en découvrant ses grosses dents carrées, voici mon petit goûter ! » Vous allez devoir vous battre dans l'eau, ce qui vous handicape de 2 points d'**HABILETÉ** pour la durée du combat.

**GLOUGLOUPOTAME HABILETÉ: 6 ENDURANCE: 10**

Si vous êtes vainqueur, vous regagnez la rive en toute hâte : vous ne tenez pas à rencontrer une autre créature aquatique ! Allez-vous partir à la recherche du Droïde, qui ne doit pas être très loin



(rendez-vous au [261](#)) ou explorer la vallée, à la recherche d'un village où demander du secours (rendez-vous au [344](#)) ?

### 303

Le Glip fait pivoter le grand anneau d'une section vers la gauche, ce qui lui donne le champ libre. Il éperonne sa monture et fonce à l'attaque.

#### NIVEAU LASERS ÉCRANS

GLIP	4	3	8
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	4	10

Si vous êtes vainqueur, c'est au tour du Cloorton de jouer; il décide de ne pas bouger l'anneau moyen. Rendez-vous au [212](#).

### 304

Brusquement, le robot se met en marche ; il tend la main et serre la vôtre si vigoureusement qu'il vous arrache le bras ! Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE. « Oh ! Je suis confus ! dit-il, je pensais que tu étais aussi une machine. Attends, je vais te réparer ça ! » A l'aide d'un vaporisateur, il badigeonne votre moignon, ce qui stoppe immédiatement l'hémorragie (si toutefois vous êtes encore en vie...). « Celui-là ne vaut plus rien, déclare le robot en jetant votre bras par terre, mais essaie celui-ci : tu verras, il est beaucoup mieux ! » Ahuri, vous le regardez fouiller dans une caisse et en sortir un horrible tentacule en caoutchouc, qu'il colle solidement à votre épaule ! Satisfait de son travail, le robot coupe son circuit et s'immobilise à nouveau. Vous vous remettez peu à peu du choc : certes, ce tentacule est moins esthétique qu'un bras d'humanoïde, mais vous vous apercevez qu'il est très maniable et pourra donc vous être fort utile. A présent, allez-vous examiner le petit hémisphère (rendez-vous au [149](#)) ou la caisse en bois (rendez-vous au [255](#)) ? Vous pouvez aussi rejoindre Riyo au niveau supérieur du vaisseau (rendez-vous au [296](#)).

La bibliothèque tout entière pivote, vous entraînant dans un magasin sombre et encombré. Vous n'arrivez ni à regagner le bureau, ni à sortir de la pièce où vous vous trouvez maintenant, aussi décidez-vous de l'inspecter de plus près. Ce magasin abrite un arsenal impressionnant : il y a là des armes pour équiper une petite armée d'élite : carabines à laser, lance-rayons, grenades, et bien d'autres armes sophistiquées. Vous trouvez même une douzaine de poly-armures multidimensionnelles rechargées. Ces armures permettent à ceux qui les portent de se trouver simultanément dans la 3<sup>e</sup> et dans la 17<sup>e</sup> dimension. C'est un véritable prodige de la technologie puisque cela signifie, pratiquement, qu'en revêtant cette armure on peut traverser des portes, des murs ou tout autre obstacle sans se faire mal ni abîmer l'armure ou l'obstacle que l'on franchit. Vous n'avez jamais porté de poly-armure, aussi décidez-vous d'en essayer une. Vous enfiler d'abord le heaume, puis le plastron, avec ses lasers montés sur un petit support à hauteur du plexus, les jambières, les molletières et, enfin, les gants. Vous attachez toutes ces pièces à l'aide de longues courroies de cuir qui se bouclent dans le dos. Les poly-armures multidimensionnelles ne protègent que le devant du corps ; aucune pièce n'est conçue pour couvrir le dos, c'est pourquoi le guerrier qui en porte ne peut traverser un obstacle qu'en avançant, jamais en reculant ou de profil. De même, il doit toujours attaquer car si jamais il prenait la fuite, il présenterait son dos, vulnérable, à l'ennemi. Une fois harnaché, allez-vous traverser le mur vers le bureau (rendez-vous au [385](#)) ou le plancher jusqu'au sous-sol du manoir (rendez-vous au [184](#)) ?

« J'ai du sel ! vous exclamez-vous, tout joyeux. Mais comment allons-nous faire? Nous sommes prisonniers ! - Plus pour longtemps ! » répond laconiquement Cré'Bastin. Il plonge une main dans le caisson et arrache l'embout et le tuyau en caoutchouc. « Regarde, dit-il en pointant du doigt les barreaux

où Marsatou s'est carbonisé, ces barreaux sont couverts de suie, qui est un excellent isolant, et leur charge électrique est affaiblie. Ils sont aussi très minces ; si tu les attrapes en te protégeant les mains avec ces morceaux de caoutchouc, tu devrais arriver à les écarter. » Dominant votre appréhension, vous tentez le coup : effectivement, les barreaux se plient aisément et vous ne recevez que de faibles décharges (vous perdez quand même 2 points d'ENDURANCE). Vous sautez lestement hors de la cage et tendez la main à Cré'Bastin pour l'aider à sortir. A ce moment-là, le geôlier revient. « Ah, je t'y prends ! » hurle-t-il en dégainant son fusil à aiguilles. Vous bondissez sur lui pour lui arracher son arme.

**GEOLIER HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [356](#).

### 307

Le sentier longe d'abord un précipice, puis se transforme en une étroite ravine qui descend vers une rivière orange et violette. Sans réfléchir, vous décidez de traverser le cours d'eau à pied. Mal vous en prend : l'eau est acide et vous irrite fortement la peau. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. De l'autre côté, vous vous asseyez sur la berge pour vous reposer, puis, avisant une Plante à Onguent, vous cueillez quelques larges feuilles et pansez vos plaies. Les pouvoirs cicatrisants de cette plante sont extraordinaires, aussi décidez-vous d'en emporter quelques feuilles. Inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [271](#).

### 308

Vous avez failli tomber contre un des piliers poisseux ! Le vieillard lève sa baguette et déclare d'un ton sentencieux : « Au nom du Géant Vert à tête de globe, tu dois subir le supplice de la glu ! » Il vous attaque à nouveau.

**VIEILLARD HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 4** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [30](#).



309 *Un humanoïde à la tête couverte d'une cagoule vous attaque avec un poignard à la longue lame recourbée.*

### 309

Vous vous faufilez à l'intérieur du conduit ; aussitôt surgit devant vous un humanoïde à la tête couverte d'une cagoule rouge. Furieux de votre intrusion, il vous attaque avec un poignard à la longue lame recourbée.

HUMANOÏDE A CAGOULE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [78](#).

### 310

Le Glip fait pivoter le grand anneau d'une section sur la gauche, ce qui lui donne le champ libre. Il éperonne sa monture et s'élance à l'attaque.

#### NIVEAU LASERS ÉCRANS

GLIP	4	3	8
SAUTERELLE MÉCANIQUE	-	3	10

Si vous êtes vainqueur, c'est au tour du Cloporton de jouer. Il décide de ne pas faire bouger l'anneau moyen. Rendez-vous au [212](#).

### 311

Vous approchez de la planète, une splendide sphère rouge et verte, auréolée de nuages blanc neige. Comme vous rasez son atmosphère, le fuselage de votre vaisseau se met à chauffer ; au bout de quelques minutes, la plante parasite prend feu, traçant un sillage de flammes derrière le *Météore*. Vous regagnez alors le grand large, mais à peine virez-vous de bord qu'un éclair jaillit d'un nuage et foudroie votre vaisseau. La pression de la cabine chute fortement, un incendie se déclare dans une soute arrière et vous avez grand-peine à garder le contrôle du vaisseau. Soudain, les réacteurs lâchent ; vous tombez en flèche vers une crête de

collines rouges. Vous allez devoir effectuer un atterrissage forcé. Vous repassez aux commandes manuelles et guidez le *Météore* entre deux pics rocheux, vers une longue vallée encaissée. Devant vous scintillent les eaux sombres d'un grand lac, bordé d'une petite plage de galets et d'un bosquet d'arbres. Allez-vous tenter de vous poser sur le lac (rendez-vous au [44](#)) ou sur les galets (rendez-vous au [96](#)) ?

### 312

Les vibrations d'une bombe à gravité, qui vient d'exploser à peu de distance, détruisent un de vos Écrans (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*).

#### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	44	<b>202</b>	21
VAISSEAU ENNEMI	35	- 60	+ 13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

#### TANGAGE ROULIS LACET

35	<b>142</b>	44	Rendez-vous au <a href="#">22</a>
79	142	44	Rendez-vous au <a href="#">269</a>
+ 35	<b>262</b>	+ 13	Rendez-vous au <a href="#">347</a>

### 313

Vous vous reposez tout l'après-midi dans votre vaisseau, tandis que Krill rassemble ses hommes : des compagnies de guerriers vigoureux armés de lasers, de lance-flammes, de bombes à oxygène, de grenades, de torpilles atomiques, et de bien d'autres armes encore. Brandissant des bannières colorées, les formations défilent dans les plaines puis disparaissent derrière une crête, en direction du lac et du vaisseau ennemi. Quelques heures plus

tard, le ciel au-dessus du lac s'embrase d'orange et de rouge : la bataille a commencé ! Soudain, votre coince-oreille se met à vibrer : « Ils décollent ! dit la voix de Krill, à l'attaque ! » Au même moment, un vaisseau en cristal rutilant de canons à laser, surgit entre les collines. Vous mettez les gaz et foncez à l'attaque.

VAISSEAU DELFON NIV : 5 LAS : 5 ÉCR : 8

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

### 314

Les deux sphères tournent et foncent Tune vers l'autre, dépliant toutes deux leurs pinces mécaniques. Écran contre écran, pince contre pince, elles se percutent violemment. Vous perdez 1 point d'EN-DURANCE. L'eau s'infiltré par une large fissure dans la coque et votre sphère se met à couler. Chaque seconde compte ! Qu'allez-vous faire ?

Rien	Rendez-vous au <a href="#">291</a>
Souffler dans un embout en caoutchouc	Rendez-vous au <a href="#">109</a>
Mordre dans une ampoule-guimauve	Rendez-vous au <a href="#">338</a>
Hurler de toutes vos forces	Rendez-vous au <a href="#">47</a>

### 315

Zud vous accompagne devant la taverne, un bouge mal éclairé à l'enseigne peu engageante :

#### AUBERGE DU RAT ÉCRASÉ

#### INTERDIT AUX LIZARDOÏDES ET AUX MUTANTS

Zud vous plante là ; vous poussez la porte, plein d'appréhension. Rendez-vous au [83](#).

## 316

Vous voici au seuil d'une pièce ronde, au plancher creux comme le fond d'un bol. A peine y pénétrez-vous qu'une voix retentit : « Pour passer, jette les cubes en titane ! » Si vous avez des cubes en titane en votre possession, rendez-vous au [265](#). Sinon, rendez-vous au [152](#).

## 317

Deux Mutants vous barrent la route ; des bras aux mains griffues leur sortent des joues et des cuisses et ils sont armés de lance-flammes et de harpons en fer. « Trop de muscles et pas assez de gras ! » bougonne le premier en vous lorgnant d'un œil hostile. « Oui, répond le second, mais bien rôti, il sera très bon quand même. » Là-dessus, les deux Mutants vous attaquent.

### HABILETÉ ENDURANCE

MUTANT BAVEUX	8	9
MUTANT MALADROIT	5	10

Si vous êtes vainqueur, vous descendez de la passerelle et prenez le sentier. Rendez-vous au [354](#).

## 318

Vous marchez des kilomètres durant, le long de voûtes d'agate et de marbre, de maisons, de sanctuaires et de conservatoires, tous abandonnés depuis trois cents ans. Quand les lanternes se mettent à tourner au brun, au gris et au cobalt, vous êtes encore à plusieurs lieues du Dôme aux Merveilles. Haut dans la voûte s'allument les premiers lumignons, dorés et blancs, brillants comme des étoiles : c'est le soir. A un ou deux kilomètres devant vous, la lueur d'une petite lanterne avance en oscillant doucement. L'humanoïde qui la tient paraît très grand et sinistre. Allez-vous attendre qu'il arrive à votre hauteur (rendez-vous au



[349](#)) ou vous cacher dans un petit sanctuaire qui se dresse à quelques pas de vous (rendez-vous au [267](#)) ?

### 319

Le maître du Droïde est un humanoïde du nom de Krill Babbit. Avec sa peau épaisse et grise, son gros nez tout rond et ses longues moustaches, il a plutôt l'air d'un morse ! Il semble toutefois assez sympathique. « Eh, oui ! dit-il d'une voix rauque je suis le maître de ce Droïde et de ces grottes, mais je régnais jadis sur toute cette planète. Jusqu'au jour maudit, il y a de cela quelques années, où Chena, l'Elfe guerrière de Delfon, est arrivée à bord de son immense vaisseau spatial. » Si vous avez déjà rencontré Chena, rendez-vous au [236](#) ; sinon, rendez-vous au [341](#).

### 320

Vous effectuez le tonneau juste à temps pour éviter un vaisseau-torpille qui allait s'abattre sur vous. Virant de bord, vous lui décochez un rayon laser.

VAISSEAU-TORPILLE WALLI-YOUG NIV : 4 las : 3 écr : 4

Si vous êtes vainqueur, allez-vous larguer une bombe à spectre foudroyant (rendez-vous au [143](#)), vous approcher du vaisseau ravitailleur (rendez-vous au [369](#)), effectuer un savant looping pour célébrer votre victoire (rendez-vous au [389](#)) ou scruter le vaisseau ravitailleur à l'aide de votre radar (rendez-vous au [215](#))?

### 321

Toutes les dalles rondes changent de couleur : la blanche devient grise, la grise noire, la noire blanche. Allez-vous poser pied sur la dalle C3 (rendez-vous au [177](#)) ou sur la dalle D4 (rendez-vous au [396](#))?



322 *Le caisson Piriana est déjà occupé par un humanoïde à quatre bras qui n'est autre que Cré'Bastin.*

En approchant du caisson Piriana, vous vous apercevez qu'il est déjà occupé par un grand humanoïde à quatre bras. Les Préfectas se mettent à ricaner, guettant la réaction de Marsatou. Ce dernier, les yeux écarquillés de stupeur, hésite puis frappe du doigt contre la vitre du cylindre. « Cré'Bastin ! s'exclame-t-il, que fais-tu là ? Pourquoi n'es-tu pas sur ton trône ? » Une voix sépulcrale résonne dans la corne d'ivoire : « Tu es toujours aussi bête, mon pauvre Marsatou ! Tu t'imagines que je suis là pour mon plaisir? Bien sûr que non ! Ce sont ces trois horreurs, ces Préfectas dégénérés, qui m'ont enfermé là ! Oh, ils savent bien que c'est moi qui les ai créés, mais ce ne sont que des ingrats ! Si jamais je sors de ce maudit caisson, je... Aïe ! ! ! » Un des Préfectas vient d'enfoncer davantage une pointe. « Écoute-moi bien, C.B. », dit-il tandis qu'un poisson guirlande s'attaque au lobe de l'oreille du malheureux, « tu te fais du mal à pérorer comme ça ! Tes menaces sont déplacées. Tu sais, et bientôt tout le monde le saura, que nous autres, les Préfectas, voulons être traités en seigneurs et maîtres. Et cela est bien normal, puisque nous sommes parfaits ! Des créatures parfaites ! Je me sens merveilleux parce que je suis merveilleux ! Nous seuls sommes destinés à régner sur la galaxie ! » Le Préfecta s'embarque dans une tirade qui aurait rabattu son caquet au géant Jim Ego ! Quand il se tait enfin, ses compagnons vous enferment dans une cage aux barreaux métalliques, en attendant de vous faire subir un interrogatoire musclé. Rendez-vous au [225](#).

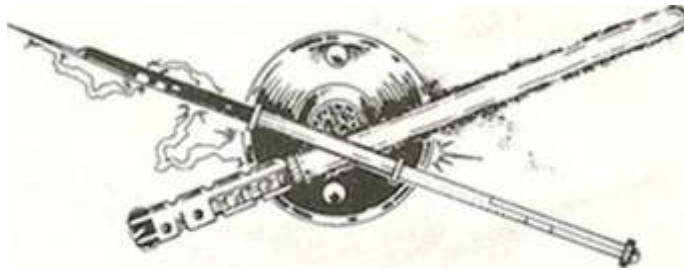
Au bout d'un moment, vous apercevez un panneau :

**STATION CHIEN ROUGE - VOÛTE 1 - BÂTIMENT 1 3**

**ZONE INTERDITE**

Bravement, vous vous engagez dans un large tunnel qui s'enfonce dans la zone interdite. Après plusieurs tunnels qui partent sur les côtés, vous vous trouvez devant une porte ovale, ornée de deux

poignées : l'une est ronde et rouge, l'autre bleue et carrée. Vous devez gagner le Centre de Défense situé dans la Voûte 6 du Dôme aux Merveilles, et cette porte donne sans doute sur la Voûte 2. Comment allez-vous vous y prendre pour l'ouvrir : tourner les deux poignées sur la droite (rendez-vous au [93](#)), tourner la rouge sur la droite et la bleue sur la gauche (rendez-vous au [386](#)), tourner les deux poignées vers la gauche (rendez-vous au [118](#)) ou tourner la rouge sur la gauche et la bleue sur la droite (rendez-vous au [192](#)) ?



### 324

Petit à petit, vous dégagez la créature de la glu ver-dâtre. Malheureusement, ce faisant, vous libérez aussi deux monstres qui étaient collés là depuis longtemps, et qui ont très très faim !

#### HABILETÉ ENDURANCE

ORNITHORYNQUE A MILLE PATTES	8	6
GROBULLE JAUNE	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [387](#).

### 325

Le rayon de Brac s'abat au sol derrière vous, faisant jaillir une gerbe de métal fondu qui vous éclabousse. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Brac s'apprête à faire feu de nouveau. Allez-vous faire un bond sur la gauche (rendez-vous au [158](#)) ou sur la droite (rendez-vous au [247](#)) ?

## 326

Tous ces couloirs, ces tunnels, ces escaliers forment un véritable labyrinthe ! Vous avez tôt fait de vous y perdre. Exaspéré, vous ouvrez la première porte que vous apercevez. Vous voici dans une pièce spacieuse, aux murs couverts d'étagères où sont disposés des livres, des photographies en 3-D. ainsi que divers bibelots : ce doit être une bibliothèque privée. Bizarrement, trois livres sont posés à l'envers sur une étagère. Lequel allez-vous retirer?

*La Relativité non relative*

Rendez-vous au [104](#)

*Poètes du LVII siècle*

Rendez-vous au [355](#)

*Les Vins « maison » de Baba*

Rendez-vous au [305](#)

## 327

Toujours ficelé, vous êtes jeté au pied du trône de Slin, la reine des Araignées. « Ho, ho ! gazouille-t-elle d'une voix gourmande, en voilà un joli mignon dodu ! Il a de la chair sur les os, lui ; ce n'est pas comme ceux que vous m'apportez d'habitude ! Eh bien nous allons le pendre quelques jours pour le faire faisander et ensuite... miam, miam ! » Sur ses ordres, trois Araignées vous emportent dans le désert et vous ligotent dans un épais cocon pendu entre deux arbres. D'autres cocons, " suspendus autour de vous, contiennent des créatures de tailles diverses mais tout aussi moribondes. Un Garde Araignée, seul à son poste, examine vos armes avec curiosité ; quant aux autres Araignées, elles se sont réfugiées dans leurs terriers pour échapper à la chaleur accablante du désert. Lancez un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [374](#). Si vous faites 4 ou 5, rendez-vous au [391](#). Enfin, si vous faites 6, rendez-vous au [230](#).

## 328

Le vaisseau Delfon est secoué de violents soubresauts, puis explose au-dessus du lac. « Bravo ! s'exclame Krill dans votre

coince-oreille, Chena est morte et son vaisseau détruit ! Je te remercie au nom de tout mon peuple et te souhaite bonne chance et bon voyage ! » Après un audacieux looping pour saluer la victoire, vous regagnez le large. Votre radio intercepte un signal de détresse. Allez-vous vous approcher de la source émettrice pour porter secours à ceux qui lancent le signal (rendez-vous au [137](#)) ou préférez-vous entrer sans tarder dans la dimension spatio-lumière pour reprendre votre route vers Aarok (rendez-vous au [182](#)) ?

### 329

Pour alléger son chaland et gagner de la vitesse, le Capitaine Long-Nez ordonne qu'on vous débarque. Vous descendez l'échelle de coupée pour vous retrouver au beau milieu des dunes. Le chaland s'envole vers la capitale. Rendez-vous au [282](#).

### 330

« Bon, je vais y goûter ; elles ont l'air bien juteuses ! » Sur ces mots, Gnasha dévore vos chaînes jusqu'au dernier maillon. « J'ai encore faim ! dit-il alors en vous regardant d'un œil torve, je ne me nourris pas seulement de métal ! - Tu te fais des idées, mon ami ! » répondez-vous du tac au tac en lui décochant un formidable coup de pied. Gnasha rebondit contre le mur et s'affaisse sur le sol, inerte. Rendez-vous au [253](#).

### 331

Une autre volée d'explosifs s'abat sur vous. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Brandissant un cimenterre, le bandit s'élance. Rendez-vous au [343](#).



### 332

Ayant enfin semé le Grobulle, vous arrivez devant un cylindre de transit, à l'autre bout de la salle. Mais à peine y entrez-vous qu'un humanoïde se rue vers vous en faisant tournoyer une hache : c'est un astronaute devenu fou qui vous prend pour un Grobulle ! Défendez-vous !

**ASTRONAUTE FOU HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6** Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [390](#).

### 333

Quelques heures plus tard, vous arrivez au pied d'une haute tour qui surplombe la coursive. «A l'intérieur de cette tour se trouve une grande plateforme circulaire, qu'on appelle le Manège, explique Marsatou. Il est formé d'une plaque centrale et de trois anneaux pivotants. En faisant tourner les anneaux d'une certaine façon, on met le Manège en route et on peut alors gagner n'importe quel site d'Aarok, y compris le Dôme aux Merveilles. Mais cela s'annonce difficile car, vois-tu, il y a une seule personne qui sache faire pivoter les anneaux, et c'est... - Le géant Jim Ego ! » clame une voix de stentor. Un géant de cinq mètres, à la barbe et aux tresses rousses, sort en trombe de la tour. « Et Jim Ego, c'est moi ! continue-t-il. Je vous attendais, tous les deux. Comment vas-tu, Marsatou ? Cela fait longtemps que je t'ai vu ! J'ai bien peur que le tarif ait augmenté... J'espère que vous êtes d'humeur prodigue et que vous avez des portefeuilles bien

remplis, car j'ai des goûts de luxe, ha, ha ! » La légende dit que le Manège a été construit il y a plusieurs siècles, de façon à interdire infailliblement l'accès du Centre de Défense aux ennemis d'Aarok. A l'époque, le fabricant du Manège était le seul à savoir le faire fonctionner et il s'acquittait de cette tâche en échange d'une somme dérisoire. Avant de mourir, il transmet son secret à son fils, qui devint à son tour pilote du Manège. La tradition se perpétua ainsi, de père en fils, pendant des milliers d'années. Il y a trois cents ans, quand la planète fut abandonnée par ses habitants, le pilote du Manège décida de rester à son poste. Aujourd'hui, c'est son arrière-arrière-petit-fils, le géant Jim Ego, qui a pris sa place. Mais Jim est un odieux personnage, colérique et cupide... «Alors, beugle Jim, combien avez-vous ? » Vous n'avez plus un sou, bien sûr, car Marsatou vous a déjà délesté de tous vos crédits en échange de ses services. Allez-vous demander un peu d'argent à Marsatou (rendez-vous au [168](#)), amadouer Jim Ego pour qu'il vous fasse voyager gratuitement (rendez-vous au [195](#)), ou l'attaquer pour vous emparer du Manège et le piloter vous-même, si toutefois vous êtes vainqueur (rendez-vous au [67](#)) ?

### 334

Le vieillard cligne de l'œil. « Bien trouvé ! grom-melle-t-il. Je te parie une tournée pour ce soir, et je te parie que la bonne réponse est quarante-deux ! Tiens, envoie une petite fléchette au Dèk, à l'occasion ! Hé, hé, hé ! » Il vous glisse un petit pistolet à fléchettes dans la main. (Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.) Tandis que vous réfléchissez aux paroles énigmatiques du vieillard, il vous bouscule et prend votre place devant la fosse à boisson. Peu soucieux de déclencher une bagarre, vous le laissez faire. Et maintenant, allez-vous approcher du gong en cuivre (rendez-vous au [214](#)) ou de la bougie (rendez-vous au [365](#)) ?





335 *Un rayon laser foudroie le vaisseau-cloche !  
La chaleur est si forte que le robot se désagrège.*

### 335

Un grand robot apparaît en souriant et se dirige vers une porte à double battant qui s'ouvre pour le laisser sortir. Mais instantanément, un rayon laser foudroie le vaisseau-cloche ! La chaleur est si forte que la porte fond et que le robot se désagrège ; quant à vous, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Allez-vous programmer un tir d'attaques multi-directionnelles (rendez-vous au [198](#)) ou immerger votre vaisseau dans le marais (rendez-vous au [37](#)) ?

### 336

Un rayon à courte portée s'abat sur l'arrière de votre vaisseau, arrachant un Écran (soustrayez-le de votre total d'Écrans).

#### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	35	52	+6
VAISSEAU ENNEMI	+ 35	60	13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

#### TANGAGE ROULIS LACET

70	<b>132</b>	19	Rendez-vous au <a href="#">217</a>
+ 35	+8	-6	Rendez-vous au <a href="#">82</a>
- 35	132	13	Rendez-vous au <a href="#">112</a>

### 337

Marsatou, à croupetons derrière vous, regarde le sol, huit cents mètres plus bas : aucune trace de vos montures mécaniques. Vous suspectez fortement Jim de les avoir volées ; quant à Marsatou, il n'a aucun doute là-dessus : « Ce baratineur nous a bien roulés ! grommelle-t-il, furieux. Il me le payera cher ! Je vais

le faire écorcher vif par un hérisson géant à piquants d'acier ! Mais revenons à notre affaire : l'entrée est là - il pointe du doigt vers le sol. Je t'attends en bas. » Sur ces mots, Marsatou enfile des bottines magnétiques et se met à dévaler le Dôme, vous laissant Gros-Jean comme devant : et vous, comment allez-vous descendre ? Avez-vous apporté vos sphères ? En ce cas, voulez-vous recourir à celle qui contient le casque-perceur (rendez-vous au 4), les bottines spatiales (rendez-vous au [156](#)), ou les gants à accumulation d'énergie (rendez-vous au [46](#)) ? Si vous n'avez aucune de ces sphères en votre possession, ou que vous préférez ne pas vous en servir, rendez-vous au [196](#).

### 338

A la dernière seconde, la pince métallique de votre sphère se détend comme un ressort et arrache la clef de la coque du Dèk. Vous ouvrez votre écoutille en toute hâte et remontez à la surface, tandis que les deux sphères s'écrasent au fond du lac. Vous avez gagné ! Rendez-vous au [222](#).

### 339

Vous courez à toutes jambes, zigzaguant pour éviter les lasers qui crépitent à vos pieds. Les voitures-bulles sont sur le point de vous rattraper quand vous apercevez une petite porte sur le mur d'en face. Vous vous y engouffrez. Vous voici dans une petite pièce baignée de vapeurs vertes ; un énorme monstre vert, à la tête en forme de bulbe, est assis sur un trône, occupé à mâcher un tentacule. « J'ai rarement l'occasion de manger mes victimes vivantes chez moi ! » s'exclame-t-il à votre apparition. Il presse un bouton sur l'accoudoir de son trône et une lourde grille s'abat derrière vous : vous êtes prisonnier ! La créature lance un petit dé en titane. Lancez un dé. Si vous faites 1, 2, 3 ou 4, rendez-vous au [39](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [66](#).



### 342

Le souffle d'une déflagration projette le *Météore* vers le vaisseau ravitailleur Walli-Young et détruit un de vos Ecrans (soustrayez-le de votre total d'Écrans). Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Allez-vous maintenant mettre en route votre programme anti-détecteurs (rendez-vous au [70](#)), scruter le vaisseau ravitailleur à l'aide de votre radar balayeur amplificateur d'images (rendez-vous au [215](#)) ou prendre le risque d'activer votre polariseur atomique (rendez-vous au [90](#)) ?

### 343

Vous attaquez le bandit avec votre lance.

**BANDIT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [293](#).

### 344

A la tombée du jour, vous arrivez, épuisé, à une petite bourgade aux maisons de pierre et de terre séchée. Les bungalows et les villas sont délabrés, signe que le village est à l'abandon depuis longtemps. Cependant, vous devinez à l'architecture des habitations qu'il était jadis peuplé d'humanoïdes. Une large rue vous mène à un carrefour signalé par un poteau indicateur. Allez-vous continuer le long de la rue Tirenlière (rendez-vous au [394](#)) ou tourner à gauche dans la rue Riante (rendez-vous au [204](#)) ?

### 345

Vous faites pivoter le grand anneau d'une section sur la droite. C'est maintenant au Glip de jouer : il fait tourner le grand anneau d'une section sur la gauche, mais sa route est toujours barrée par un écran. Au tour du Cloporton, maintenant : il fait tourner l'anneau moyen d'une section sur la droite. Quant au Mutant, il fait pivoter le petit anneau d'une section sur la gauche, ce qui lui laisse le champ libre. Vous voulez braquer sur lui le canon à laser

de votre Sauterelle Mécanique, mais vous n'en avez pas le temps : le Mutant se déplie comme un ressort. Vous allez devoir l'affronter au corps à corps.

**MUTANT JAUNE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, un autre Mutant apparaît sur le petit anneau à la place de celui que vous venez de terrasser. La seconde manche commence. Allez-vous faire pivoter le grand anneau d'une section sur la droite (rendez-vous au [250](#)) ou de deux sections sur la gauche (rendez-vous au [150](#)) ?

**346**

Erreur fatale ! Le parasite se développe à une vitesse sidérale et obstrue vos propulseurs. Quelques secondes plus tard, le *Météore* explose.

**347**

Un puissant rayon gamma s'abat sur le *Météore* et vous périssez dans les flammes.

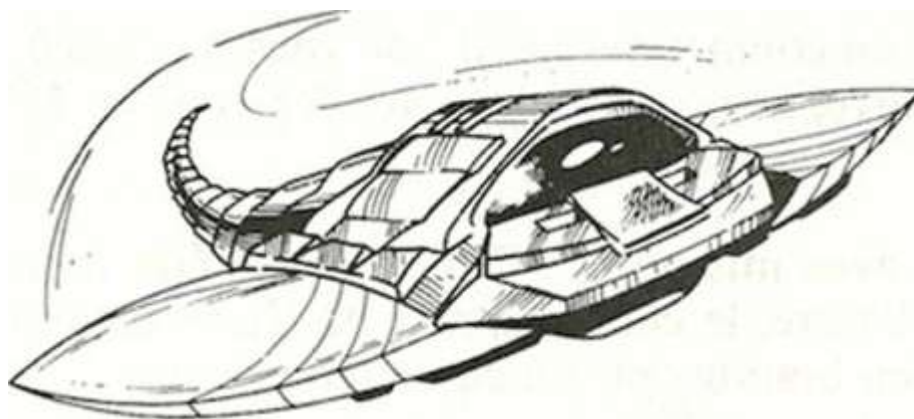
**348**

L'écran de votre radar vous indique qu'un vaisseau ennemi a disparu. Au même instant, le haut-parleur de votre vaisseau-cloche se met à crépiter : « Alerte ! Danger imminent ! Danger imminent ! Missile ennemi en vue ! » Une fraction de seconde plus tard, une violente explosion anéantit le vaisseau-cloche.

**349**

Ce que vous aviez pris pour un personnage grand et maigre était l'ombre projetée par la lanterne d'un vieillard bedonnant, aux paupières boursouflées et à la large calvitie. Comme vous, l'humanoïde a quatre bras, qu'il tient croisés dans les plis d'un ample manteau vert. Il porte des mocassins orange à semelles épaisses, qui amortissent le bruit de ses pas. « Bienvenue à toi,

étranger ! » vous dit-il d'une voix exaltée en vous tendant une main potelée. « Tout va bien ! Une soirée superbe s'annonce, n'est-ce pas ? Mais tu m'as l'air fatigué ? Tu as peut-être livré trop de combats, non ? » Il baisse la voix et ajoute sur le ton de la confiance : « J'ai un remède spécial qui guérit tout, tout, tout ! Viens donc chez moi, ma maison n'est pas loin ! » Si vous acceptez son invitation, rendez-vous au [5](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [395](#).



### 350

Toutes les dalles carrées changent de couleur: le blanc devient gris, le gris noir et le noir blanc. N'ayant plus d'autre choix, vous posez pied sur la dalle E3 ; ce sont maintenant les dalles rondes qui changent de couleur, de façon similaire : le blanc vire au gris, le gris au noir et le noir au blanc. Allez-vous poser pied sur la dalle E4 (rendez-vous au [372](#)) ou la dalle D3 (rendez-vous au [321](#)) ?

### 351

La sphère est une cassette à dimension déformatrice, qui comprime les volumes. Une fois dedans, vous paraissez minuscule ; vous êtes au milieu d'un grand champ et la membrane orangée de la sphère vous semble à des kilomètres au-dessus de votre tête. De gigantesques visages aux regards sinistres obstruent le ciel : ce sont ceux des clients de la taverne, qui se pressent autour de la sphère. Un homme de grande



351 *Un homme revêtu d'une ample cape noire s'approche d'un pas vif : « Je suis ta première épreuve », dit-il.*



stature, revêtu d'une ample cape noire et d'un chapeau à large bord, surgit entre les herbes et s'approche d'un pas vif : « Je suis ta première Épreuve, vous dit-il. Réponds-moi : combien d'étoiles gravitent dans le système astral de la Destinée ? Si tu te trompes, je t'anéantirai ! » Il vous donne le choix entre trois nombres pour répondre à cette question obscure. Pour lequel optez-vous ?

Le 42      Rendez-vous au [42](#)

Le 65      Rendez-vous au [65](#)

Le **384**    Rendez-vous au [384](#)

### 352

Un robot souriant et bardé d'armes apparaît devant vous puis sort par une écoutille. Quelques secondes plus tard retentit une série d'explosions. Un coup d'œil à l'écran de votre radar vous apprend que deux vaisseaux ennemis ont été détruits. Vous programmez alors des tirs de missiles contre deux autres vaisseaux. Rendez-vous au [198](#).

### 353

Votre chaland est un rafiot bon pour la ferraille : presque tous les rivets ont sauté et il est troué comme une passoire. Inconfortablement accroupi dans l'étroit poste de timonerie, vous manœuvrez les commandes et immergez la barge. Lentement, par à-coups, vous avancez vers le vaisseau ennemi. Une mauvaise surprise vous attend : c'est un cotre rutilant, bardé de canons à laser. Vos chances paraissent bien minces... Allez-vous lui envoyer une salve de déflagrations (rendez-vous au [146](#)) ou vous approcher à toute vapeur avant d'attaquer (rendez-vous au [170](#)) ?

## 354

Vous longez un sentier en corniche sur environ cinq cents mètres. Vous apercevez alors le Droïde : il est aux prises avec un Mutant vert qui a plusieurs paires de bras qui lui sortent des joues et des cuisses. Vous décidez de venir en aide au Droïde.

**MUTANT VERT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [76](#).

## 355

Le livre est piégé : quand vous l'ouvrez, une minibombe vous explose à la figure, ce qui vous affaiblit de 2 points d'**ENDURANCE**. Retirez maintenant un livre auquel vous n'avez pas touché, en choisissant parmi ces deux-là :

*La Non-Relativité relative* Rendez-vous au [104](#) *Les Vins « maison » de Baba* Rendez-vous au [305](#)

## 356

Vous vous emparez du pistolet à aiguilles du geôlier, ce qui augmente votre total d'**HABILITÉ** de 1 point. Vous retournant vers Cré'Bastin, vous vous apercevez qu'il est en train de mourir, grièvement blessé par une aiguille perdue. « Prends le couloir sur la gauche, dit-il avec effort ; et ensuite le tube à air jusqu'à la Voûte 7. Là, tu trouveras facilement mon laboratoire et les cuves. Rajoute le sel dans le mélange. » Sa voix n'est plus qu'un râle. « Il y a encore une chose que je voudrais savoir. Même bien fabriqués, les Préfectas ne sont pas des créatures parfaites ; ce sont d'excellents guerriers, rien de plus. J'ai découvert l'organisme parfait au cours de mes expériences. Il en existe déjà dans la nature, mais je ne pouvais pas m'en servir pour mener à bien mes conquêtes. Car vois-tu, ce sont des... » Il prononce le dernier mot dans un souffle. Non, pas ça ! Ce n'est pas possible ! Enfin, tout cela n'a guère d'importance, après tout... Cré'Bastin ferme les yeux et quitte la 3<sup>e</sup> dimension. Quant à vous, suivant

ses directives, vous vous faufilez dans le couloir en direction du tube à air. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *chanceux*, rendez-vous au [276](#) ; si vous êtes *malchanceux*, rendez-vous au [388](#).

### 357

Réduisez votre total d'oxygène de 2 points. Fog Farkin croasse de douleur quand vous lui assenez votre arme sur le crâne. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Le serrer de toutes vos forces

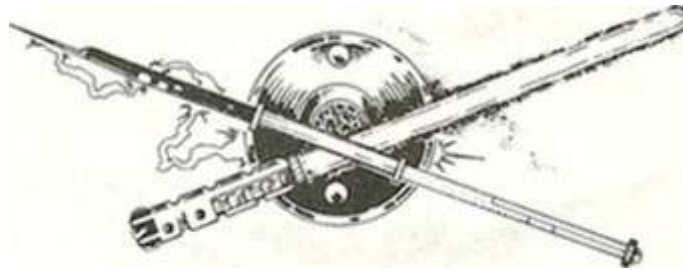
Rendez-vous au [95](#).

Donner un coup de tête

Rendez-vous au [268](#)

### 358

«Très bien! dit la voix synthétique du haut-parleur, tu as demandé le contrôle manuel du véhicule de combat auxiliaire B.A.B.l.» Une trappe métallique s'ouvre à vos pieds sur un véhicule à chenilles équipé de deux canons à laser et d'une grande pince mécanique. Avec un grincement, l'engin se hisse à votre hauteur ; la pince se déploie, vous attrape et vous place dans l'habitacle. Une double porte métallique s'ouvre devant vous et vous guidez votre nouveau véhicule hors du vaisseau-cloche. Faisant rugir les moteurs, vous vous enfoncez dans le marais. Rendez-vous au [393](#).



### 359

Fog Farkin appartient à une race de monstres très rare, les Tchogs. Dépourvus de bras, ils sont néanmoins étonnamment agiles et possèdent, si vos souvenirs sont exacts, une arme

naturelle redoutable... Rapide comme la foudre, une épaisse langue parcheminée jaillit de la bouche de Farquin et se colle sur votre visage ! Vous étouffez. Au début de ce combat, vous disposez des 10 points d'oxygène qui figurent sur votre *Feuille d'Aventure*, mais vous risquez d'en perdre plusieurs sous l'étreinte répugnante de la langue de Farquin. Si jamais vous épuisez votre réserve d'oxygène jusqu'au dernier point, vous mourrez asphyxié, ce qui marquera la fin de votre aventure. Qu'allez-vous faire, maintenant ?

Faire appel à vos muscles Rendez-vous au [180](#) Attraper votre pistolet à laser Rendez-vous au [131](#) Faire le « coup du lapin » Rendez-vous au [105](#)

### 360

Une déflagration d'anéantisser magnétique s'abat sur le flanc de votre vaisseau, détruisant un Écran (déduisez-le de votre total d'Écrans). Votre tableau de bord affiche maintenant les informations suivantes :

	TANGAGE	ROULIS	LACET
MÉTÉORE	+1	52	- 24
ENNEMI	35	60	13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

#### TANGAGE ROULIS LACET

- 1	60	+ 24	Rendez-vous au <a href="#">285</a>
+ 34	1 12	+ 37	Rendez-vous au <a href="#">98</a>
36	+8 -	11	Rendez-vous au <a href="#">248</a>

### 361

C'est au tour du Glip de jouer : il fait pivoter le grand anneau d'une section sur la gauche et s'élançe à l'attaque. Au terme d'un combat ardu, vous parvenez à le terrasser. Le Cloporton fait alors tourner l'anneau moyen d'une section sur la droite, mais sa route est toujours barrée par un écran. Quant au Mutant, il fait pivoter le petit anneau d'une section sur la gauche, ce qui lui permet de vous attaquer. Vous en venez également à bout. Mais Jim Ego secoue la tête, l'air navré : « C'était la quatrième et dernière manche de la partie, et il manque un Cloporton à ton tableau de chasse. Tant pis ! Adieu, et merci pour la distraction ! » Le géant abaisse une manette : vous êtes foudroyé sur place par une violente décharge.

### 362

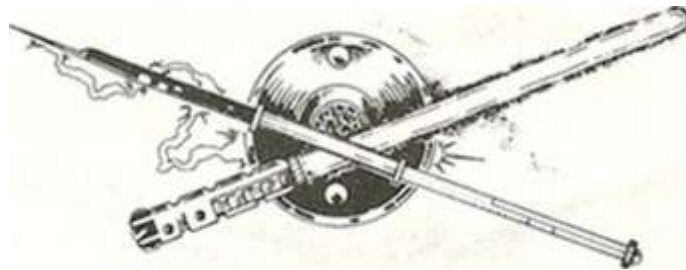
Vous cueillez une poignée de fraises rouges et juteuses et vous les dévorez goulûment. Malheureusement, elles venaient d'être traitées au pesticide et vous vous êtes empoisonné ! Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette difficile digestion, vous flânez dans le verger et remarquez plusieurs objets qui pourraient vous être utiles, notamment : un pot de fleur, des fraises, une pelle, du désherbant, un balai, un tuyau d'arrosage.

Choisissez-en deux et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure* avant de quitter le verger. Rendez-vous au [103](#).

### 363

Marsatou vous fait entrer par le grand portail. Quelle déception : à l'exception d'un immense obélisque ovale cimenté au sol, le Dôme aux Merveilles est complètement vide ! « Tu as l'air surpris ! dit Marsatou. Bien sûr, cet endroit abritait jadis les plus grands chefs-d'œuvre de la galaxie, et les artistes les plus prestigieux venaient y donner des spectacles. C'est ici que Madame de la Dragée, la célèbre comédienne et humoriste, créa sa *Grande Farce de l'Univers* devant le roi d'Aarok et toute la cour.

Malheureusement, le roi se sentit visé par l'humour mordant de la pièce, et tu connais la suite de l'histoire... On dit que son fantôme sans tête erre dans le Dôme en ricanant sans cesse, mais je me demande bien pourquoi elle rirait, et surtout comment ! » Marsatou pointe l'obélisque du doigt : « C'est par ici qu'on accède à la Voûte 6 et au Centre de Défense. Ta mission va bientôt toucher à sa fin ! » Le cœur battant, vous suivez Marsatou vers l'obélisque. Au moment où vous allez enfin l'atteindre, un Préfecta, surgi Dieu sait d'où, s'élance en brandissant une faucille et un fouet électrique : « Coucou ! s'exclame-t-il d'un ton de plaisanterie, je vous attendais ! » Si vous avez l'une ou l'autre sphère en votre possession, vous pouvez briser celle qui contient le chien métallique (rendez-vous au [288](#)) ou celle qui renferme l'armure (rendez-vous au [246](#)). Si vous n'avez aucune des deux, ou que vous préférez ne pas y recourir, rendez-vous au [275](#).



### 364

Vous convenez avec le Capitaine Long-Nez de servir comme vigie et moussaillon, en échange de quoi il vous emmènera à Centralville, où il veut faire effectuer des réparations sur son vaisseau. Le chaland décolle, grimpe à quinze mètres et met le cap sur la ville. Au bout de quelques heures, un autre vaisseau approche à vive allure, en provenance du sud. C'est le chaland du Capitaine Grandes-Oreilles, ennemi mortel de Long-Nez. Lancez un dé. Si vous faites 1, rendez-vous au [329](#). Si vous faites 2 ou 3, rendez-vous au [286](#). Si vous faites 4 ou 5, rendez-vous au [249](#). Enfin, si vous faites 6, rendez-vous au [172](#).



365 A peine effleurée, la bougie pousse un cri perçant  
et vous crache un jet de cire bouillante à la figure.

### 365

A peine effleurée, la bougie se met à fulminer : « Espèce d'imbécile ! Tu as troublé ma méditation ! » Elle pousse un cri perçant et vous crache un jet de cire bouillante à la figure. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Et tout ce tumulte a réveillé le Dèk. Rendez-vous au [10](#).

### 366

Votre ennemi largue un missile ultra-sophistiqué équipé de canons à laser et d'écrans.

MISSILE ULTRA-SOPHISTIQUÉ NIV : 8 las : 2 écr : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [231](#).

### 367

Vous êtes traîné dans la pièce que vous aviez vue de l'extérieur du manoir. L'homme en blanc se présente : il s'appelle Yordévik. « Tu as dû entendre parler de moi... Euh, de nous », corrige-t-il en jetant un coup d'œil au chat, qui n'a pas cessé de vous scruter de ses trois yeux. Il vous explique alors que lui et sa clique forment une bande « d'entrepreneurs libéraux » (c'est-à-dire de pirates !) et que vous serez bientôt rendu à vos parents, intact ou presque, une fois qu'ils auront versé « une indemnité d'hébergement et de transport », autrement dit, une rançon... « D'où viens-tu? » demande Yordévik. Vous refusez obstinément de répondre. « Gardes, emmenez-le ! » ordonne Yordévik, furieux. Aussitôt, deux solides gaillards se jettent sur vous, vous rouent de coups et vous ligotent. A travers un brouillard comateux, vous sentez qu'on vous traîne hors de la pièce. Vous perdez alors connaissance. Rendez-vous au [237](#).



### 368

L'ordinateur vous demande de confirmer que vous avez bien demandé le plan d'action n° 368, ce que vous faites. «Très bien, crépite-t-il d'une voix grave, tu as demandé le plan Pas de Quartier : annihilation de tous les vaisseaux dans un rayon de quatre-vingts kilomètres par explosion d'une bombe de dix mégatonnes. Adieu, monde cruel ! » Vous mourez dans une des plus formidables explosions qu'ait jamais connue la galaxie.

### 369

Le vaisseau ravitailleur Walli-Youg largue des milliers de pointes métalliques, fines comme des aiguilles mais dures et pointues, qui tombent en pluie sur le *Météore*, perforant le fuselage et détruisant un Écran (soustrayez-le de votre total d'Écrans). Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Maintenant, allez-vous examiner le vaisseau ravitailleur à l'aide de votre radar-balayeur amplificateur d'images (rendez-vous au [215](#)), débrancher votre pandilomètre magnétique (rendez-vous au [389](#)), ou enfoncer le bouton orange qui clignote sur votre console de commande (rendez-vous au [342](#)) ?

### 370

Le capitaine vous agonit d'injures et démarre à toute vapeur. Rendez-vous au [32](#).

### 371

A peine touché, le verrou de plastique se dissout, ainsi que le cerceau de cuivre qu'il fermait, laissant place à deux brèches béantes, l'une sur la gauche, l'autre sur la droite. Allez-vous quitter le couloir par l'ouverture qui vient d'apparaître à gauche (rendez-vous au [274](#)), par celle de droite (rendez-vous au [242](#)) ou bien par la sortie qui se trouve tout au fond du passage (rendez-vous au [257](#)) ?





375 *Trois petits globes s'allument dans le ciel et  
approchent à vive allure : ce sont des Méduses Cosmiques!*

quelques minutes au-dessus de votre tête puis se posent. Vous les reconnaissez soudain, avec un frisson glacé : ce sont des Méduses Cosmiques ! Vous êtes dans de sales draps ! « Dis donc, mon gaillard, on ne se serait pas déjà rencontrés, par hasard, sur une autre planète? » dit l'un d'eux, un globe doré et phosphorescent. « Bien sûr que si ! » intervient l'une de ses compagnes, harnachée d'une cartouchière en cuir et d'un méga-détonateur à six coups, en vous lançant un regard haineux : « Tu es Yang Mistral ! Tu nous a fait coffrer pour le casse de Turlubadane, sur l'Astéroïde de Vertiff, il y a trois ans ! Nous avons moisi un an et demi dans une cellule minuscule, infestée de punaises ! Tu vas nous le payer cher ! » Ces gredins ne plaisantent pas : défendez-vous !

#### HABILETÉ ENDURANCE

KRUNN LE TUEUR	9	6
NOADO LE RENÉGAT	8	4
ROD L'INTRÉPIDE	6	6

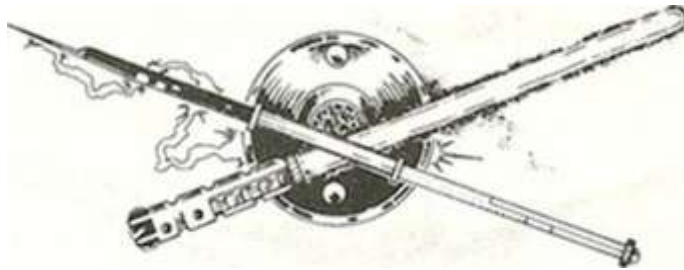
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [271](#).

### 376

Des heures durant, vous marchez à travers les collines pourpres, sous le soleil écrasant de Sev. A la tombée du jour, vous êtes encore bien loin des remparts de la ville. Vous apercevez plusieurs piliers au faite plat, disposés en cercle, et décidez de passer la nuit là. Mais, en approchant des colonnes, vous entendez des chuchotements d'un timbre étrange, qui semblent provenir d'une dune voisine. Allez-vous vous réfugier au sommet d'un pilier (rendez-vous au [281](#)) ou quitter les lieux sans faire de bruit (rendez-vous au [31](#)) ?

### 377

Vous marchez tout l'après-midi à travers des vallées rocailleuses et désertiques et des cuvettes de sable et de cendres, ainsi que d'innombrables dunes. Dans un canyon, deux chalands spatiaux se livrent un combat féroce et acharné. Au bout de quelques minutes, l'un d'eux prend la fuite, traçant un sillage de flammes et de fumée. L'autre chaland n'est pas très loin. Allez-vous lui faire signe (rendez-vous au [186](#)) ou préférez-vous vous cacher en attendant son départ (rendez-vous au [32](#)) ?



### 378

Un peu plus loin, le vaisseau-cloche, criblé d'explosifs, coule dans le marais. Votre véhicule de combat a été sérieusement endommagé, heureusement la ville n'est plus qu'à trois kilomètres à peine. Mais, comme plusieurs petits vaisseaux ennemis s'avancent, vous mettez le cap sur une station de métro spatiale et une rampe de lancement en béton, à laquelle est amarré un vaisseau-planeur, tous deux encore plus près de vous que la ville. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes *Chanceux*, rendez-vous au [169](#) ; si vous êtes *Malchanceux*, rendez-vous au [235](#).

### 379

Vous pénétrez dans une pièce rectangulaire et basse de plafond, remplie d'énormes machines qui vibrent avec un bruit épouvantable : c'est la salle des moteurs de la station. Le Grobulle arrive en roulant dans la pièce et se transforme en créature humanoïde pour mieux vous pourchasser. Vous courez à toutes jambes vers un cylindre de transit. Toutes sortes d'objets jonchent le sol. Vous en attrapez deux au passage, espérant qu'ils

se révéleront utiles. Choisissez parmi les objets suivants : clef à écrous, marteau, tournevis sonique, extincteur, aciduateur à multifacettes, roulement à billes.

Inscrivez les deux objets de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au [332](#).

### 380

Au cours de l'inspection d'une des maisons, vous êtes attaqué par un Poteau Sauter, drôle de créature qui ressemble à un bâton et qu'on trouve sur beaucoup de planètes. L'ignoble Poteau Sauter vous assène par surprise un violent coup sur la nuque. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Malheureusement pour lui, vous êtes plus rapide que prévu : au moment où il bondit vers la porte en ricanant, vous l'attrapez des quatre mains. Son expression passe d'une joie mauvaise à la terreur absolue : « Gago ! Aggi ! » couine-t-il sous votre étreinte. Bêtement, vous serrez trop fort et le Poteau Sauter se casse entre vos doigts. Quel dommage ! Les Poteaux Sauters ont le don de glaner des informations précieuses, et celui-ci aurait pu vous en apprendre long sur la planète... Ne trouvant plus rien d'intéressant dans le village, vous le quittez par la rue Tirenlière, vous appuyant sur un bout du Poteau Sauter comme sur une canne ! Rendez-vous au [160](#).

### 381

« Quoi ? » s'exclame FHomme-Têtard, furieux. Il se jette sur vous pour vous arracher le sac d'explosifs. Au cours de la bagarre, vous laissez malencontreusement tomber ce dernier. Aussitôt, toutes les munitions explosent et vous périssez tous deux, carbonisés dans une immense boule de feu.

### 382

Vous pénétrez dans le sas ovale et retirez votre casque. Un relent de fuel flotte dans l'air : il doit y avoir une fuite quelque part. Pour éviter de provoquer une explosion, vous ne vous servirez donc ni de votre pistolet ni de votre épée à laser tant que vous

serez ici. Devant vous se trouve un long couloir, jalonné par des cerceaux de plus en plus petits. Sur plusieurs de ces cerceaux sont fixés d'étranges verrous de verre ou de plastique. Vous apercevez une sortie, à gauche au fond du couloir. Allez-vous vous y diriger (rendez-vous au [257](#)) ou préférez-vous examiner un verrou en plastique (rendez-vous au [371](#)) ou bien en verre (rendez-vous au [245](#)) ?

### 383

Vous avez commis une grave erreur dans vos calculs et vous heurtez de plein fouet une des grosses poutrelles métalliques du *Grand Archipel*. Vous mourez sur le coup.

### 384

« Mauvaise réponse, hérétique ! » crie l'homme, scandalisé. Il lève un doigt et vous foudroie sur place.

### 385

Vous regagnez le bureau, puis, après avoir traversé plusieurs autres murs, vous vous retrouvez dans la cuisine du manoir. A votre arrivée, le cuisinier, un humanoïde replet au nez couvert de boutons, est si stupéfait qu'il lâche le superbe soufflé qu'il venait de sortir du four. Furieux, il s'arme d'un hachoir à laser, attrape une grande casserole en guise de bouclier et se jette sur vous.

#### NIVEAU LASERS ÉCRANS

CUISINIER	5	2	8
POLY-ARMURE	-	2	10

Si vous êtes vainqueur, vous décidez d'enlever la poly-armure car ses batteries sont en train de se décharger : vous avez de plus en plus de mal à vous mouvoir. Rendez-vous au [284](#).

### 386

Un gaz jaune et nauséabond s'échappe, mais la porte ne bouge pas d'un pouce. Parmi les combinaisons suivantes, essayez-en une nouvelle : tourner les deux poignées vers la droite (rendez-vous au 93), les tourner toutes les deux vers la gauche (rendez-vous au [118](#)) ou la rouge vers la gauche et la bleue vers la droite (rendez-vous au [192](#)).

### 387

« Mille mercis ! » s'exclame la créature que vous venez de sauver, éperdue de reconnaissance. Elle vous offre un de ses biens les plus chers, une capsule sensorielle, en vous recommandant de la coincer dans vos dents du fond. « Tu verras, cette capsule pourra peut-être te tirer d'affaire », dit la créature en s'éloignant. Vous repartez par le tunnel, car la grotte n'offre pas d'autre issue. Rendez-vous au [140](#).

### 388

A proximité du tube à air, un Tatou géant à longues défenses vous attaque. C'est une des charmantes créatures fabriquées par Cré'Bastin au début de ses expérimentations...

**TATOU GÉANT HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [276](#).

### 389

Une violente explosion nucléaire fait voler votre vaisseau en éclats.

### 390

Vous sortez du cylindre de transit et entrez dans une pièce ronde, surmontée d'un dôme. Tout autour de vous, ce ne sont que terminaux d'ordinateurs, consoles et écrans, qui cliquettent et



clignotent frénétiquement, comme s'ils étaient tous en dérangement. Par mégarde, vous appuyez le coude sur un bouton vert ; aussitôt, un haut-parleur se met à vrombir : « Alerte à l'intrus ! Alerte à l'intrus ! Activation du système de défense cyborg ! » Des jets de vapeur jaillissent de la console où vous vous êtes arrêté, vous brûlant grièvement. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Les pas lourds d'un Cyborg résonnent avec un écho métallique, de plus en plus proche. Vous décidez de fuir au plus vite par une des deux écoutilles, de l'autre côté du dôme. Allez-vous sortir par la ronde (rendez-vous au [9](#)) ou par la carrée (rendez-vous au [167](#)) ?

### 391

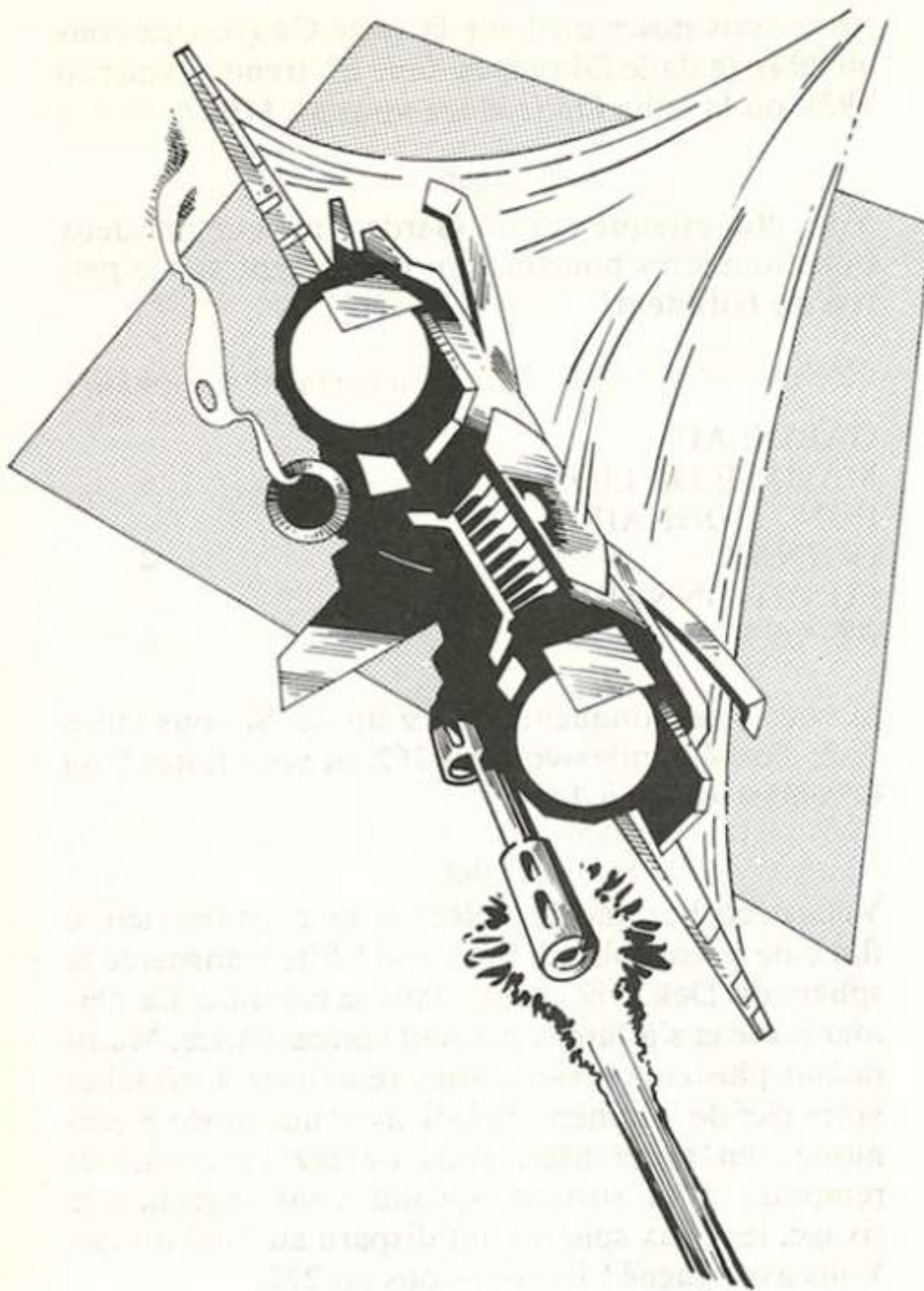
Au plus chaud de l'après-midi, le Garde-Araignée se recroqueville à l'ombre d'un cocon pour faire la sieste. De longues plumes à penne pointue dépassent du cocon de votre voisin d'infortune, et vous parvenez à introduire deux doigts dans un petit trou dans votre cocon. En vous balançant, vous arrivez à attraper une plume. Allez-vous l'arracher (rendez-vous au [133](#)) ou en casser l'extrémité (rendez-vous au [157](#)) ?

### 392

Vous descendez une échelle métallique jusqu'à l'étage inférieur du vaisseau. Toutes sortes de machines sont entreposées là, certaines encore emballées dans des caisses en bois. Brusquement, un petit roboïde surgit de derrière une caisse et vous toise d'un regard narquois. « Désolé, mon ami, tu n'as pas de laissez-passer ! » Sans vous laisser le temps de répondre, il vous attaque.

**PETIT ROBOÏDE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 8**

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [340](#).



**393** *Quelques kilomètres plus loin, vous êtes attaqué  
par un vaisseau-moustique.*

### 393

Quelques kilomètres plus loin, vous êtes attaqué par un vaisseau-cloche. Vous allez devoir vous défendre avec les canons à laser de votre véhicule de combat.

#### NIVEAU LASERS ÉCRANS

VAISSEAU-CLOCHE	4	4	8
VÉHICULE DE COMBAT	-	2	10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [378](#).

### 394

Vous vous arrêtez dans une hutte, au bout de la rue Tirenlère, pour y passer la nuit. Après avoir verrouillé la porte, vous vous roulez en boule dans un coin et vous vous endormez rapidement. Au petit matin, vous êtes réveillé par un tintement de verre et de métal, en provenance de la rue. Allez-vous ignorer ce bruit et vous rendormir (rendez-vous au [295](#)), jeter un coup d'œil par la fenêtre (rendez-vous au [55](#)) ou rouvrir la porte et passer la tête au-dehors (rendez-vous au [108](#)) ?

### 395

Le vieillard insiste. « Non merci, sans façon ! » répondez-vous avec une pointe d'agacement dans la voix. Vous tournez les talons mais le vieillard, vexé, bondit comme un ressort et vous poignarde avec une dague à laser. Mortellement blessé, vous vous écroulez face contre terre.

### 396

Toutes les dalles changent de couleur : la blanche devient grise, la grise noire et la noire blanche.

Allez-vous poser pied sur la dalle C4 (rendez-vous au [294](#)), la dalle E4 puis la dalle E5 (rendez-vous au [193](#)), ou la dalle D5 (rendez-vous au [110](#)) ?

### 397

Vous êtes attaqué par un Garde ainsi que par deux Fonctionnaires bougons qui discutaient sur le perron du bâtiment.

#### HABILETÉ ENDURANCE

GARDE AU MASQUE DE LION	8	6
FONCTIONNAIRE GUINDÉ	6	4
FONCTIONNAIRE REPLET	6	6

Si vous êtes vainqueur, lancez un dé. Si vous faites 1, 2, 3 ou 4, rendez-vous au [262](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [145](#).

### 398

Vous décochez une fléchette par un petit trou sur le flanc de votre sphère. Bien visé ! Elle transperce la sphère du Dèk et se plante dans sa coquille. Ce dernier hurle et s'affaisse, perdant connaissance. Manipulant plusieurs leviers, vous réussissez à détacher votre clef de la sphère du Dèk avec une pince mécanique ; en toute hâte, vous ouvrez Pécoutille et remontez à la surface. Quand vous regagnez le rivage, les deux sphères ont disparu au fond du lac. Vous avez gagné ! Rendez-vous au [222](#).

## 399

Vous décochez maintenant un rayon laser qui traverse les écrans du vaisseau ennemi et perce un grand trou dans son fuselage. Furieux, le pilote dirige son vaisseau vers vous, malgré les volutes de fumée qui s'échappent de la coque.

### TANGAGE ROULIS LACET

MÉTÉORE	34	<b>142</b>	0
VAISSEAU ENNEMI	35	60	+ 13

Fort de ces informations, quelles manœuvres allez-vous effectuer ?

### TANGAGE ROULIS LACET

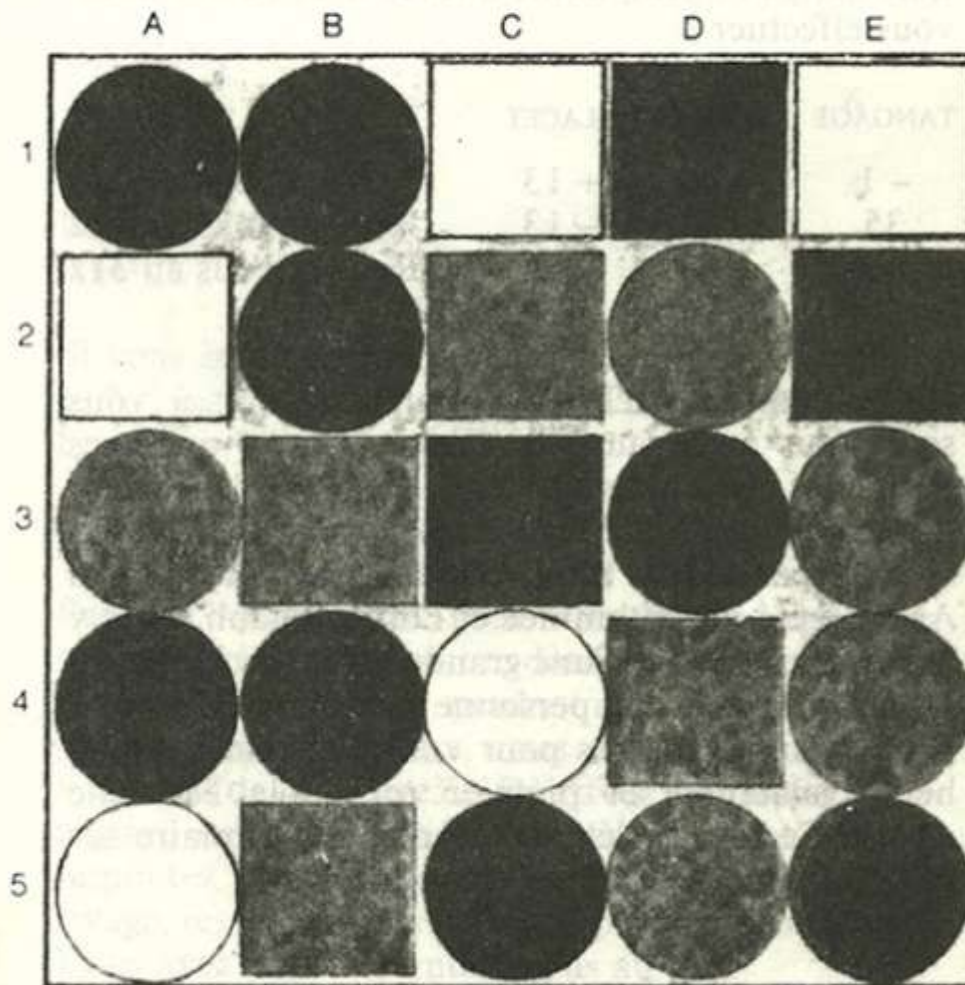
- 1	- 60	+13	Rendez-vous au <a href="#">269</a>
35	60	- 13	Rendez-vous au <a href="#">112</a>
+ 1 -	82	13	Rendez-vous au <a href="#">312</a>

## 400

Votre mission s'achève triomphalement : à vous seul, vous avez sauvé la galaxie ! Après quelques péripéties sans gravité, vous regagnez la surface d'Aarok et regagnez Insulina à bord d'un vaisseau spatial abandonné. Plusieurs mois plus tard, quand Aarok a été décontaminée et l'ordre rétabli, vous y retournez, à la tête d'une grande flotte de colons. Le Grand Empereur en personne se rendra bientôt au Dôme aux Merveilles pour vous couronner superhéros galactique et premier roi de la Nouvelle Aarok. Ce sera le début d'un règne exemplaire sur plusieurs milliards de sujets...

# Le Dallage

DÉPART

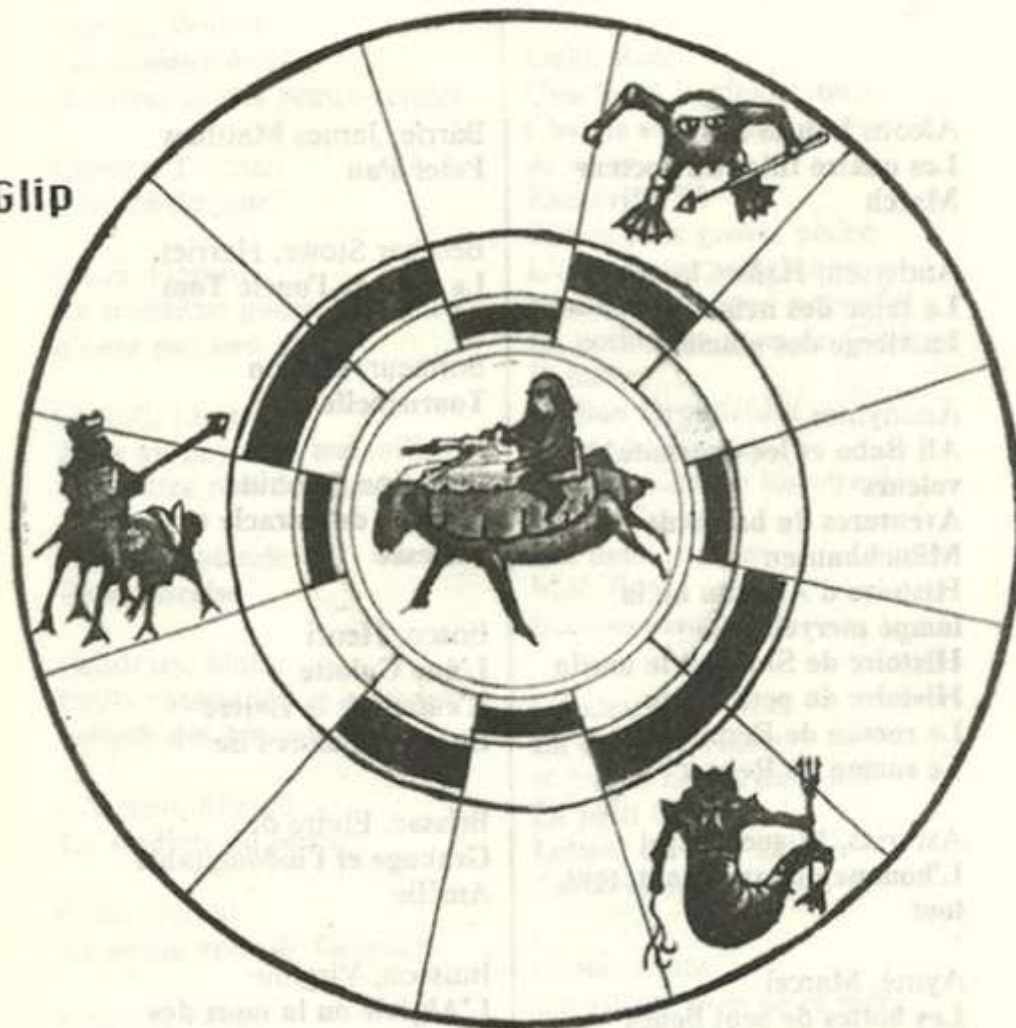


ARRIVÉE

# Le Manège

**Mutant**

**Glip**



**Cloporton**