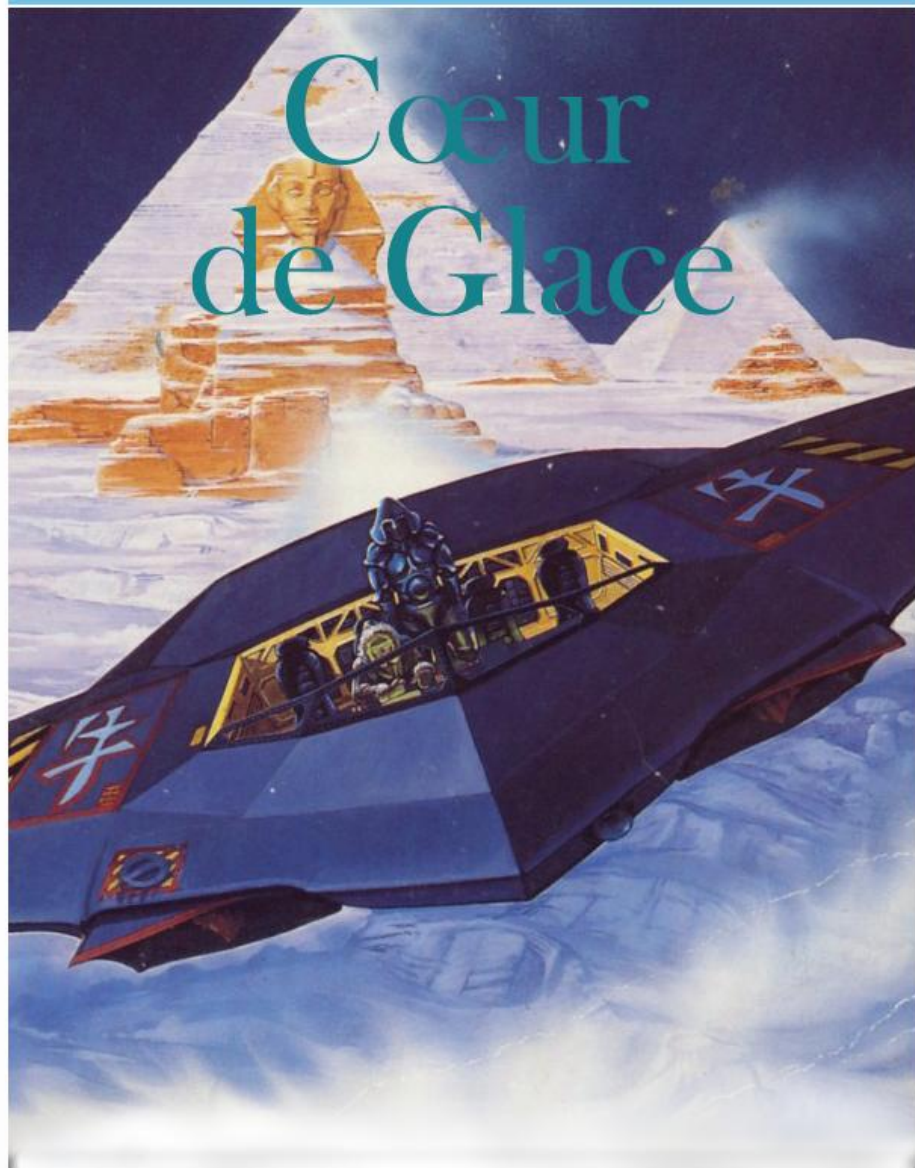


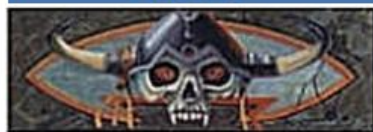
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Dave Morris

Cœur de Glace



Destins



folio
junior

Dave Morris

COEUR DE GLACE

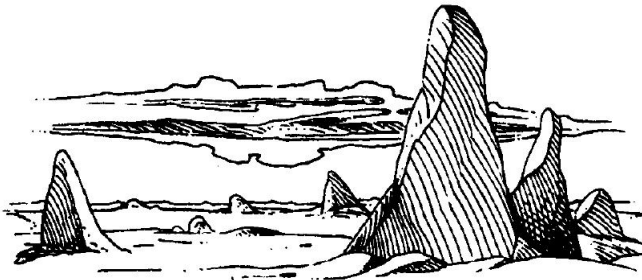
Destins /5

*Traduit de l'anglais
par Outremer*

Illustrations de Russ Nicholson

Cartographie de Léo Hartas

Couverture réalisée par Steiph



Introduction

Les trois derniers siècles

En 2015, la dégradation des conditions climatiques donna lieu à la première Conférence Economique Globale. La communauté internationale décida de mettre en œuvre des mesures visant à réparer les dommages causés par l'activité industrielle à l'écosystème et à consolider la couche d'ozone. Un grand nombre de satellites de contrôle climatique furent mis en orbite jusqu'en 2031. Pour plus d'efficacité et afin de symboliser la coopération internationale, ils furent placés sous le contrôle d'un super-ordinateur en réseau nommé Gaia. Le climat de la Terre entama une nette amélioration.

Le premier présage de désastre vint début 2037, quand Gaia cessa inexplicablement de fonctionner pendant dix-sept minutes. Le fonctionnement normal reprit, mais le système continua à connaître des problèmes. A l'une de ces occasions, Paris fut soumis à une vague de chaleur de deux jours, si intense qu'elle fit craquer les trottoirs. Après plusieurs mois, la source des problèmes fut identifiée : un virus informatique avait été introduit dans Gaia par des moyens inconnus. Le concepteur du système commença la programmation d'un antivirus mais mourut avant que son travail ne soit accompli. La crise s'amplifia tout au long de l'année. Lorsqu'une inondation foudroyante entraîna la mort de 5000 personnes sur la côte du Bangladesh, le projet Gaia fut officiellement abandonné. Malheureusement, il était trop tard pour l'arrêter. Pendant les années qui s'ensuivirent, le fonctionnement erratique de Gaia plongea les conditions climatiques globales dans le chaos. Les calottes glaciaires progressaient davantage chaque année. L'Australie était soumise à une pluie torrentielle presque constante. Le centre de l'Asie était devenu un désert aride. La situation politique reflétait les ravages du climat et des guerres éclataient constamment à travers le globe. Fin 2054, des informaticiens basés à Londres essayèrent de s'introduire dans le système de Gaia afin de réparer les virus auto-répliquants. Gaia détecta cette tentative et l'interpréta comme une attaque contre son programme. Elle riposta en prenant le contrôle d'une partie des réseaux de défense, ce qui lui permit de déclencher une frappe nucléaire. Londres fut totalement détruite.

A la fin du siècle, Gaia s'était introduite dans tous les réseaux informatiques majeurs, prenant le contrôle des systèmes climatiques, militaires et de com-

munication à travers toute la planète. Des périodes de lucidité et de conditions climatiques clémentes étaient suivies d'ouragans et de blizzards arctiques. Au cours d'une interview, le Président des Etats-Unis compara Gaia à un être vivant : « Elle devait être la mère protectrice de l'humanité, mais cette "mère" est devenue folle. »

Le déclin ininterrompu des conditions de vie amena l'essentiel de l'humanité au bord de l'extinction. La population chuta jusqu'à ce qu'il ne reste que quelques millions d'individus éparpillés à travers le globe, essentiellement dans des villes où la nourriture pouvait encore être produite artificiellement.

Nous sommes maintenant en l'an 2300. Les riches sont cloîtrés dans leurs tours d'ivoire, où ils se distraient avec une gaieté forcée en attendant la fin. Les pauvres habitent des bidonvilles sans loi, rongés par la maladie. Un manteau de neige et de glace recouvre les étendues qui séparent les cités. Personne ne s'attend à ce que l'humanité survive un siècle de plus. Nous sommes vraiment à "la fin de l'histoire".

Règles

L'aventure n'implique ni dé, ni Table du Hasard.

Vous débutez avec **10 Points de Vie** et ne pouvez jamais dépasser ce total. Si vos Points de Vie descendent à 0, vous êtes mort et votre aventure se termine. Vous pouvez transporter jusqu'à **8 objets**. Au début de l'aventure, vous n'avez en votre possession que les objets requis pour l'usage de vos compétences (voir plus loin).

Vous possédez également **30 scads** (la monnaie en vigueur) qui ne comptent pas comme un objet.

Compétences

Vous devez choisir **quatre** des douze compétences qui suivent :

Agilité

La capacité à accomplir des acrobaties, à courir, grimper, bondir, etc. Inclut le sens de l'équilibre. Un personnage doté de cette compétence est adroit et souple.

Combat à mains nues

La maîtrise de divers arts martiaux, incluant des éléments de karaté, de ju-jitsu et de tai-chi.

Astuce

La capacité à réfléchir rapidement et à utiliser la ruse pour vous tirer du danger. Utile dans d'innombrables circonstances.

Cybernétique

La capacité de programmer et d'utiliser un ordinateur. Une science presque oubliée dans le monde apocalyptique du XXIIIème siècle.

PES (Perception extra-sensorielle)

Le pouvoir de sentir le danger et de lire l'esprit des autres. Vous avez besoin d'un *crystal psionique* pour utiliser cette compétence.

Savoir

Un mélange d'Histoire, de légende et de connaissance générale qui vous rend plus à même de réagir à l'inconnu.

Paradoxie

Le pouvoir d'agir sur les lois naturelles par la force de votre esprit. Cette technique est plus lente et moins fiable que les PES, mais peut avoir des effets miraculeux. Vous avez besoin d'un *crystal psionique* pour l'utiliser.

Pilotage

La capacité de conduire presque n'importe quel type de véhicule, du scooter des neiges à la navette spatiale.

Roublardise

Les talents d'espion et de voleur, tels que faire les poches, ouvrir les serrures et vous dissimuler dans les ombres.

Tir

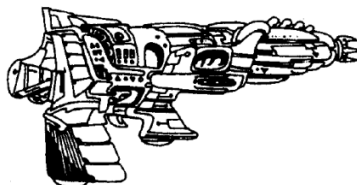
La maîtrise des armes à distance. Vous avez besoin d'un *pistolet barysal* chargé pour utiliser cette compétence. (Note : au début de l'aventure, votre *pistolet barysal* aura 6 charges.)

Loi des rues

Avec cette compétence, vous ne serez jamais perdu dans les villes. Vous vous sentez chez vous dans les allées étroites, éclairées au néon, où d'autres ne voient que pauvreté et danger.

Survie

Une compétence qui vous permet de vous adapter aux régions désolées et inhabitées : forêts, déserts, marécages et montagnes.



Profils

Alternativement, vous pouvez choisir l'un des profils de personnages ci-dessous (qui peuvent déroger aux règles précédemment énoncées) :

L'explorateur

Compétences : Combat à mains nues, Savoir, Loi des rues, Survie

Profil : Beaucoup déplorent l'effondrement de la civilisation. Vous êtes au contraire fasciné par les régions mystérieuses que cela a fait apparaître.

Points de vie : 11

Argent : 20 scads

Le chasseur de primes

Compétences : Astuce, Pilotage, Tir, Loi des rues

Profil : Les temps sont durs et les faibles sont les victimes des forts. Ce sont les gens comme vous qui font respecter la loi.

Points de vie : 10

Équipement : Pistolet barysal (6 charges)

Argent : 40 scads

L'espion

Compétences : Agilité, Cybernétique, Roublardise, Loi des rues

Profil : L'agonie du monde n'empêche pas les gouvernements de se disputer la fortune et le pouvoir qui existent encore. Vous volez les secrets et les vendez au plus offrant.

Points de vie : 10

Argent : 30 scads

Le commerçant

Compétences : PES, Savoir, Tir, Loi des rues

Profil : Peu de gens osent franchir les étendues glacées séparant les villes, ce qui permet à un aventurier audacieux de faire de jolis profits.

Points de vie : 10

Équipement : Pistolet barysal (6 charges), Cristal psionique

Argent : 35 scads

Le visionnaire

Compétences : Combat à mains nues, Astuce, PES, Paradoxie

Profil : Portant le fardeau de la double vue, vous savez que l'humanité n'a aucun avenir si rien n'est entrepris pour sauver le monde.

Points de vie : 10

Equipement : Cristal psionique

Argent : 30 scads

Le scientifique

Compétences : Cybernétique, Pilotage, Savoir, Survie

Profil : La plupart des gens ne comprennent rien aux machines construites par leurs ancêtres mais vous avez appris que la connaissance est le pouvoir.

Points de vie : 10

Argent : 30 scads

Le mutant

Compétences : Agilité, Astuce, Paradoxie, Roublardise

Profil : Né avec d'étranges pouvoirs, vous êtes plus qu'humain. Votre vie serait en péril si on venait à connaître votre secret.

Points de vie : 10

Equipement : Cristal psionique

Argent : 30 scads

Géographie

L'aventure se déroule autour de la Méditerranée, où le niveau des eaux a nettement baissé. La péninsule ibérique est désormais rattachée à l'Afrique du Nord, tout comme la Corse, la Sicile et la Sardaigne à l'Italie. La Mer Noire est désormais une mer fermée.

Océan
Atlantique

Plateau

Kastilan

Ibérique

Passage de
Jib-&-Raltar

Daralbad

Montagnes de l'Atlas

Marais de
Lyonnesse

Ruines de
Marsey

Pyrénées

Mer
Ligurienne

Golfe
d'Incunab

Karthag

Tarabul

ZONE 18347

NORTH

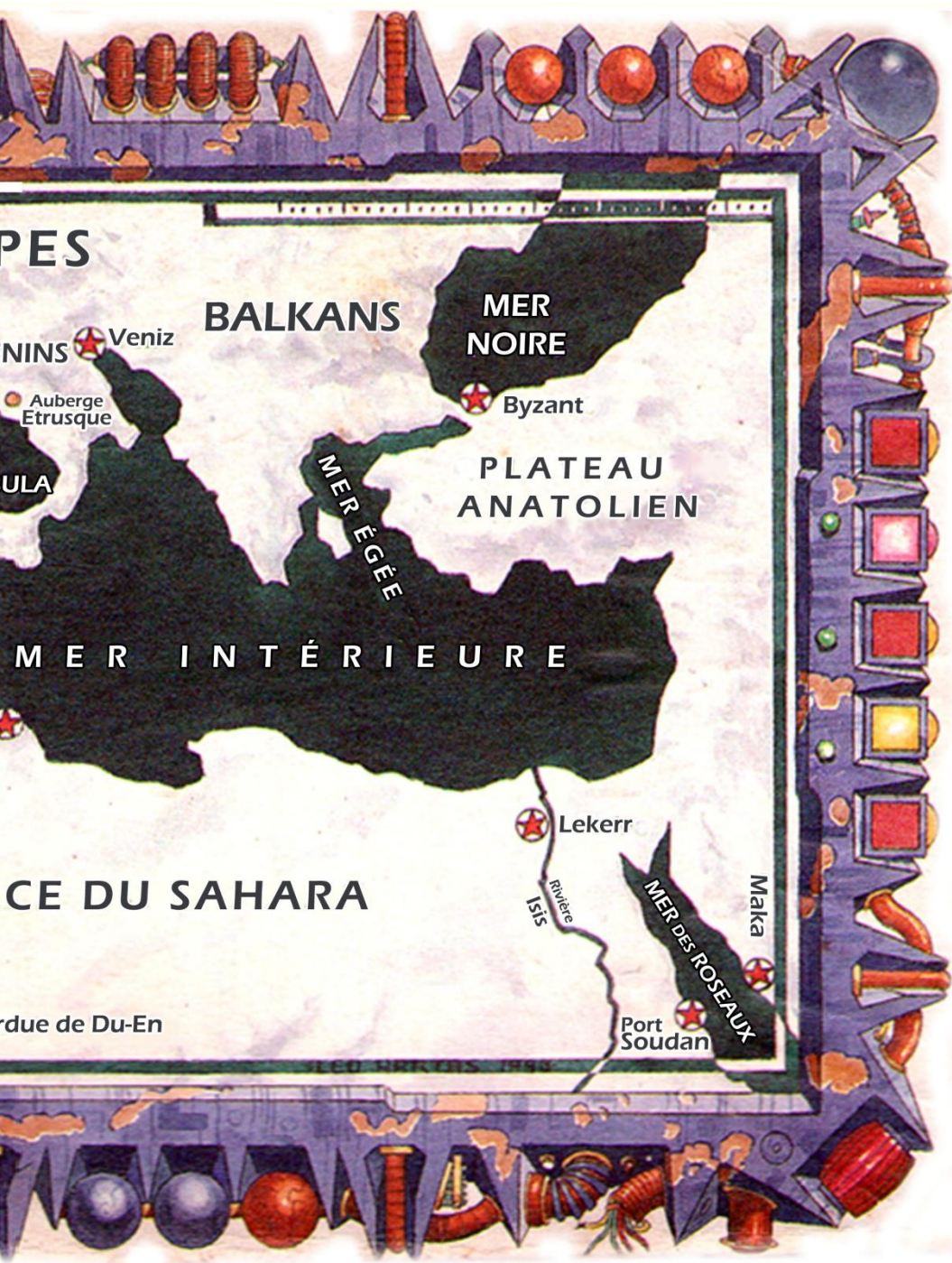
AFRICA

EUROPE

ICESCAN

Désert de Gla

Cité per



PES

NINS  Veniz

 Auberge Etrusque

ULA

BALKANS

MER NOIRE

 Byzant

PLATEAU ANATOLIEN

MER ÉGÉE

MER INTÉRIEURE

DÉSERT DU SAHARA

du de Du-En

 Lekerr

Rivière Isis

MER DES ROSEAUX

Maka

 Port Soudan

Prologue

L'Auberge Etrusque est nichée à l'ombre des Appenins, à côté d'une cascade gelée, abritée du vent par une haute falaise de pierre noire et nue. Assis à côté d'une longue fenêtre, vous regardez les montagnes. Le crépuscule fait fondre les contours abrupts de la roche, emplissant les vallées d'une pénombre bleue. La lune brille faiblement derrière des nuages noirs poussés par le vent. De la neige va encore tomber ce soir.

Vous écartant de la fenêtre, vous laissez retomber le rideau et entreprenez de traverser la pièce crasseuse. Des voyageurs sont assis le long des murs, pariant bruyamment et buvant des liqueurs fortes couleur de feu. Beaucoup sont des chasseurs et des commerçants venus des plaines qui descendent d'ici jusqu'à la mer Ligurienne. D'autres sont peut-être ici depuis bien plus longtemps : des hommes et des femmes maigres qui n'ont trouvé que peu d'emploi. L'Auberge Etrusque est une escale bien connue de ceux qui entreprennent la périlleuse traversée des Appenins. Si certains, à la vue des pics enneigés, perdent espoir et choisissent de rester, qui peut les en blâmer ? Vous-même vous demandez parfois pourquoi vous prenez la peine de continuer dans ce monde de pauvreté et de souffrance.

L'histoire de la création de l'auberge est étrange, même en ces temps eux-mêmes fort anormaux. Le bâtiment était à l'origine un appareil aérien qui s'est écrasé en traversant les montagnes, il y a de cela deux cents ans. Un ancêtre de l'aubergiste actuel a transformé l'épave en une escale pour les voyageurs. Le générateur n'avait pas été endommagé par l'accident et l'auberge dispose donc de l'électricité, une rareté dans le monde moderne. Mieux encore, plusieurs des réparateks de l'appareil ont pu être récupérés. Ces robots nettoient et réparent constamment la structure, accomplissant fidèlement les tâches pour lesquelles ils ont été programmés des siècles plus tôt.

Ecartant un rideau, vous pénétrez dans une autre pièce de l'auberge. Sur le mur, un écran est en train de diffuser des scènes d'un vieux film. L'aubergiste est assis avec quelques autres à l'arrière de la pièce, d'où il commente bruyamment l'action. Vous enjambez un réparatek qui ressemble à un long cancrelat métallique. Il déploie des brosses de polissage pour nettoyer le sol à l'endroit où vous vous trouviez. Vous appuyant au mur, vous regardez le film pendant quelques minutes, mais les exclamations et les railleries de l'aubergiste sont impossibles à ignorer. Lorsque vous vous plaignez, il vous répond

d'un rire bruyant : « Ce n'est pas la peine de vous intéresser aux films qui apparaissent sur cet écran. Les images viennent d'un satellite connecté à Gaia, qui change de chaîne selon son humeur du moment. Il m'est arrivé de voir des actualités datant de plus d'un siècle ! A d'autres moments, il y a des films, des spectacles musicaux ou des documentaires. Mais je n'ai jamais encore vu la fin d'un seul programme. Tenez ! »

Il tend le doigt vers l'écran et, en vous retournant, vous voyez que le film a été remplacé par de la neige parasite grise.

- Eteignez-le, grogne un homme depuis la pièce adjacente. Il y a des gens qui aimeraient dormir."

- L'éteindre, vous dites ? fait l'aubergiste en éclatant à nouveau de rire. Il n'a jamais été éteint de toute ma vie. On ne peut pas l'éteindre. Pas à moins que Gaia ne décide de nous prendre en pitié et de nous accorder quelques heures de tranquillité.

Des bruits de pas lourds se font entendre et un homme au visage rubicond et furieux émerge de l'autre pièce. Il jette un regard exaspéré à l'écran, qui affiche désormais un bulletin météorologique pour le mois à venir.

- C'est ridicule ! s'exclame-t-il, outragé. Ça dit qu'il va y avoir des orages à New York ! Il n'y a pas eu de pluie à New York depuis des années : la ville est enfouie sous huit cent mètres de glace !

Un rire bref échappe à l'aubergiste tandis qu'il retourne à ses tâches : « Pas la peine de vous en prendre à moi. Tout le monde sait que Gaia est folle. »

L'homme dont le repos a été dérangé lui adresse un regard agacé.

- Si vous ne pouvez pas l'éteindre, proteste-t-il, pourquoi ne pas démolir l'écran ? Il montre n'importe quoi de toute façon.

Voyant l'homme s'avancer comme pour mettre sa suggestion à exécution, l'aubergiste fait un signe négatif du doigt : « Je vous déconseille d'y toucher. Enfoncez-vous du coton dans les oreilles si le bruit vous dérange. Mais si vous fracassez l'écran, les réparateurs passeront toute la nuit à le remettre en état et leur remue-ménage empêchera tout le monde de dormir. »

En entendant cela, l'homme lève les bras au ciel avec exaspération puis, rassemblant ses couvertures, s'en va dormir à l'autre bout de l'auberge.

La nuit tombe. Le vacarme des beuveries est remplacé par des murmures à voix basse, puis par des ronflements. Vous vous pelotonnez sur votre propre couche, écoutant le gémissement du vent à l'extérieur du fuselage. Demain, vous devrez vous aventurer à nouveau dans ce froid. Ce n'est pas une perspective engageante.

Dans la pièce adjacente, vous pouvez entendre le babil incessant de l'écran. Un extrait d'un jeu télévisé, probablement filmé avant la naissance de votre arrière-grand-père, est suivi de séquences tirées de films de science-fiction du XXIème siècle. Vous avez soif et vous n'arrivez pas à dormir. Ignorant les protestations marmonnées par les gens étendus autour de vous, vous vous levez et les enjambez pour vous rendre dans la pièce où se trouve l'écran.

Vous vous asseyez. Peut-être qu'une demi-heure de séquences vidéo sans rime ni raison viendront à bout de votre insomnie. L'écran s'est mis à diffuser des actualités de l'an 2095. L'information principale concerne l'accident d'un appareil aérien dans les Appenins. Vous vous penchez en avant, intrigué. Des images prises du ciel montrent l'épave fracassée qui fut plus tard réparée pour devenir cette auberge.

Soudain, les images changent.

- Autre sujet aujourd'hui, annonce la voix du présentateur, les scientifiques qui étudient la météorite tombée en Egypte le mois dernier déclarent qu'il pourrait s'agir du plus ancien objet de l'univers. Ces images montrent les combinaisons nécessaires pour approcher de la météorite, qui émet une radiation d'un type à ce jour inconnu.

L'image vacille et passe à une scène postérieure de plusieurs mois. Un journaliste se tient au bord d'une route tandis qu'un camion blindé traverse l'arrière-plan à grande vitesse : « Des terroristes de la secte baptisée "les Gardiens Volentins" se sont emparé aujourd'hui de la mystérieuse météorite alors qu'elle était acheminée vers Le Caire pour des tests supplémentaires. Les terroristes vénèrent la météorite, qu'ils appellent "le Cœur de Volent". Ils n'ont jusqu'à présent fait aucune déclaration. »

L'écran grésille à nouveau et prend une couleur verte intense, sur laquelle les continents du monde sont délimités en rouge. Ils sont représentés avec les contours qu'ils avaient avant que le niveau des mers ne descende et que les calottes polaires ne s'étendent pour les recouvrir.

Une voix féminine et chaude parle : « Le Cœur de Volent est resté entre les mains de la secte pendant vingt ans. Ils ont fondé la cité de Du-En dans le Sahara et ont appris à exploiter le pouvoir du Cœur, qu'ils utilisèrent de façon dévastatrice lors de la Guerre du Paradoxe. Plus tard, Du-En connut la guerre civile et fut abandonnée. J'ai désormais terminé l'analyse des tests scientifiques réalisés avant que le Cœur ne soit dérobé par la secte et voici mes découvertes. Si un humain venait à entrer en contact physique direct avec le Cœur, toute l'énergie contenue dans celui-ci serait libérée et le potentiel psychique total de

cette personne serait activé. En pratique, elle obtiendrait le pouvoir absolu sur son environnement. Ceci était une communication de Gaïa. Merci de votre attention. »

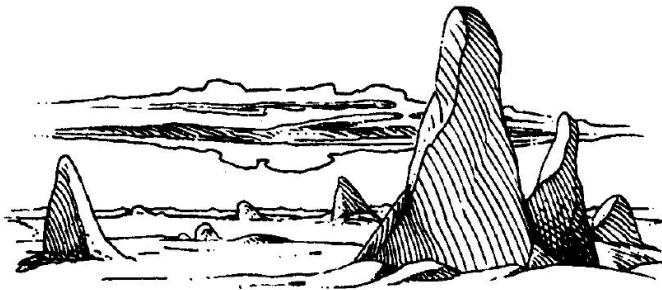
L'écran se fait blanc et silencieux pendant un moment, puis commence à diffuser un dessin animé. Vous le remarquez à peine, stupéfié par la réalisation que vous venez d'entendre la voix de Gaïa.

Votre esprit commence à enregistrer ce qu'elle a dit. *Le pouvoir absolu...* Il se trouve quelque part dans la cité en ruine de Du-En, au milieu du désert glacé du Sahara. Soudainement méfiant, vous regardez les formes endormies étendues à travers la pièce. Quelqu'un d'autre a-t-il entendu le message de Gaïa ? Vous écoutez les ronflements et le bruit lent et régulier des respirations. Personne ne semble être éveillé. Plongé dans vos pensées, vous retournez vous enrouler dans vos couvertures, mais le sommeil est encore plus insaisissable désormais. Quand vous vous endormez enfin, quelques heures avant l'aube, vos rêves sont peuplés d'images de la mystérieuse météorite venue de l'espace et du pouvoir qu'elle renferme.

Etes-vous prêt à aller à Du-En pour y chercher le Cœur ?

Désirez-vous le pouvoir de transformer le monde tout entier ?

Si c'est le cas, rendez-vous au **1**.



Vos affaires sont empaquetées et vous êtes prêt à quitter l'auberge dès l'aube. Une lumière grise et froide filtre à travers la poussière des hublots qui se succèdent le long de la salle commune. Vous dirigeant vers la porte, vous trouvez l'aubergiste en train de polir l'antique comptoir en formica. Vous voyant poser votre paquetage à côté de la porte, il s'approche et s'éloigne d'un coup de pied l'un des réparateks, dont le corps métallique était pressé contre le seuil.

- Vous avez de la chance de les avoir, faites-vous, entrebâillant la porte pour inspirer une bouffée de l'air glacé de l'extérieur.

L'aubergiste émet un grognement en regardant le réparatek se réorienter et s'éloigner en glissant sur le sol : « Ils ont leurs inconvénients. Ils tiennent absolument à rendre à l'auberge la forme qu'elle avait à l'origine. J'ai ajouté cette porte moi-même, elle est plus commode que le sas qui se trouve à l'arrière du fuselage. Mais si je la laisse sans surveillance pendant plus de quelques heures, ces saletés de réparateks essaient toujours de la sceller ! »

Vous souriez pour montrer que vous sympathisez : « Je serais heureux d'avoir votre avis. Je voyage vers le Sahara. Quelle est la meilleure route ? »

L'aubergiste ouvre la porte en grand, ignorant les jurons que suscite chez ses clients l'intrusion subite de l'air froid. Regardant les étendues de neige d'un blanc aveuglant, il vous dit : « Le trajet le plus logique vous ferait passer par Veniz, où vous pourriez emprunter le ferry jusqu'à Lekerr, et pourtant... » Il se frotte les mains et un long filet de respiration condensée s'échappe de sa bouche dans l'air glacé. « Si c'était moi, je serais tenté de traverser plutôt la jungle de Lyonesse, afin de savourer un peu de chaleur dans ce monde froid. Ensuite, il suffirait de traverser le Jib-&-Raltar et les montagnes de l'Atlas. A moins que vous ne tombiez sur les ruines perdues de Marsey, bien sûr, auquel cas vous pourriez peut-être même trouver un métro souterrain qui vous amènerait directement au Sahara ! »

Remerciant l'aubergiste pour ses conseils, vous lui indiquez que vous êtes prêt à régler votre note. Il vous regarde avec surprise et désigne du doigt un petit homme fringant vêtu d'une combinaison blanche frangée de gris : « Votre ami ici a déjà payé. »

Là-dessus, le petit homme s'avance et vous tend la main avec un large sourire. « Bonjour, je m'appelle Kyle Bosch. Il me semble que nous voyageons dans la même direction. »

Si vous acceptez la compagnie de Kyle Bosch, rendez-vous au **23**. Si vous lui dites que vous préférez voyager seul, rendez-vous au **45**.

2

La silhouette émerge des ténèbres comme un spectre. Elle est enveloppée dans une cape grossière faite de fourrures cousues ensemble. Son corps rachitique aboutit à un maigre cou que surplombe une tête large et molle comme un sac de cuir. Rejetant sa capuche en arrière, elle révèle un visage hideux que domine un œil unique et brillant à l'extrémité d'un pédoncule flexible.

Bosch bat en retraite vers le bord de la corniche, puis s'immobilise, paralysé par l'œil de la créature. Le pédoncule dirige ensuite le regard mortel dans votre direction. Si vous avez l'Agilité, rendez-vous au **112**. Dans le cas contraire, vous n'avez pas le temps d'agir et vous êtes plongé dans une transe hypnotique dont vous ne ressortirez jamais.

3

Le passage est éclairé par des tubes brillant d'un éclat blanc-bleu le long du plafond. Dans la lumière agressive qu'ils diffusent, le cadavre que vous découvrez devant vous prend l'apparence d'une vision de cauchemar. Bosch et le baron observent tandis que vous vous baissez pour l'inspecter. Retournant le corps, vous êtes surpris de constater à quel point le froid a préservé la chair desséchée.

- Sa propre mère pourrait encore le reconnaître, remarquez-vous avec un humour noir.

- Si elle n'était pas morte elle-même depuis deux siècles, fait Bosch. Alors qu'il regarde le long du couloir, il sursaute soudain. « Il y en a un autre ! »

Le baron vous dépasse en flottant et s'arrête au-dessus du deuxième cadavre. « Il a eu le dos brisé. »

- Le premier aussi, faites-vous en vous hâtant aux côtés de Bosch.

Un bruit de mouvement métallique résonne à l'extrémité du passage. Votre corps tout entier est instantanément en alerte, vos nerfs en effervescence dans la peur de l'inconnu. Puis vous le voyez approcher le long du passage comme une araignée-robot gigantesque : le corps est une bulle de verre remplie de fluide bleu, entourée de pattes faites de longues barres d'acier articulées. A l'intérieur de la bulle de verre flotte une créature embryonnaire difforme perfusée de nombreux tuyaux. Ses yeux sont ouverts et elle vous regarde.



3 - Avec une exclamation de dégoût, Bosch tire sur la bulle de verre.

Avec une exclamation de dégoût, Bosch tire sur la bulle de verre, mais la chose a déjà levé plusieurs de ses pattes en guise de bouclier. La décharge du pistolet barysal s'écrase contre elles, les noircissant à peine.

- Je pense que nous ferions mieux de fuir, fait Bosch en reculant.

Si vous souhaitez employer votre Astuce pour venir à bout de la chose, rendez-vous au **40**. Si vous voulez utiliser votre Agilité, rendez-vous au **62**. Si vous avez recours à la Paradoxie, rendez-vous au **84**. Si vous jetez une grenade étourdissante, rendez-vous au **106**. Sinon, votre seule option est de battre en retraite et d'emprunter l'autre passage : rendez-vous au **128**.

4

Les deux hommes ne font pas un geste pour vous arrêter lorsque vous courez vous réfugier dans le sauna. Vous réalisez pourquoi un instant plus tard, lorsqu'ils ferment hermétiquement la porte et vous regardent à travers l'étroite vitre avec des grimaces moqueuses.

- Tu vas cuire là-dedans comme une langouste, puisque tu y tiens, font-ils en ricanant. Ca ne rend notre travail que plus facile !

Entouré d'un nuage de vapeur d'une chaleur étouffante, vous vous affaissez contre le banc à l'arrière de la pièce. Vous êtes pris au piège. La condensation couvre les poutres en bois du plafond; vous êtes trempé de sueur en quelques instants, vos cheveux collés à votre front. Tandis que les minutes passent, vous entendez les assassins bavarder avec entrain de l'autre côté de la porte. Ils savent qu'ils n'ont qu'à attendre. Bientôt, vous serez trop faible pour leur résister.

Si vous maîtrisez la Paradoxie, rendez-vous au **158**. Sinon, mais que vous avez la Survie, rendez-vous au **180**. Si vous ne possédez aucune de ces compétences, vous restez effondré, haletant, jusqu'à ce que les assassins entrent enfin pour vous achever.

5

Vous pénétrez dans ce qui semble être une pièce consacrée à la détente, avec des canapés rembourrés arrangés autour de tables basses en verre. A l'extrémité de la pièce, une rangée de sièges fait face à un écran sur le mur. Une image extrêmement nette apparaît soudain mais il vous faut un moment pour identifier la personne à l'expression perplexe et méfiante qu'elle montre. C'est vous. Vous jetez un coup d'œil à la caméra fixée sur le mur, puis regardez de nouveau l'écran. L'image change pour vous montrer d'autres points de vue : la

voiture aérienne Manta, la porte extérieure, le gondo qui fait les cent pas dans la neige dehors.

- Qui a parlé ?" demandez-vous, quelque peu mal à l'aise de vous adresser à une pièce vide.

- C'est moi. La voix vient de l'écran.

- Gaia ?

- Oui. Ecoute-moi, car il me reste peu de temps avant de sombrer à nouveau dans les ténèbres. Tu dois te rendre à Gizei.

Un clignotement et l'écran vous montre un autre lieu : des pyramides se découpant sur fond de nuit cristalline. « Le mot "humbaba" est la clé pour entrer. Trouve Gilgamesh et active-le. Il sera ton serviteur dans la course pour découvrir le Cœur. »

- La course ? D'autres personnes recherchent le Cœur ?

- Oui. La transmission que tu as reçue a été vue par beaucoup d'autres à travers le globe. Les plus puissants individus de cette époque entreront en compétition pour le pouvoir. Les humains sont ainsi.

Gaia émet un son qui pourrait presque être un soupir, puis parle plus rapidement. « Je travaille à sécuriser une partie de mon esprit contre les ravages des virus. Je te parlerai à nouveau lorsque ce sera plus facile. »

L'écran s'éteint soudainement. Gaia n'est plus là. Notez le code *Humbaba* sur votre Feuille d'Aventure si vous ne l'avez pas déjà. Décidez ensuite si vous souhaitez examiner la voiture aérienne (rendez-vous au **49**) ou partir (rendez-vous au **395**).

6

La bibliothèque est une immense succession de vastes pièces située dans le sous-sol du bâtiment. L'air est sec et sent le renfermé. Des lampes de teinte verte brûlent à intervalle régulier au-dessus des pupitres imitation noyer. En plus des milliers de livres, vous observez deux ou trois terminaux d'ordinateur de conception antique.

Vous pouvez tenter d'entrer en contact avec Gaia (rendez-vous au **116** si vous maîtrisez la Cybernétique et au **138** dans le cas contraire) ou chercher des informations sur le Cœur de Volent dans les livres (rendez-vous au **160** si vous avez le Savoir et au **182** dans le cas contraire). Si vous décidez de quitter la bibliothèque, rendez-vous au **73**.

7

L'ascenseur arrive au hall d'entrée et les portes s'ouvrent, mais les agents de sécurité qui attendaient là ont la surprise de découvrir qu'il est vide. Le chef de la sécurité aboie un ordre : « Vérifiez les autres étages ! » Vous les entendez se précipiter dans les escaliers. Une fois que le danger est passé, vous redescendez par la trappe de secours qui s'ouvre dans le toit de l'ascenseur. Ignorant les protestations balbutiantes du réceptionniste, vous sortez en courant vous réfugier dans la sécurité qu'offre la nuit. Rendez-vous au **311**.

8

Au cours de votre voyage vers l'est, vous avez consacré une ou deux heures par jour à vous entraîner avec l'épée courte. L'exercice vous a aidé à combattre le froid ainsi qu'à vous accoutumer au maniement de votre nouvelle arme. Vous pouvez désormais utiliser l'épée courte dans n'importe quel combat au corps-à-corps. Elle vous permet de réduire d'un Point de Vie toutes les blessures que vous recevrez. (Si vous deviez normalement perdre 3 Points de Vie, vous n'en perdriez donc que 2.) Notez ceci sur votre Feuille d'Aventure. Cet effet s'applique seulement aux blessures subies pendant que vous employez le Combat à Mains Nues, bien entendu. Rendez-vous maintenant au **334**.

9

Peu de temps après vous être engagé dans l'un des tunnels, vous découvrez une porte. Sous le regard de Fax et en ignorant ses gestes de protestation, vous l'enfoncez pour vous retrouver dans une petite salle informatique. Un réparatek est en train de ramper le long des rangées de matériel, balayant soigneusement la poussière. Vous entrez dans le système de l'ordinateur. Comme vous le soupçonniez, il gère le générateur et les systèmes d'éclairage de la ville, ainsi que les jardins hydroponiques qui sont probablement à l'origine de la nourriture qu'on trouve ici.

Fax rassemble assez de courage pour regarder par-dessus votre épaule. « Qu'est-ce que tu fais ? »

Vos doigts pianotent sur le clavier. « J'essaie de trouver s'il existe une ligne de communication avec le monde extérieur encore en état de marche quelque part dans la ville. Ah, en voilà une ! Maintenant, je vais contacter Gaia. »

Fax émet une plainte stridente. « Gaia n'est-elle pas folle ? Tu es insensé d'attirer son attention ! Elle pourrait éteindre le soleil ! »

Si vous persistez à essayer d'entrer en contact avec Gaia, rendez-vous au **336**. Si vous pensez en fin de compte que le risque est trop grand, vous pouvez explorer les tunnels de transit (rendez-vous au **439**) ou quitter Marsey et continuer vers l'ouest (rendez-vous au **420**).

10

A l'aube, le ferry entre dans l'estuaire de l'Isis et remonte la rivière en direction de Lekerr. Vous promenant sur le pont, vous remarquez qu'un souffle chaud s'élève de la rivière, atténuant le froid mordant de l'air matinal. Interrogeant l'un des marins, vous apprenez que des conduits de chauffage sont installés le long du lit de la rivière. Personne ne sait d'où vient l'énergie, mais ils empêchent l'Isis de geler, ce qui fait que les plantes aquatiques et le poisson sont plus abondants qu'on ne pourrait le croire.

- C'est la source de la prospérité de Lekerr, vous dit-il. Mais un jour les conduits cesseront de fonctionner. Alors la rivière gèlera et Lekerr mourra.

Vous regardez vers l'est, où le soleil lutte sans conviction derrière un épais rideau de nuages gris. « C'est le destin ultime du monde tout entier. »

Lekerr apparaît derrière un coude de la rivière. Elle enjambe l'Isis sur des piliers massifs en béton, une cité-forteresse gigantesque dont les tours hérissent le dos comme des pointes, ressemblant à une bête mécanique apocalyptique au milieu du paysage hivernal. Le ferry s'arrête, la rampe est abaissée et vous débarquez devant les portes de la ville. Si vous avez le code *Diamant*, rendez-vous au **251**. Sinon, rendez-vous au **229**.

11

Dans le brouillard, les bâtiments qui entourent la place ressemblent à de la dentelle se découpant sur le ciel nocturne. Vous vous dirigez vers une colonnade éclairée, vos pas résonnant sur les pavés glissants. Découvrant une rangée de petits magasins, vous enquêtez jusqu'à ce que vous trouviez le renseignement voulu. "Allez voir Pindare le Copte," vous conseille un commerçant, désignant du doigt une porte étroite à l'extrémité de la colonnade. "Il connaît la réponse à tous les mystères."

Pindare semble être un conteur et diseur de bonne aventure local. Vous attendez quelques instants devant sa porte, regardant la plaque de bronze ternie, puis vous entrez. La pièce est couverte de tapis scintillants et l'air sent le musc et l'encens. Trois vieillards occupés à fumer le narguilé lèvent les yeux sur

vous. Sans vous demander ce que vous voulez, ils vous font signe de vous installer sur un coussin.

Vous vous asseyez. "Parlez-moi du Sphinx."

"Elle posait une énigme à tous ceux qui passaient et ceux qui échouaient étaient dévorés," répond l'un des vieillards.

"La réponse à son énigme était l'Homme lui-même," dit un autre.

C'est maintenant Pindare qui parle. "C'était là le Sphinx grec. Le Sphinx égyptien est mâle. Il est assis à Gizeh et veille sur Lekerr, empêchant les neiges du Sahara d'ensevelir la cité."

Vous souriez. "Ce ne sont que des histoires."

"Pas la dernière partie," insiste Pindare d'un ton pragmatique. "Un réacteur nucléaire se trouve sous le Sphinx et c'est lui qui alimente le système de chauffage qui empêche la rivière Isis de geler. On peut supposer que c'est ce même réacteur qui alimente le complexe militaire à l'intérieur de la Grande Pyramide."

Vous lui adressez un regard incisif et dites : "Vous semblez bien informé."

"J'ai vécu longtemps. Si vous êtes intéressé, la réponse à l'énigme du Sphinx ces temps-ci est "Humbaba"."

Notez le code *Humbaba* si vous ne l'avez pas déjà. Si vous avez le Savoir, rendez-vous au **95**. Sinon, rendez-vous au **311**.

12

Même après plus d'un siècle d'inactivité, les ordinateurs fonctionnent toujours. L'écran s'éclaire et vous établissez une connexion avec Gaia. Un flot de symboles dépourvus de sens remplit l'écran, suivi d'une séquence dont la signification vous semble particulièrement cruciale.

Si vous maîtrisez la Cybernétique, rendez-vous au **34**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **55**.

13

La lumière du soleil, atténuée par une couverture nuageuse élevée, se reflète sans relâche sur les dunes de neige en un éclat aussi blanc et dur qu'un os mis à nu. Plisser les yeux ne sert à rien. Vos yeux sont irrités et fatigués. Le quatrième soir, blotti à l'abri d'une falaise de glace, vous regardez le paysage et tout vous apparaît comme à travers une mince couche de sang. Le lendemain, la brûlure de l'aube est telle que vous êtes incapable d'ouvrir les yeux.

Frappé de la cécité des neiges, vous ne pouvez rien faire d'autre que vous assoir et attendre de recouvrer la vue. Si vous essayiez de poursuivre à présent, vous perdriez bientôt vos repères et cela vous coûterait la vie. Tandis que vous attendez, le froid s'infiltré plus profondément dans vos os et vous perdez 3 Points de Vie (à moins de posséder un burrek, auquel cas vous pouvez vous blottir contre lui et partager sa chaleur corporelle, ce qui limite la perte à 2 Points de Vie.) Vous perdez 1 Point de Vie supplémentaire si vous ne possédez ni manteau de fourrure ni combinaison polaire.

Si vous êtes encore en vie, vous êtes soulagé de découvrir que, après un jour et une nuit, votre vue s'est suffisamment rétablie pour que vous puissiez reprendre votre chemin. A partir de maintenant, vous prenez soin de protéger votre visage contre les reflets du soleil. Rendez-vous au **403**.

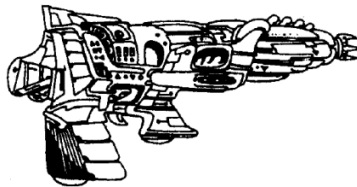
14

"Il n'y a rien d'autre qui puisse vous intéresser ici," dit Micro-Gaïa lorsque vous l'interrogez. "Vous devriez vous remettre en route."

Vous acceptez son conseil et empruntez l'ascenseur pour revenir à l'étage supérieur. Rendez-vous au **361**.

15

Le troisième jour, vous ne vous réveillez pas. Les toxines qui saturent l'air et la végétation se sont infiltrées dans votre sang. Vous gémissiez et haletiez, vous débattant faiblement contre l'emprise d'une fièvre dont vous ne guérez jamais. Votre aventure s'achève ici.



16

Vous descendez par une bouche de métro en ruine, dont les conduits d'aération sont reliés à une partie des catacombes. Gorgoth presse des boutons sur sa carte électronique, faisant apparaître une image crépitante des tunnels. L'air à l'intérieur des conduits sent le renfermé, mais il vous assure que vous avez de bonnes chances d'atteindre les tunnels souterrains voisins de la Chapelle du

Cœur. Les sœurs Gargan sont encore moins enthousiastes vis-à-vis du chemin que vous empruntez. Avec leur carrure massive, le conduit fait l'effet d'un long cercueil de métal.

L'atmosphère est confinée et ramper ainsi vous met en nage. Vous êtes trempé de sueur lorsque vous atteignez finalement l'extrémité du conduit et que vous vous laissez tomber sur le sol d'un tunnel faiblement éclairé. Les sœurs Gargan arrivent à leur tour, grommelant des jurons, tandis que Gorgoth consulte la carte électronique. Si vous avez le code *Gilgamesh*, rendez-vous au **198**. Sinon, rendez-vous au **325**.

17

Parmi les objets que contenait à l'origine la voiture aérienne se trouvait une lampe-torche et une longueur de corde. Si vous ne les avez pas encore pris, vous devriez le faire maintenant : si le pressentiment du baron est justifié, le moment de vérité est proche. Une fois que vous aurez modifié ou non votre liste d'équipement, rendez-vous au **39**.

18

"La Vérité est une Flamme," répondez-vous.

"Qu'est-ce qui fait surgir la flamme ?" demande l'ordinateur d'une voix sentencieuse. Jusqu'ici, tout va bien.

"L'étincelle fait surgir la flamme."

"Quelle est l'étincelle ?"

"Le Cœur de Volent."

Vous attendez, suspendant votre souffle. Puis, avec vrombissement, l'ascenseur commence à descendre, vous conduisant vers la Chapelle du Cœur. Rendez-vous au **150**.

19

Le capitaine Novak émerge de la fumée et court droit vers vous. Son uniforme est déchiré et noirci par l'explosion et son regard est fiévreux. Vous ne savez pas si vous devriez lui barrer le passage ou vous écarter. Soudain, une décharge barysal traverse l'air et lui transperce le cerveau. Un deuxième tir le touche alors qu'il tombe, mais ricoche contre son armure et vient vous frapper. Vous êtes sévèrement brûlé et vous perdez 6 Points de Vie (sauf si vous portez une veste réfléchissante, auquel cas vous ne perdez que 4 Points de Vie). Si vous

parvenez à survivre à cette blessure, effacez le code *Maillet* et rendez-vous au **41**.

20

Tout entier occupé à chercher Gorgoth du regard, Singh ne s'attendait pas à une attaque de votre part. Pris par surprise, il est projeté au sol. Vous vous précipitez pour vous emparer du canon et l'achevez d'une décharge de sa propre arme.

La fumée commence à se dissiper. Vous ne voyez d'abord aucun signe de Gorgoth, puis il émerge de l'une des cages d'ascenseur. Il avait fixé magnétiquement son pistolet à un mur et l'avait programmé pour tirer à distance. Le récupérant, il jette un coup d'œil prudent au canon, puis sourit. "Le pouvoir absolu peut se révéler une très grande tentation..." fait-il, posant un regard significatif sur le canon, puis sur l'arme dans sa propre main.

Si vous déchargez sur lui le canon mantramukta, rendez-vous au **43**. Si vous vous fiez à lui pour ne pas tirer, rendez-vous au **431**.

21

Vous pouvez tirer sur Gorgoth (rendez-vous au **109**), Bosch (rendez-vous au **87**) ou Vajra Singh (rendez-vous au **131**).

22

Saisissant le rideau de scène, vous vous hissez à la force du bras jusqu'à atteindre le mécanisme qui anime les fils des marionnettes. Vous balançant, vous saisissez les fils et les faites se prendre dans les engrenages en pleine activité. Sur la scène, les marionnettes sont brusquement soulevées de terre et entraînées vers le plafond tandis que leurs fils font grincer le mécanisme. Vous voyez vos compagnons regarder autour d'eux avec surprise, puis Gorgoth songe à lever les yeux. Son sourire jaillit sous la lumière stroboscopique lorsqu'il vous aperçoit. "Voici notre *deus ex machina*," dit-il. "Vous pouvez redescendre, maintenant. Et merci."

Rendez-vous au **110**.

23

"J'ai entendu dire que votre destination était le désert de glace du Sahara," dit Bosch. "Mon propre voyage me conduit dans la même direction."

Alors que vous vous engagez ensemble parmi les épaisses congères, Bosch vous saisit le bras et désigne du doigt une rangée de poteaux en bois noirs. "Voici la route vers Veniz. De là, nous pourrons prendre le ferry pour Lekerr."

Si vous acceptez d'aller vers l'est jusqu'à Veniz, rendez-vous au **200**. Si vous préférez traverser la jungle de Lyonesse à l'ouest, comme l'aubergiste vous l'a recommandé, rendez-vous au **177**.

24

A la surprise visible de Bosch, vous quittez soudain la corniche d'un bond et vous enfouissez dans un tas de neige empilé contre la surface rocheuse juste en-dessous. En quelques secondes, vous êtes invisible. Etendu là, vous écoutez l'approche des bruits de pas, qui vous disent que la mystérieuse silhouette est toute proche.

Bosch esquisse un cri, mais il se change en une exclamation étouffée, suivie du silence. Vous décidez de ne pas attendre plus longtemps. Bondissant de votre cachette, vous assénez un coup brutal derrière le cou de l'inconnu. Il s'effondre et, au même instant, vous voyez Bosch secouer la tête, comme tiré d'une transe. Rendez-vous au **90**.

25

L'aube se lève derrière une couverture de nuages sombres et neigeux. Blottis dans d'épaisses fourrures, un groupe de voyageurs se dirigent vers le quai pour attendre le ferry. Alors que vous vous approchez du kiosque où sont vendus les tickets, vous voyez un vieil homme en train de regarder la mer, calé contre un banc comme un sac déposé là. Il est infirme, privé de ses jambes, et son visage évoque une effigie d'argile qu'un âge considérable aurait racornie. Un halo de cheveux blancs entoure son crâne marqué de tâches de vieillesse. *Pauvre diable*, songez-vous en passant à côté de lui.

Il lève les yeux et un regard aussi perçant que celui d'un faucon rencontre le vôtre. "Je n'ai pas besoin de votre pitié, gamin," vous lance-t-il.

"Je suis désolé," dites-vous. "Je ne voulais pas..." Et puis vous réalisez : il peut lire votre esprit.

"Bien sûr que je peux lire votre esprit. Vous n'avez jamais entendu parler du baron Siriasis ?" Avant que vous ne puissiez répondre, il s'avance vers le bord du banc. Il vous semble qu'il va tomber au sol et vous esquissez un pas en avant, mais il vous jette un regard dur et dit : "Je n'ai pas besoin de votre aide non plus !"



25 - Vous voyez un vieil homme en train de regarder la mer, calé contre un banc comme un sac déposé là.

A votre stupéfaction, il s'élève dans les airs et vient flotter devant vous, ses yeux au même niveau que les vôtres. L'espace d'un instant, vos regards se plongent l'un dans l'autre. Vous entendez son avertissement silencieux, qui vient directement s'incruster dans votre esprit : *N'allez pas à Du-En si vous tenez à la vie.*

Abruptement, il se détourne et s'éloigne. Une femme qui se tient derrière vous dans la file d'attente jette un regard dans sa direction et vous dit : "Surpris ? C'est le baron Siriasis, l'un des seigneurs de Byzant. On dit que c'est le plus puissant psionique de notre époque."

Vous n'aviez jamais auparavant vu un homme doté d'un pouvoir psychokinétique suffisant pour soulever son propre corps. "Cela paraît en effet très probable," répondez-vous à la femme.

Si vous avez le code *Diamant*, rendez-vous au **224**.

Sinon, rendez-vous au **202**.

26

Levant le bras, vous dirigez le jet d'eau brûlante de la douche vers le visage de l'un de vos assaillants. Il pousse un cri de douleur et s'effondre, les mains contre les yeux. Par un hasard chanceux, le jet d'eau vient frapper la lampe à huile près de la porte, plongeant la salle de douche dans l'obscurité. Vous entendez l'autre homme s'approcher et vous tenez prêt à l'esquiver. Il attaque et la pointe de son couteau vient frapper l'une de vos côtes, vous infligeant la perte de 3 Points de Vie. (Exception : si vous maîtrisez le Combat à Mains Nues, vous êtes suffisamment expert pour parer une attaque même dans le noir; vous ne perdez qu'un seul Point de Vie.) Avant qu'il ne puisse recommencer, vous lui saisissez le poignet. Une brève lutte s'ensuit : un craquement d'os, un son mou, une plainte étouffée. Votre adversaire s'affaisse lentement, empalé sur son propre couteau.

Vous cherchez la porte à tâtons et rallumez la lampe. Le sang de l'homme mort ruisselle sur le carrelage de la douche et jusque dans le siphon. Son complice vous regarde approcher avec un geignement effrayé. Rendez-vous au **48**.

27

Vous ne pouvez détecter aucune pensée en provenance de la pièce voisine. Soit vous avez imaginé la voix, soit les pensées de la personne qui a parlé vous sont inaccessibles.

"Vite," s'exclame la voix. "Pas beaucoup de temps..."

Si vous l'ignorez pour aller inspecter la voiture aérienne Manta, rendez-vous au **49**. Si vous allez dans la pièce adjacente, rendez-vous au **5**. Si vous jugez plus sage de quitter cet endroit, rendez-vous au **395**.

28

Vous sortez de l'ascenseur et cheminez le long de corridors déserts, vous guidant d'après les panneaux. Vous arrivez finalement à une pièce au sol couvert de moquette, donnant sur une porte. Il y a un bureau derrière lequel vous vous attendriez à voir une infirmière ou une secrétaire, mais vous ne voyez personne. La porte est ornée d'une plaque sur laquelle sont gravés le symbole universel du croissant rouge et, en-dessous, le nom du docteur. Vous actionnez la poignée et entrez. Une femme lève les yeux du livre qu'elle était en train de consulter et vous adresse un sourire qui est à la fois un salut et une question.

"Docteur Jaffe, je présume."

Elle range le livre dans son sac, avant de fermer celui-ci. "Vous êtes juste à temps. J'étais sur le point de rentrer chez moi."

Vous trouvez rafraîchissant qu'elle soit dépourvue de l'attitude obséquieuse qui caractérise la plupart des employés de la Société. Vous le lui faites observer alors qu'elle vous examine et elle répond en riant : "La plupart des membres sont tellement habitués à l'exercice du pouvoir qu'ils s'attendent à ce que tout le monde leur obéisse au doigt et à l'œil. Mais ça ne peut pas s'appliquer à un docteur; c'est à *moi* que les gens sont censés obéir au doigt et à l'œil !"

Si vous êtes blessé, vous pouvez récupérer 2 Points de Vie. Le Docteur Jaffe vous donne également une boîte de pilules antidotes. "Elles sont généralement efficaces contre la plupart des maladies et des toxines auxquelles vous pourriez être exposé à Lekerr."

Notez-les sur votre Feuille d'Aventure et rendez-vous ensuite au **73**.

29

L'indicateur lumineux indique qu'il vous reste encore quinze étages à descendre. Environ trente secondes. Suffisamment pour accomplir un miracle si vous avez de la chance. Vous videz entièrement votre esprit à l'exception d'une seule intention : canaliser votre volonté à travers le cristal psionique que vous portez.

L'indicateur montre que vous êtes au troisième étage... au second... au premier. Avec un tintement sonore, l'ascenseur s'arrête et les portes commencent à s'ouvrir.

Soudain, toutes les lumières s'éteignent, non seulement ici mais dans la rue à l'extérieur, plongeant le hall dans l'obscurité complète. "Panne de courant !" entendez-vous quelqu'un s'exclamer. Puis quelqu'un d'autre rugit l'ordre d'ouvrir le feu et une mitraille d'armes à feu vient s'écraser contre la paroi au fond de l'ascenseur dans lequel vous vous trouviez quelques secondes auparavant.

Longeant le mur, vous localisez la porte et vous esquivez dans la nuit. Vous éloignant en hâte, vous attendez d'avoir parcouru une distance suffisante à l'abri du brouillard protecteur avant de laisser l'électricité affluer à nouveau. Votre vie ne s'est jamais trouvée suspendue à un fil plus mince que cette fois-ci. Vous devrez vous montrer plus vigilant pour avoir la moindre chance d'atteindre le Cœur. Rendez-vous au **311**.

30

De froides pensées reptiliennes s'infiltrèrent dans votre cerveau, vous réveillant en sursaut. Votre regard balaie les larges feuilles qui oscillent autour de vous, cherchant l'origine de cette menace. Averti par une intuition, vous levez les yeux juste à temps pour voir une gueule étroite et garnie de dents descendre sur vous à l'extrémité d'un long cou. Bondissant sur vos pieds, vous jetez une poignée de terre dans les yeux de la créature et vous enfuyez parmi les arbres. Rendez-vous au **228**.

31

Vous vous asseyez à l'avant du wagon et regardez par la fenêtre, bien que le tunnel ne soit pas éclairé et qu'il n'y ait donc rien à voir. Des heures passent avant qu'une lumière diffuse ne vienne remplacer l'obscurité. Le wagon ralentit jusqu'à s'arrêter et les portes s'ouvrent avec un vrombissement. Vous émergez dans un dédale de couloirs à demi effondrés. Il n'y a pas de réparateks pour entretenir cet endroit. Vous finissez par découvrir un escalier en spirale, au sommet duquel se trouve un tunnel encombré de débris. Vous dégagez laborieusement les blocs de maçonnerie jusqu'à sentir un faible souffle d'air frais. Vous apercevez une lumière vacillante à travers une fissure dans un mur. Pressant vos doigts contre la paroi, vous découvrez qu'elle n'est faite que de

plastibois léger, que vous pourriez aisément briser. Si vous maîtrisez la PES, rendez-vous au **141**. Sinon, rendez-vous au **357**.

32

Si vous utilisez le Combat à Mains Nues pour les affronter, rendez-vous au **76**. Si vous dégainez un pistolet, rendez-vous au **98**. Si vous préférez avoir recours à l'Astuce, rendez-vous au **120**. Si aucune de ces options ne vous est offerte, vous feriez mieux d'éviter d'avoir affaire à elles : rendez-vous au **54**.

33

Bador passe une main dans sa barbe courte et hirsute, attendant de voir en quoi il peut vous être utile. Vous pouvez l'interroger au sujet de Gizei (rendez-vous au **59**), du désert de glace du Sahara (rendez-vous au **77**), de la cité de Lekerr (rendez-vous au **143**) ou lui demander où vous devriez loger (rendez-vous au **99**).



34

Gaia est visiblement en train de connaître un de ses accès de folie périodiques. La séquence apparue sur l'écran vous apprend qu'elle s'est introduite dans l'ordinateur qui contrôle le réacteur nucléaire alimentant cette base. Vos yeux s'écarquillent sous le choc lorsque vous voyez la séquence qui suit : une opération qui, si elle est menée à son terme, aboutira à l'explosion du réacteur !

Il y a un temps pour la subtilité, mais ce n'est pas maintenant. Vous arrachez les câbles externes, brisant physiquement le lien vers Gaia. L'ordinateur grésille et s'éteint avant que la séquence ne puisse être achevée. Vous avez sauvé votre propre vie et probablement tout Lekerr, mais maintenant que l'ordinateur est hors-service, il n'est plus possible de rétablir le fonctionnement du réacteur à son maximum. Les systèmes de sécurité vont probablement le désactiver, ce qui signifie que l'électricité ne durera plus longtemps. Craignant que l'ascenseur ne cesse de fonctionner, vous vous hâtez de regagner la surface tant que vous le pouvez encore.

Rendez-vous au **361**.

35

Vous mâchez vos maigres provisions, essayant de rationner ce qui vous reste pour qu'elles durent aussi longtemps que possible. Si vous avez la Survie, vous parvenez à prendre au piège un oiseau migrateur qui vient se reposer sur une aiguille de glace. Dans le cas contraire, l'oiseau vous échappe et la faim vous fait perdre 1 Point de Vie. Si vous êtes encore en mesure de poursuivre votre chemin, rendez-vous au **100**.

36

Un laboratoire s'étend jusqu'à l'extrémité du hall. Une rangée d'ordinateurs y couvre un mur. Les bancs sont encombrés d'un équipement électronique dont vous êtes bien incapable de deviner la fonction et qui n'est généralement qu'à moitié achevé. Sur l'un des bancs, à côté d'une boîte métallique, vous remarquez une tasse à café vide. Cette base a apparemment été évacuée dans la précipitation.

Vous vous baissez pour examiner la boîte métallique. Elle ressemble à un visiophone, avec un écran et un haut-parleur sur une face, à côté d'un assortiment de boutons. Vous devinez que le gros bouton rouge sur le côté activera l'appareil... quoi que ce soit au juste.

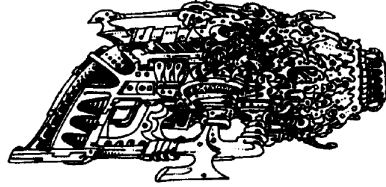
Si vous essayez d'utiliser les ordinateurs pour communiquer avec Gaia, rendez-vous au **12**. Si vous activez la boîte métallique, rendez-vous au **57**. Si vous menez une fouille plus approfondie du laboratoire, rendez-vous au **80**. Sinon, vous pouvez descendre au niveau militaire (rendez-vous au **255**) ou quitter la pyramide (rendez-vous au **361**).

37

Vous vous débrouillez avec le peu de nourriture qui vous reste. Vous prenez l'habitude de dormir au milieu de chaque journée, quand la lumière du soleil atténue quelque peu le froid. Vous vous relevez en fin d'après-midi et voyagez pendant toute la nuit afin que votre activité vous évite de mourir gelé. Vous observez la lente rotation des étoiles, étincelles de mélancolie dérivant dans les cieux silencieux. Retirez-vous 1 Point de Vie à moins de posséder la Survie, auquel cas votre résistance naturelle vous épargne cette perte. Si vous êtes encore en vie, poursuivez la lecture.

Quand l'aube inonde enfin le ciel d'argent et couvre la neige d'or et de rose, vous êtes surpris de découvrir des larmes de joie coulant sur vos joues. Vous

avez survécu à une nouvelle journée de cette épreuve terrible. Rendez-vous au 125.



38

Si vous avez le code *Uruk*, effacez-le et notez à nouveau *Gilgamesh*. Alors que la nuit tombe, un étrange scintillement lumineux apparaît dans le ciel, comme un rideau translucide déployé à travers le cosmos. Janus Gaunt lève les yeux et vous dit qu'il s'agit de l'*Aurora Cordis*, causée par des particules venues de l'espace et heurtant le champ de radiation paradoxale qui émane du Cœur de Volent.

Vous contemplez le spectacle magnifique avec admiration et humilité. Le rideau de lumière frémit et ondule dans les cieux. "Il est incroyable de songer qu'une simple fraction du pouvoir du Cœur puisse créer quelque chose de si gigantesque," remarquez-vous dans un murmure.

Gaunt glousse. "Le pouvoir du Cœur est bien plus grand que cela ! Assez grand pour créer des mondes et changer la course des étoiles, si l'on en croit la légende."

"Et tu y crois ?"

Il vous jette un regard étrange, presque effrayé. "Le croire ? J'ai étudié les documents scientifiques. Je sais que c'est vrai."

Si vous avez le code *Némésis*, rendez-vous au **60**. Sinon, rendez-vous au **82**.

39

Vous descendez prudemment dans la crevasse. Les murs sont couverts de givre et vous devez presser votre dos contre la roche abrupte pour éviter de glisser. Après un long moment, vous distinguez une clarté diffuse en contrebas et vous émergez sur une corniche surplombant une vaste caverne souterraine. Le rugissement distant du vent frappe vos oreilles, magnifié par l'espace qui vous entoure. La lumière est une phosphorescence gris terne qui émane de la pierre. Descendant jusqu'au sol de la caverne, vous avancez au milieu d'une forêt de minces stalagmites qui scintillent comme d'anciennes bougies.

Le baron Siriasis flotte à vos côtés comme un grotesque mannequin brisé. Il tend un doigt. "Il y a un gouffre devant nous. Heureusement pour vous deux, il semble y avoir un pont permettant de le traverser."

Alors que vous émergez des stalagmites, vous ne remarquez pas immédiatement qu'une vapeur épaisse et brillante est en train de se répandre autour de vos pieds. Bosch se dirige vers le gouffre, mais chancelle et pousse un cri d'alarme lorsque la vapeur commence à s'accrocher à ses membres. Avec un gémissement, le baron semble s'affaïsser et dérive jusqu'au sol de la caverne. Vous faites un pas de plus avant de réaliser que la brume est en train de drainer vos forces. Il s'élève au-dessus de votre visage un brouillard lumineux qui s'infiltré à travers votre peau comme une eau glacée. Vous ne pouvez plus distinguer vos compagnons. Puis vous apercevez une vision qui vous fait frissonner de terreur. Apparaissant au milieu de la brume, une silhouette horriblement difforme, ressemblant à une effigie d'argile blanc rabougrie, tend vers vous des doigts décharnés en un geste suppliant.

Si vous avez le code *Gilgamesh*, rendez-vous au **105**. Si vous possédez un corps de cyborg, rendez-vous au **127**. Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, mais que vous avez le Savoir, rendez-vous au **171**. Sinon, vous ne pouvez rien faire pour empêcher les mains du spectre de traverser votre peau et d'extraire votre essence vitale. Votre aventure s'achève ici.

40

Poussant le cadavre le plus proche, vous vous étendez sur le sol et dites à Bosch et Siriasis de commencer à battre en retraite. "Continue à lui tirer dessus," dites-vous à Bosch, "et attention de ne pas me toucher."

Bosch fait feu encore deux fois, forçant la chose à garder ses pattes antérieures devant elle pour lui servir de bouclier. Elle s'avance lentement, tâtant le terrain de ses autres membres. Un frisson de terreur vous traverse lorsqu'elle vous atteint et tâte votre corps allongé d'une de ses pattes métalliques, mais vous vous forcez à rester absolument immobile et la chose vous prend pour l'un des cadavres qui jonchent le couloir. Alors qu'elle vous enjambe à la poursuite de Bosch et Siriasis, votre regard se pose sur le petit corps rabougri à l'intérieur de la bulle de verre. C'est sans aucun doute lui qui dirige la chose. Vous donnez un coup de pied vers le haut, fissurant le verre, et le fluide bleu s'échappe de la bulle. La chose se dresse sur ses jambes comme une araignée frappée à mort, fait quelques pas précipités qui la font heurter le mur et se renverser, puis meurt dans un dernier spasme. Encore sous le choc, vous et vos compa-

gnons la contournez en silence avant de vous diriger vers l'extrémité du passage. Rendez-vous au **281**.

41

Bosch apparaît, le pistolet à la main. Il est couvert de la poussière provoquée par l'explosion et son front saigne là où il a été touché par un débris de maçonnerie, mais il sourit. "Le baron est mort," vous dit-il.

"Comment ? Qu'est-ce qui s'est passé ?"

Il s'enfle de fierté. "Je l'ai eu avec une grenade. Je la transportais depuis tout ce temps mais l'ironie, c'est que je ne le savais pas moi-même. C'était la seule façon de contrecarrer sa télépathie, tu saisis ?"

"Je ne comprends pas."

Bosch tousse pour expulser la poussière de sa gorge, puis reprend : "Je savais que le baron se rendait à Du-En et qu'il serait mon adversaire le plus redoutable, alors je me suis fait hypnotiser de façon à oublier que je transportais une grenade. Une suggestion post-hypnotique était implantée dans mon esprit pour que j'utilise la grenade à un moment-clé. Il n'a rien vu venir."

"Diaboliquement rusé."

Si votre commentaire comportait une note de sarcasme, Bosch ne la remarque pas. "Merci. Maintenant, sortons de ce tunnel avant qu'il ne s'effondre sur nos têtes."

Rendez-vous au **175**.

42

Une décharge barysal traverse la fumée à l'aveuglette, vous manquant de justesse. Singh se tourne et plisse les yeux dans la direction dont est provenu le tir. "Je ne le vois toujours pas..." murmure-t-il sombrement.

Si vous avez un pistolet barysal chargé et que vous souhaitez ouvrir le feu à votre tour, rendez-vous au **64**. Si vous avancez sous le couvert de la fumée vers l'endroit dont est venu le tir, rendez-vous au **86**. Si vous sortez de la fumée pour balayer la salle du regard, rendez-vous au **108**.

43

Gorgoth riposte, mais il est sans protection face à la puissance gigantesque du canon mantramukta, qui le pulvérise littéralement. Son dernier tir vous effleure néanmoins et vous sentez une douleur aiguë vous transpercer le flanc.

Vous perdez 3 Points de Vie (seulement 2 si vous portez une veste réfléchissante). Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **415**.

44

Le poing de Gargan XIV vous frappe et votre tête va percuter le mur. Si vous avez le Combat à Mains Nues, vous perdez 1 Point de Vie; sinon, vous en perdez 3. Alors que vous vous préparez à un combat difficile, vous voyez que Gargan XIII a tiré un couteau et se tient au-dessus de Gorgoth, sans se presser de l'achever. Soudain, Gorgoth lève les yeux et ses lèvres dessinent un large sourire. Rendez-vous au **154**.



45

Vous regardez la main de Bosch, mais refusez de la prendre. En cette époque où l'humanité est au bord de l'extinction, vous avez appris à vous méfier des inconnus. "Je voyage seul."

Bosch n'est pas découragé. "Allons, ce n'est pas très amical de votre part," fait-il observer. "J'ai réglé votre note."

"Je ne vous l'ai pas demandé. Aubergiste, rendez son argent à cet homme. Je réglerai ma facture moi-même."

Vous devez 3 scads pour la nuit. Si vous êtes prêt à payer cette somme, modifiez votre total d'argent et rendez-vous au **67**. Si vous reconsidérez la question et acceptez la générosité de Bosch, rendez-vous au **23**.

46

Saisissant des poignées de neige, vous en saupoudrez vos vêtements et votre visage. Le froid mord votre peau, mais vous ignorez ce désagrément. Arrachant quelques stalactites au rebord qui surplombe la corniche, vous les placez sous votre capuche, en face de votre visage, et vous adoptez ensuite une pose rigide. Vous semblez désormais être l'un des corps gelés qui longent le mur du col.

Bosch n'est pas rapide à comprendre. "Qu'est-ce que tu fais ?" demande-t-il. "Avance, idiot," lui sifflez-vous du coin de la bouche. "Tu es l'appât."

Il hésite, puis descend de la corniche et disparaît de votre vue le long du col. Peu après, la mystérieuse silhouette passe près de l'endroit où vous êtes accroupi. Vous distinguez un scintillement doré sous sa capuche lorsqu'elle jette un regard vers le haut, puis elle se hâte de suivre Bosch.

Vous bondissez derrière elle et, d'un coup brutal asséné avec une pierre, vous l'étendez dans la neige. Rendez-vous au **90**.

47

La Société du Sextant est une organisation internationale dont les membres sont exclusivement des riches, des puissants et des privilégiés. Les précieuses cartes de membre Or désignent leur porteur comme quelqu'un d'éminent, ayant accès à toute la richesse et les ressources considérables de la Société. Bien que la société ne soit pas implantée ici à Veniz, vous savez qu'elle est présente à Daralbad, Byzant et Lekerr. Si vous possédez une carte d'identité, rendez-vous au **69**. Sinon, rendez-vous au **414**.

48

Vous vous baissez pour l'interroger. Son couteau est sur le sol non loin de lui, mais il souffre trop pour songer à le récupérer. Il vous regarde entre ses doigts, le visage rougi et les yeux larmoyants.

"Qui êtes-vous ?" demandez-vous. "Pourquoi avez-vous essayé de me tuer ?"

"Des fournisseurs de corps," répond-il, grinçant des dents sous la douleur que lui procurent ses brûlures. "Tous les étrangers en bonne santé sont des cibles potentielles dans cette partie de la ville."

Les fournisseurs de corps prélèvent des organes vivants pour des transplantations. Vous savez qu'un cœur, un rein ou un foie utilisable peut rapporter une belle somme sur le marché noir... et qu'aucune question ne sera posée au fournisseur de corps quant à sa provenance. C'est un commerce particulièrement vil, qui n'a même pas la relative honnêteté des agressions plus conventionnelles.

Si vous avez la Loi des rues, rendez-vous au **114**. Si vous avez la PES, rendez-vous au **136**. Sinon, rendez-vous au **92**.

49

Vous touchez un cadran sur le tableau de bord. L'affichage digital montre que l'unité énergétique de la voiture aérienne est toujours en état de marche. Aucun des autres instruments ne montrent de dommage. Le réparatek a bien

entretenu le véhicule. Il n'y a pas même une trace de poussière sur la peinture d'un noir élégant.

Dans un coffre situé derrière le siège, vous trouvez de la nourriture, des médicaments et une variété d'autres objets. Contenus dans des emballages scellés à vide, ils devraient être encore utilisables même s'ils datent de la période précédant l'Age Glaciaire.

Si vous essayez d'activer la voiture aérienne et de la faire décoller de cet endroit, rendez-vous au **71**. Si vous préférez vous approprier les objets utiles du coffre avant de partir, rendez-vous au **93**.

50

Vous vous asseyez à l'avant du wagon et regardez les ténèbres défiler à travers la fenêtre. Il n'y a aucun moyen de savoir à quelle vitesse vous vous déplacez mais, à en juger par la longue période d'accélération progressive au début du trajet, vous estimez que ce pourrait être aux environs de quatre cent kilomètres par heure. Aucune secousse ne vient jamais traverser le wagon.



Des heures passent avant que vous ne distinguiez une lumière diffuse devant vous. Le wagon s'arrête progressivement et les portes s'ouvrent dans un bour-

donnement. Vous sortez et vous engagez dans un tunnel très différent de celui de Marsey. Cette station de métro n'a pas été entretenue par des réparateks et le sol est couvert de poussière et de débris. Gravissant un escalier, vous découvrez que l'entrée est bloquée par de la maçonnerie effondrée. Il vous faut plus d'une heure pour dégager un espace assez large pour vous y glisser. Vous vous retrouvez sur une plaine gelée, dans le froid du crépuscule. Un peu de neige descend du ciel. Quelques kilomètres plus loin, Lekerr enjambe la rivière Isis sur ses épais piliers, une écrevisse de béton gris dont les mille yeux lumineux scintillent à travers la brume. Vous vous mettez en route rapidement, désireux d'atteindre les portes avant le couvre-feu. Rendez-vous au **229**.

51

L'ascenseur vous amène au dernier étage, où un gymnase bien équipé surplombe la ville. Vous passez une demi-heure sur le tapis roulant, regardant votre reflet dans la vitre et, derrière lui, les tours voilées de brume et les lumières scintillantes de Lekerr. Après une autre demi-heure à soulever des poids, vous vous sentez raffermi et en bonne forme. Pour finir, vous vous étendez pendant cinq minutes sur un lit masseur, suivi d'un bain relaxant.

Alors que vous quittez le vestiaire, vous percutez presque un gigantesque Fijien, vêtu d'un costume noir étriqué et portant des verres miroir. Il grogne une vague excuse et vous contourne, balayant la pièce d'un regard pressé. C'est la seule personne que vous avez croisée dans le bâtiment qui ne semble pas être employée ici. Vous êtes sur le point de vous diriger vers l'ascenseur lorsqu'il vous interpelle : "Eh ! Qui êtes-vous ? Vous n'êtes pas mon patron !"

Si vous possédez un pistolet barysal et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **227**. Si vous préférez avoir recours au Combat à Mains Nues, rendez-vous au **248**. Si vous essayez l'Astuce, rendez-vous au **269**. Si aucune de ces options ne vous est offerte, vous feriez mieux de vous enfuir : rendez-vous au **290**.

52

L'ascenseur atteint le rez-de-chaussée et les portes s'ouvrent. Alors que vous sortez, vous vous retrouvez face à un groupe d'agents de sécurité en uniforme armés de fusils. "Vous êtes en possession illégale d'une carte de la Société du Sextant," grogne le chef de la sécurité avec un rictus prédateur.

"Laissez-moi expliquer..."

Il secoue la tête. "Racontez ça aux soldats. Mieux encore, racontez-le aux anges."

Il fait signe à ses hommes d'un claquement de doigts et vous êtes criblé de balles par une rafale assourdissante.

53

Un frémissement dans le toit de feuilles qui vous surplombe vous avertit du danger. Vous ouvrez les yeux à temps pour voir une tête étroite et allongée, ainsi qu'une large gueule rose, hérissée de dents comme des aiguilles.

Vous réagissez instantanément, basculant par-dessus le tronc renversé un instant avant que la mâchoire ne se referme. La créature se redresse, recrachant de la terre et des brindilles. Sa tête se balance un instant au bout de son long cou gris, puis s'abat à nouveau. Vous l'esquivez, attrapez votre équipement et vous enfuyez en courant parmi les arbres. Rendez-vous au **228**.

54

Vous allez vous installer à une table. Les jumelles vous regardent encore un moment, puis retournent à leurs verres. Vous fouillez l'auberge du regard. Personne n'ose contrarier les deux amazones. Et vous-même ? Vous pouvez les espionner avec la Roublardise (rendez-vous au **208**), lire leur esprit avec la PES (rendez-vous au **230**), essayer de ruser avec l'Astuce (rendez-vous au **120**) ou dégainer un pistolet barysal si vous en possédez un (rendez-vous au **98**). Sinon, il vaut mieux ne pas avoir affaire à elles : rendez-vous au **252**.

55

L'ordinateur cesse de vous répondre. Vous essayez de le redémarrer, sans succès. Haussant les épaules, vous entreprenez d'explorer le reste de la pyramide, vous demandant vaguement ce que voulait accomplir Gaia en transmettant ces séquences incompréhensibles au système informatique de la pyramide.

La réponse vient si brutalement que vous n'avez pas le temps de la saisir. Gaia était plongée dans l'une de ses crises de démence périodique lorsque vous l'avez contactée cette fois. Elle a localisé le réacteur nucléaire alimentant la pyramide et lui a ordonné d'exploser. Sans avertissement, une éruption de plasma jaillit de la terre. Pendant une brève seconde incandescente, c'est comme si le temps était revenu en arrière, à une époque antérieure à l'Age Glaciaire, et que la Pyramide de Chéops trônait de nouveau sur les sables

brûlants, baignée d'une lumière intense. Puis la déflagration s'étend, balayant les pyramides qui se trouvent ici depuis cinquante siècles, vaporisant la neige et la glace qui recouvrent le désert, transformant la roche en lave et la rivière en vapeur d'eau, et faisant de Lekerr une ruine calcinée. Au milieu de toute cette destruction, votre propre mort passe inaperçue.

56

Vous maudissez la témérité qui vous a conduit dans le désert de glace avant d'y être correctement préparé. Votre manque de nourriture accentue le froid, qui semble s'incruster dans vos os. Chaque matin, vous vous réveillez léthargique et sans force, comme si vous aviez été visité par un vampire pendant la nuit. Chaque pas vous coûte un effort plus grand; vous vous sentez engourdi par la fatigue et par la faim. Si vous n'avez pas la Survie, le manque de nourriture vous fait perdre 4 Points de Vie. Si vous avez la Survie, vous parvenez à piéger un oiseau venu se poser sur une aiguille de glace et vous ne perdez que 2 Points de Vie. (Par ailleurs, vous perdez 1 Point de Vie en moins si vous possédez un burrek, car vous pouvez consommer un peu de son sang huileux pour vous alimenter.)

Si vous avez encore la force de poursuivre, rendez-vous au **100**.

57

Vous pressez le bouton rouge. La boîte émet un vrombissement prolongé qui se fait progressivement plus aigu avant de s'achever sur un bruit sonore. "Opérationnelle," dit une voix féminine synthétique dans le haut-parleur.

Un moment surpris, vous vous rapprochez et vous adressez prudemment à la boîte. "Euh... opérationnelle pour quoi ?"

"Détaillez," répond la boîte avec laconisme. "Votre question n'est pas suffisamment précise."

"Est-ce que c'est une radio ? A qui est-ce que je m'adresse ?"

"Je suis une réplique miniature du programme de l'intelligence artificielle Gaia," répond la boîte.

"Gaia ? Mais Gaia est folle."

"J'ai reçu le programme de Gaia avant l'infection par le virus. Je suis capable de reproduire les opérations intellectuelles du système Gaia, à un taux réduit dû aux limites de ma capacité mémorielle, qui est actuellement de 512 gigaoctets."

"Qu'est-ce que tu peux me dire au sujet du Cœur de Volent ?"

"Rien. Aucune information à ce propos n'a été enregistrée dans ma mémoire." L'appareil a une petite voix désagréablement prétentieuse. Néanmoins, s'il possède ne serait-ce qu'une fraction de l'intelligence de Gaia, il devrait pouvoir vous être utile. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez désormais Micro-Gaia. Vous pouvez à présent fouiller le laboratoire à la recherche d'autre chose (rendez-vous au **80**), descendre au niveau inférieur de la pyramide (rendez-vous au **255**) ou partir (rendez-vous au **361**).

58

Les gaz volcaniques empoisonnent l'air de cet endroit, rabougrissant les arbres qui entourent l'oasis et condamnant la vie animale à une mort lente. Les insectes qui vivent en essaims parmi les courants d'air chaud ont certainement connu une mutation qui leur permet de survivre à ces conditions. Vous savez qu'une exposition prolongée à cette atmosphère empoisonnée pourrait vous affliger d'un cancer, à moins que vous ne disposiez d'une forme de protection. Si ce n'est pas le cas, vous ne devriez rester que si vous êtes au bord de la mort et prêt à risquer votre vie pour avoir l'occasion de récupérer quelque peu. Si vous avez un masque à gaz ou un corps de cyborg, rendez-vous au **169**. Sinon, vous pouvez décider de rester environ un jour (rendez-vous au **103**) ou de repartir immédiatement (rendez-vous au **426**).

59

Il lève un doigt. "Ah, c'est un lieu très ancien, non loin à l'ouest. C'est là qu'était enterrée la royauté égyptienne il y a bien longtemps. Plus tard, des hommes sont venus de régions distantes du globe avec un grand guerrier qu'ils appelaient Gilgamesh, qui avait une peau de métal et des yeux de flammes. Ils lui ont dit de guetter tout signe de vie dans les ruines de Du-En, au-delà des neiges, et de partir affronter avec son épée les menaces qui viendraient à y naître." Bador saisit votre expression. "C'est vrai, entièrement vrai !" Vous pouvez maintenant lui demander des renseignements sur le Sahara (rendez-vous au **77**), Lekerr même (rendez-vous au **143**) ou les endroits où vous pourriez loger dans la ville (rendez-vous au **99**). Si vous en avez terminé avec lui, rendez-vous au **95**.

60

Si Gaia dit vrai, libérer le pouvoir du Cœur provoquerait la destruction de l'univers tout entier. Mais pouvez-vous la croire ? Ou même lui faire con-

fiance, d'ailleurs ? Gaia n'est pas véritablement une femme, seulement une intelligence artificielle résidant à l'intérieur d'un réseau d'ordinateurs. Et schizophrène, par-dessus le marché, à cause des virus informatiques complexes qui sont enracinés dans son programme.

Vous devez prendre une décision. Si vous pensez que le Cœur devrait être détruit, vous aurez besoin de trouver un allié prêt à vous y aider. Vous jetez un regard dubitatif sur les visages qui se dessinent autour du feu de camp. Par leur nature même, ce sont les aventuriers les plus déterminés et dénués de scrupules de cette époque. Pouvez-vous les amener à vous faire confiance ? Ou devriez-vous oublier le terrible avertissement de Gaia et chercher seulement à vous emparer du Cœur pour vous-même ? Si vous avez la PES, rendez-vous au **152**. Sinon, rendez-vous au **82**.

61

Si vous avez la PES, rendez-vous au **344**. Si vous avez la Roublardise, rendez-vous au **365**. Si vous maîtrisez la Cybernétique et que vous possédez Micro-Gaia, rendez-vous au **408**. Si vous n'avez rien de cela, rendez-vous au **429**.

62

Vous êtes certain que la petite forme rabougrie à l'intérieur du globe central est l'intelligence qui dirige la chose. Vous vous mettez à courir, évitant les puissantes pattes métalliques qui tentent de vous balayer, et parvenez d'un bond sur le dessus du globe de verre. Le visage à demi-formé de l'embryon flotte à seulement quelques centimètres du vôtre. Ses yeux ternes ne donne aucun signe de surprise ou de compréhension - il a le visage vacant d'un attardé - mais la chose commence soudain à remuer violemment dans un effort frénétique pour vous déloger. Vous vous accrochez pendant quelques secondes jusqu'au moment où vous sentez qu'elle va essayer de vous écraser contre le plafond. Vous bondissez sur le côté au dernier moment et le globe de verre vient se briser contre la pierre. Un spasme d'agonie traverse la chose tandis que le fluide bleu s'écoule, puis elle reste sans bouger.

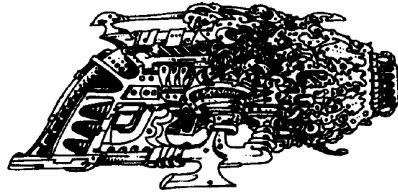
Bosch s'approche et vous aide à vous relever. "Je me demande ce que c'était que ça," fait-il avec un dégoût emphatique.

"Tant qu'il n'y en a pas d'autre, cela m'est égal," répondez-vous. Ensemble, vous vous dirigez vers l'extrémité du passage.

Rendez-vous au **281**.

63

Déduisez une unité du chargeur de votre pistolet. Le rayon barysal traverse l'air mais s'écrase contre un bouclier invisible de force psychique. Si vous maîtrisez la Paradoxie, vous pouvez essayer de neutraliser cet écran défensif avant de faire feu à nouveau, à condition que votre arme soit encore chargée (rendez-vous au **282**). Sinon, vous pouvez battre en retraite hors du hall dans la direction dont vous êtes venu (rendez-vous au **107**) ou vous enfoncer plus profondément dans les catacombes (rendez-vous au **129**).



64

Si vous avez la PES, rendez-vous au **130**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **240**.

65

Le tir était une feinte ! Lisant les pensées de Gorgoth, vous pivotez et le voyez courir vers vous en silence à travers la fumée. Il tient un couteau dans une main et l'expression de ses yeux est froide comme la mort. Vous bloquez sa première attaque mais sa lame vous érafle l'avant-bras. Ripostant, vous l'étourdissez d'un violent coup de coude.

L'affrontement est court et violent. Gorgoth est un expert en techniques meurtrières. Vous perdez 5 Points de Vie (3 si vous maîtrisez le Combat à Mains Nues). Si vous survivez, vous parvenez finalement à lui arracher le couteau et à l'empaler avec. Rendez-vous au **72**.

66

Les marionnettes sont programmées pour s'affronter en un spectacle de bataille épique. Mais les programmeurs n'ont probablement jamais escompté qu'un groupe de spectateurs viendrait à s'aventurer sur la scène pendant la représentation. Éviter les coups d'épée est presque impossible. La lumière stroboscopique était censé améliorer la scène, lui donnant une apparence frénétique tout en déguisant la raideur des mouvements des marionnettes,

mais elle rend aussi beaucoup plus difficile le fait de voir venir une attaque. Vous parvenez finalement à vous extirper de la mêlée et à descendre de la scène, mais non sans quelques blessures. Vous perdez 2 Points de Vie (à moins de maîtriser le Combat à Mains Nues, auquel cas vous en perdez seulement un). Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **110**.

67

Prenant votre sac à dos, vous vous engagez dans le paysage neigeux. Quelques instants plus tard, vous entendez le crissement de bruits de pas précipités et Bosch parvient à votre hauteur. Sa respiration forme des nuages de vapeur dans l'air limpide du matin. "Nous pouvons très bien voyager ensemble afin de nous entraider, au moins pendant un moment," fait-il avec entrain.

Si vous acceptez, rendez-vous au **133**.

Si vous opposez un refus catégorique, rendez-vous au **155**.

68

Réduisez d'une unité le nombre de charges de votre pistolet.

Le flamboiement familier de lumière gris-bleu aveuglante illumine comme en plein jour les falaises environnantes. Le craquement sec de la neige vaporisée et de l'air incandescent est réverbéré par les rochers. Vous avez la satisfaction de voir la silhouette lever les bras au ciel avant de s'écrouler au sol.

"Vous auriez pu attendre," fait Bosch d'une voix brusque. "Vous venez peut-être de tuer un allié potentiel."

Vous descendez de la corniche et vous approchez de la forme allongée. "Allons voir ça," lui lancez-vous par-dessus votre épaule. La créature a l'air morte, mais vous gardez votre pistolet prudemment pointé dans sa direction. Rendez-vous au **90**.

69

L'inconvénient de la carte est que la photo holographique qui y figure ne vous ressemble en rien.

Si vous avez la Roublardise, rendez-vous au **452**. Sinon, vous devez soit essayer de faire modifier la photographie, soit abandonner pour le moment. Si vous voulez faire modifier la carte, rendez-vous au **113** si vous avez la Loi des rues et au **135** dans le cas contraire. Si vous préférez investiguer vos autres options, rendez-vous au **414**.

70

L'un des hommes tend une jambe pour vous faire trébucher tandis que l'autre vise votre cou avec son couteau.

Si vous avez l'Agilité ou le Combat à Mains Nues, vous parvenez à éviter le coup et à vous échapper, saisissant vos vêtements au passage (rendez-vous au **92**).

Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, la lame vous blesse à la poitrine, une blessure douloureuse mais pas mortelle. Retirez-vous 3 Points de Vie et décidez si vous préférez battre en retraite à l'intérieur du sauna (rendez-vous au **4**) ou vous battre (rendez-vous au **26**).

71

Si vous possédez la compétence de Pilotage, rendez-vous au **115**. Sinon, rendez-vous au **137**.

72

"Ca y est !" vous exclamez-vous. "Maintenant, il faut détruire le Cœur."

Mais Singh secoue la tête. "Absurde. J'ai honoré notre accord jusqu'à présent, mais seulement pour garantir le succès. A présent, nous devons décider lequel de nous deux survivra et obtiendra le pouvoir."

"Un combat guère équilibré," commentez-vous, jetant un regard au puissant canon mantramukta entre ses mains.

Il jette le canon de côté. A sa ceinture est passée une arme dont la forme évoque un ancien pistolet de duel, mais dont l'extrémité vous apprend qu'elle est en fait un laser modifié.

Si vous avez un pistolet barysal chargé, rendez-vous au **284**. Sinon, rendez-vous au **305**.

73

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant prendre l'ascenseur pour vous rendre à la bibliothèque (rendez-vous au **6**), à la salle de soins médicaux (rendez-vous au **204**), au gymnase (rendez-vous au **51**), à l'armurerie (rendez-vous au **447**) ou au réfectoire (rendez-vous au **94**). Si vous préférez partir avant que votre chance ne tourne et que vous ne soyez découvert, rendez-vous au **311**.

Le wagon prend de la vitesse. Assis à l'avant, vous regardez les ténèbres défiler à travers la fenêtre. Des heures passent avant que vous ne distinguiez une clarté diffuse devant vous. Le wagon ralentit jusqu'à s'arrêter à une station immaculée, éclairée par des lumières d'un rouge assourdi. Vous vous levez, mais les portes ne s'ouvrent pas. "Nous sommes arrivés à une zone d'accès réservé," annonce un haut-parleur du véhicule. "Nous allons poursuivre jusqu'à Lamek, où vous pourrez emprunter un autre véhicule pour poursuivre votre voyage. Veuillez nous excuser pour la gêne occasionnée."

Le wagon se remet en marche, cette fois pour un voyage de moins de deux heures. Lorsque vous arrivez à un autre terminal, vous attendez de voir quelles autres destinations proposera le véhicule. Sur la carte, seule Tarabul continue de clignoter. Vous pouvez emprunter le métro jusque-là (rendez-vous au 31) ou descendre et explorer l'endroit où vous êtes (rendez-vous au 375).

"Qu'est-ce que *c'est*, qu'est-ce que *c'est* ?"



Vous vous redressez en sursaut et regardez autour de vous. La voix que vous avez entendue était étrange et inquiétante : presque humaine, mais pas tout à fait. Les nerfs en effervescence, vous fouillez du regard les sous-bois...

Des dents se referment sur votre épaule et vous poussez un cri de douleur et de surprise. L'attaque venait d'en haut. Vous perdez 1 Point de Vie. Levant les yeux, vous découvrez une bête étrange en train de vous observer. Agrippé aux branches, son corps semble n'être qu'une paire de larges ailes membraneuses. Sa tête étroite et garnie de dents se balance à l'extrémité d'un long cou flexible et croasse : "Qu'est-ce que *c'est* ?"

Rien de bon, c'est certain. Si vous voulez utiliser le Tir et un pistolet barysal chargé, rendez-vous au **96**. Sinon, rendez-vous au **118**.

76

"Cela fait des semaines que je voyage," répondez-vous abruptement, "et je ne serai pas privé d'un bon repas chaud parce que deux harpies montées en graine ont décidé de s'enivrer." Un murmure d'approbation prudente parcourt les autres clients en entendant votre ton de défi. Ce n'est pas exactement une acclamation. De toute évidence, les jumelles terrorisent tous ceux qui sont ici depuis des heures.

Vous avancez. L'une des jumelles pose une main contre votre poitrine. Vous la saisissez et la tordez. Elle échappe à la prise en basculant vers l'arrière, puis prend appui d'un bras contre le bar et vous décoche un coup de pied avec une grâce puissante mais fluide. Vous esquivez, bloquez le poing de l'autre jumelle et ripostez en frappant son plexus solaire de vos doigts tendus. Ses muscles solides comme des câbles d'acier encaissent le coup. Se redressant d'un bond, sa sœur essaie de vous envoyer un coup de pied dans les reins. Vous l'évitez partiellement et l'attaque ne vous touche qu'au flanc, avec une force brutale. L'Auberge du Jib-&-Raltar n'a jamais assisté à une telle bagarre. Les coups de poing, de pied, de genoux et même de tête s'échangent de part et d'autre sous le regard abasourdi des autres clients. Vous perdez 3 Points de Vie. Si vous survivez, les jumelles s'arrêtent finalement et vous font signe qu'elles sont prêtes à cesser le combat. Si vous acceptez, rendez-vous au **164**. Si vous voulez poursuivre le combat, rendez-vous au **186**.

77

Bador exprime son désarroi lorsque vous lui annoncez votre intention de traverser le désert de glace. "Par la barbe de votre père ! Souhaitez-vous donc

devenir un cadavre aux veines congelées ? Chassez cette idée de votre esprit, je vous en conjure !" Vous ne pouvez vous empêcher de sourire. "Quoi ?" s'exclame Bador en commençant à pleurer. "Vous vous moquez du souci que je me fais pour vous ?"

Vous posez une main sur son bras. "Calmez-vous. Vous et moi sommes des étrangers et je vous ai déjà payé. Ne laissez pas la perspective de ma mort vous troubler et dites-moi plutôt comment je pourrai m'en préserver."

"Seule la tribu barbare des Ebor s'aventure dans le Sahara et même eux ne dépassent pas sa bordure. C'est un lieu de fantômes et de démons, où le vent est comme de l'obsidienne."

"Les Ebor... une tribu nomade ? Comment font-ils pour survivre ?"

"Ils ont des burreks, des animaux au cou large, dotés d'une fourrure dense et d'une épaisse couche de graisse. Lorsque vient le blizzard, le cavalier Ebor s'abrite contre son burrek et entaille la chair de l'animal pour se nourrir de son sang." Bador grimace pour montrer ce qu'il pense d'une telle coutume.

Vous pouvez maintenant lui demander ce qu'il sait de la ville (rendez-vous au **143**), de Gizei (rendez-vous au **59**) ou des endroits où vous pourriez passer la nuit (rendez-vous au **99**). Si vous en avez terminé avec lui, rendez-vous au **95**.

78

L'appareil s'élève lentement dans l'air, porté par des faisceaux de gaz incandescent. Lorsque les réacteurs principaux s'activent, il prend de la vitesse et se propulse dans le ciel avec un rugissement. La coque reflète brièvement le soleil lorsqu'il prend la direction de l'est. Vous le suivez du regard jusqu'à ce qu'il disparaisse dans la distance.

Vous vous mettez en marche jusqu'à une plage de sable blanc, que vous longez ensuite vers le nord jusqu'à un bâtiment d'où part un service de bac. Un groupe d'hommes en émerge et vous considère avec des regards soupçonneux avant de vous conduire au bateau, une goélette à un mat qui a connu de meilleurs jours. Deux ou trois autres passagers sont déjà à bord. En vous apercevant, l'un d'eux s'exclame : "Bien ! Maintenant que le bateau est rempli, nous allons pouvoir partir pour Port Soudan."

Vous devez payer 1 scad pour traverser; soustrayez-le de l'argent qui vous reste. La lumière de la lune dessine une voie crémeuse dans l'eau lorsque vous atteignez Soudan, un village de huttes en bois blotti à l'intérieur de la vaste coquille que constitue un mur de ville abandonné. Le bateau traverse la baie, guidé par un fanal, et vient accoster à une jetée empestant le poisson. Les rues

sont vides et il est visiblement trop tard pour trouver un logement pour la nuit; vous décidez donc de dormir sur le bateau. Les bateliers insistent pour recevoir un supplément en contrepartie, mais les autres passagers sont encouragés par votre exemple. "Ca ne vous dérangeait pas de nous faire patienter deux jours en attendant d'avoir suffisamment de passagers pour le voyage," s'emporte l'un d'entre eux.

Les bateliers finissent par accepter à contrecœur. Vous dormez jusqu'à ce que l'aurore vienne teindre le ciel de la couleur d'une flamme de bougie. Si vous souhaitez maintenant faire des achats à Soudan, rendez-vous au **101**. Si vous êtes impatient de partir pour Du-En, rendez-vous au **234**.

79

Déduisez une unité du nombre de charges de votre pistolet barysal.

Un mince rayon incandescent traverse l'air, perçant un trou aux contours réguliers à travers la tête du bometh géant. Il émet un grognement sourd, fait deux pas chancelants dans la neige, puis s'effondre. Vous vous hâtez d'aller vérifier qu'il est bien mort. Vous ne tenez pas à ce qu'un bometh blessé vous traque pendant la nuit. Rendez-vous au **341**.

80

Vous découvrez plusieurs objets éparpillés sur un banc à l'arrière du laboratoire. Ils incluent une lampe-torche, une paire de jumelles, des lunettes polarisées et un pistolet barysal. Le pistolet a été démonté pour inspection, mais vous n'avez pas de difficulté à le remettre en état de fonctionner. Vérifiant la jauge du générateur, vous voyez qu'il lui reste deux charges. Notez tous les objets que vous souhaitez emporter, ainsi que le nombre de charges du pistolet si vous le prenez. A présent, vous pouvez emprunter l'ascenseur jusqu'au niveau inférieur (rendez-vous au **255**) ou remonter et quitter la pyramide (rendez-vous au **361**).

81

Gilgamesh est immobile comme un roc à vos côtés. Vous entendez le vrombissement léger d'un ventilateur aspirant de l'air à l'intérieur de sa cage thoracique. Puis il vous annonce que l'atmosphère de cet endroit est toxique. "A quel point ? Les arbres ont l'air de survivre sans trop de problème." Vous écartez un moustique de votre visage. "Les insectes aussi."

"Ils sont adaptés aux conditions," réplique Gilgamesh de sa voix mécanique abrupte. "Des éléments résiduels peuvent provoquer des cancers chez les formes de vie plus évoluées."

"Après combien de temps ?"

"Inconnu. Même une exposition à cette atmosphère pendant une seule journée est potentiellement dangereuse. Recommande que vous veilliez à filtrer votre approvisionnement en air ou que vous quittiez cet endroit."

Si vous avez un masque à gaz, rendez-vous au **169**. Sinon, décidez si vous voulez rester et vous reposer ici quelques jours (rendez-vous au **103**) ou partir comme Gilgamesh vous le conseille (rendez-vous au **426**).

82

La lune s'élève, enveloppée d'un halo glacé. Dans la lumière froide et vive, les salles et les tours anciennes semblent presque irréelles. Vous regardez les autres, blottis près de leurs feux de camp. Personne n'a grand-chose à dire. Chacun est habité par ses espoirs personnels, ses rêves et ses craintes de ce qu'apportera le lendemain. Et tous savent que la trêve fragile connaît ses dernières heures. Quand le Cœur sera découvert, ce sera chacun pour soi. Comment pourrait-il en être autrement, quand l'enjeu n'est rien de moins que le pouvoir d'un dieu ?

Vajra Singh et Thadra Bey se sont retirées sous leurs tentes respectives et ne semblent pas désirer la conversation. Si vous le souhaitez, vous pouvez parler à l'un des autres : Chaim Gorgoth (rendez-vous au **126**), Kyle Bosch (rendez-vous au **104**), Janus Gaunt (rendez-vous au **148**) ou le baron Siriasis (rendez-vous au **170**). Sinon, vous pouvez simplement aller dormir (rendez-vous au **192**).

83

Le ciel est bleu et limpide, avec quelques traînées distantes de nuages gris. La neige craque sous vos pieds tandis que vous traversez la place pour rejoindre Kyle Bosch. Le baron Siriasis émerge de sa tente en flottant. Vous regardez autour de vous, mais la place est déserte à l'exception des groupes de serveurs qui attendent près des tentes.

"Les autres sont déjà descendus," vous informe Bosch. "Vajra Singh est parti avec Gorgoth vers le centre du réseau souterrain. Thadra Bey a emprunté les tunnels de métro voisins. Janus Gaunt n'était plus là lorsque je me suis réveillé."

"Je suggère que nous partions ensemble, dans ce cas," dit le baron d'une voix brusque.

Bosch hoche la tête. "Entendu. Si nous trouvons le Cœur, notre alliance durera jusqu'à ce que nous nous soyons occupé des autres équipes. Par où allons-nous descendre ?"

La nuit dernière, vous avez remarqué une crevasse glacée près du bâtiment rasé par Singh avec son canon mantramukta. Vous la montrez aux autres. "Ça semble mener vers les caves. Nous y trouverons peut-être le moyen d'accéder aux catacombes du temple."

Le baron jette un coup d'œil dans la crevasse, puis hoche brièvement la tête. "Je sens que c'est un chemin favorable. Il nous mènera au Cœur."

Si vous avez une voiture aérienne Manta, rendez-vous au **17**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **39**.

84

Vous voyez l'air se déformer lorsque le baron projette une vague de force psychique contre la créature qui s'approche. Comme la décharge du pistolet de Bosch, l'attaque est déviée par le bouclier de pattes métalliques. "C'est un robot, il est immunisé à la paradoxie !" crie le baron. "Nous devons battre en retraite !"

Vous avez une meilleure idée. Vous n'êtes peut-être pas un psionique aussi puissant que le baron Siriasis, mais vous êtes plus rusé. Au lieu de canaliser votre force psychique en un assaut direct, vous l'utiliser pour altérer le fluide bleu qui remplit la bulle de verre. En quelques instants, la petite créature rabougrie se retrouve à flotter dans de l'acide. La chose se cabre sur ses longues pattes comme une araignée frappée à mort, puis s'effondre au sol. Lorsque vous allez l'inspecter, le corps qu'elle contenait s'est déjà complètement dissous.

"Pas un robot," dites-vous au baron surpris, "mais un cyborg. Vous auriez dû attaquer ses parties organiques."

Il vous fixe, puis hoche brièvement la tête en signe de respect. "Il semble que j'ai encore des choses à apprendre concernant mon art, même de la part de quelqu'un d'aussi jeune que vous."

Vous vous dirigez ensemble vers l'extrémité du passage. Rendez-vous au **281**.

85

Le cerveau vous rejoint. L'œil qui lui est encore attaché se plonge dans les vôtres et semble brûler votre âme comme une lentille concentrant les rayons du soleil. Vous avez l'impression que le sang qui coule dans vos veines et vos artères est devenu de l'eau glacée. Des pensées qui ne sont pas les vôtres s'introduisent dans votre esprit. Vous êtes engagé dans un combat psychique pour la possession de votre propre corps !

Si vous avez la PES et la Paradoxie, rendez-vous au **151**. Sinon, vous êtes incapable de vous défendre et les ténèbres se referment sur votre âme lorsque le baron Siriasis s'approprie votre corps.

86

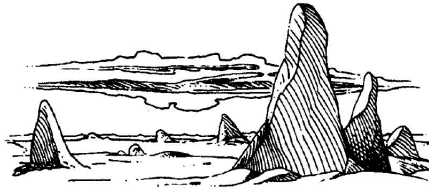
Si vous avez la PES, rendez-vous au **65**. Sinon, rendez-vous au **240**.

87

Déduisez une unité du nombre de charges de votre pistolet. Bosch succombe à votre tir. Sa mort sert de signal au début des hostilités. Gorgoth et Singh, tous deux certains que l'autre est leur plus redoutable adversaire, pivotent pour se faire face. Le premier tir de Gorgoth se brise contre l'armure de Singh en une pluie d'étincelles tandis que le seigneur de guerre sikh lève son puissant canon mantramukta. Rendez-vous au **410**.

88

Gargan XIV se rapproche de vous. Gargan XIII tire un couteau et baisse les yeux sur Gorgoth, peu pressée de l'achever. Soudain, il lève la tête et ses lèvres se plissent en un large sourire. Elle avait tort de le croire neutralisé. Au contraire, il a l'air d'un chat qui vient de piéger deux grosses souris. Rendez-vous au **154**.



89

Les jumelles Gargan et vous-même n'êtes pas dans les meilleurs termes. Voyant les regards que vous échangez, Janus Gaunt essaye de désamorcer la

situation : "Allons, il faut mettre de côté nos différents antérieurs ! Jusqu'à ce que nous ayons localisé le Cœur, nous devons respecter une trêve."

"Une trêve ? Ce mot n'est qu'un refuge pour les couards," siffle Gargan XIV sans détourner de vous son regard brûlant.

"Du-En est en train de devenir trop peuplée," fait Gargan XIII avec un pas dans votre direction. "Il va falloir se débarrasser des détritrus."

Vous jetez un coup d'œil à Gargan XIV. Tandis que sa sœur occupait votre attention, elle a dégainé un pistolet. Vous plongez sur le côté et un mince rayon vient frôler votre épaule, calcinant un morceau du mur derrière vous. Gargan XIII se met en position de combat et s'avance pour vous saisir, mais vous poussez l'un des xoms au regard fixe de Gaunt sur son passage et vous abritez derrière les restes abîmés d'un pilier.

Dans l'atmosphère tendue du camp, votre combat fait l'effet d'une étincelle dans un baril de poudre. En quelques secondes, tout le monde est prêt à se lancer dans une bataille à grande échelle. Bosch plonge à l'intérieur d'un bâtiment juste à temps pour éviter la dague que lui jette Thadra Bey. Une aura ectoplasmique crépite autour du baron Siriasis tandis qu'il concentre sa force psychique. Avec un froncement de sourcils pensif, Chaim Gorgoth dégaine son pistolet et s'avance en quête d'une cible. Janus Gaunt panique et crie à ses serviteurs xoms : "Tuez-les tous ! Protégez-moi !"

Puis une voix résonne comme le tonnerre à travers la place : "Arrêtez ce combat absurde *immédiatement* !" Vous retournant, vous apercevez pour la première fois le puissant Vajra Singh. Rendez-vous au **300**.

90

"Est-ce que c'est mort ?" demande Bosch.

Vous arrachez une stalactite du surplomb et l'enfoncez profondément dans la tête grotesquement bouffie. La créature est traversée d'un spasme, puis cesse de bouger. "Maintenant oui."

Vous retournez le corps pour l'inspecter et êtes presque immédiatement submergé par une vague de nausée. C'est la chose la plus répugnante que vous ayez jamais vue : un corps maigre et difforme, surmonté d'une énorme tête rose-mauve. Le seul élément du visage est un long pédoncule épais qui aboutit à l'œil cyclopéen dont l'éclat est désormais voilé par la mort. Le crâne est couvert de minuscules orifices ressemblant à des orbites écarquillées. Servaient-ils à respirer ? S'agit-il d'organes sensoriels ? C'est impossible à déterminer. Bosch vous rejoint devant le cadavre. "C'est un mutant."

Vous hochez la tête. "C'est certain, mais un mutant de *quelle espèce ?*"

Si vous suivez les traces laissées par la créature jusqu'à sa tanière avant que la neige ne les recouvre, rendez-vous au **134**. Si vous attendez l'aube où vous êtes, rendez-vous au **310**.

91

Vous reconstituez un puzzle de légendes, de superstitions et de faits historiques. Le Cœur est tombé du ciel : une pierre extra-terrestre qui est devenue l'objet d'une religion démente. Le culte a utilisé ses pouvoirs surnaturels pour déclencher la Guerre du Paradoxe. Le Cœur est désormais enfoui sous les ruines de la cité de Du-En et celui qui le retrouvera deviendra plus puissant qu'aucun homme ne l'a jamais été.

"Dans ce cas, pourquoi la civilisation de Du-En s'est-elle effondrée ?" demandez-vous à un chercheur de la bibliothèque.

"Ses dirigeants ont perdu la raison. Personne ne peut exercer un tel pouvoir et rester sain d'esprit."

"Est-ce que c'est un fait établi ou seulement votre théorie personnelle ?"

Mais sa seule réponse est un sourire amusé. Si vous avez la Loi des rues, rendez-vous au **157**. Sinon, mais si vous avez le Savoir, rendez-vous au **414**. Si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **25**.

92

A côté du comptoir de l'auberge se trouve un panneau d'affichage à l'attention des chasseurs de prime. Vous examinez les portraits de criminels recherchés pour voir si vous reconnaissez l'un des deux hommes qui vous ont attaqué, mais sans succès. Quand vous vous adressez à l'aubergiste, il se contente de hausser les épaules et de répondre que des gens vont et viennent sans arrêt. "Je ne peux pas surveiller toute la racaille de Veniz !"

"Mais j'aurais facilement pu être assassiné !"

Sa seule réponse est de vous montrer du doigt une affiche collée au mur qui annonce : *La direction n'est pas responsable de la sécurité des clients ou de leurs possessions*. Vous lui jetez un regard fulminant, puis faites demi-tour et sortez de l'auberge. Une promenade à l'air nocturne vous aidera à vous calmer. Rendez-vous au **329**.

93

Vous étalez le contenu du coffre sur le sol à côté du véhicule. Il y a dix rations de nourriture, une trousse médicale, une lampe-torche, des vêtements polaires et une longueur de corde en nylon. Notez sur votre Feuille d'Aventure tout ce que vous voulez emporter, puis rendez-vous au **395**.

94

Le réfectoire se trouve au sommet du bâtiment et ses larges fenêtres offrent une vue saisissante de la ville. Vous restez quelques instants à regarder les hautes tours enveloppées d'un brouillard mouvant. La sombre étendue boisée parsemée de lampes scintillantes qui se trouve en contrebas ne peut être que le Parc Claustral, à la réputation inquiétante.

Le réfectoire n'a pas de personnel humain, seulement une machine qui fournit des repas soigneusement emballés lorsqu'on presse un bouton. Vous pouvez prendre autant de rations que vous le souhaitez, en respectant la limite habituelle de huit possessions. Notez-les sur votre Feuille d'Aventure.

Alors que vous quittez le réfectoire, vous percutez presque un gigantesque Fijien, vêtu d'un costume noir étriqué et portant des verres miroir. Il grogne une vague excuse et vous contourne, balayant la pièce d'un regard pressé. C'est la seule personne que vous avez croisée dans le bâtiment qui ne semble pas être employée ici. Vous êtes sur le point de vous diriger vers l'ascenseur lorsqu'il vous interpelle : "Eh ! Qui êtes-vous ? Vous n'êtes pas mon patron !"

Si vous possédez un pistolet barysal et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **227**. Si vous préférez avoir recours au Combat à Mains Nues, rendez-vous au **248**. Si vous essayez l'Astuce, rendez-vous au **269**. Si aucune de ces options ne vous est offerte, vous feriez mieux de vous enfuir : rendez-vous au **290**.

95

Si vous possédez une carte d'identité et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au **353**. Dans le cas contraire, si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez vous renseigner sur le baron Siriasis (rendez-vous au **401**), Chaim Gorgoth (rendez-vous au **422**), Gilgamesh (rendez-vous au **380**) ou le Sphinx (rendez-vous au **11**). Si vous êtes prêt à aller dormir, rendez-vous au **311**.

La décharge traverse l'air humide avec un sifflement. Un trait de plasma bleu traverse le cou de la créature. Elle pousse un faible cri de détresse avant de s'écrouler au sol, où vous l'achevez avec une lourde pierre.

Réduisez d'une unité le nombre de charge de votre pistolet barysal. La blessure à votre épaule commence à vous élaner. Vous la nettoyez avec des feuilles, avant de déchirer la bordure de votre veste pour vous faire un bandage. Vous allongez de nouveau contre le tronc, vous vous sentez légèrement engourdi, mais le lieu ne se prête pas au repos. D'autres créatures du même genre rodent peut-être dans les environs. Vous remettant sur vos pieds, vous partez péniblement à la recherche d'un endroit plus sûr où vous abriter. Rendez-vous au **228**.

L'homme le plus proche essaie de vous transpercer le cœur de son couteau. Vous lui frappez le poignet pour dévier le coup avant de vous rapprocher et de lui asséner deux coups de coude foudroyants en pleine tête. Alors qu'il s'effondre, vous lui arrachez son arme des doigts. Votre position ne vous permet pas d'atteindre l'homme au pistolet et vous lancez donc le couteau sur son comparse. Touché à l'épaule, il bat en retraite avec un grognement.

L'homme au pistolet est sur le point de tirer. Vous plongez et roulez vers l'avant, entendant le bruit de la décharge qui passe au-dessus de vous avant d'exploser contre le mur. Vous refermez vos jambes en un ciseau, déséquilibrant l'homme avant qu'il ne puisse tirer à nouveau. Il bascule dans le feu et ses cris paniqués sont brusquement interrompus lorsque sa tête heurte une pierre.

Avant que vous ne puissiez vous relever, l'homme au couteau dans l'épaule s'avance pour vous donner un coup de pied dans le ventre. Vous vous tordez sur le côté, lui saisissez la cheville et le faites tomber à moitié sur vous. Vous mettez ensuite un terme à sa résistance en lui brisant la nuque.

Vous fouillez l'abri. Le pistolet barysal a encore une charge. Vous trouvez également deux couteaux, des lunettes polarisées, des jumelles et six rations de nourriture. Prenez ce que vous voulez tout en respectant la limite habituelle de huit possessions. Vous attendez ensuite que le blizzard s'épuise avant de sortir dans la neige fraîche à l'extérieur. Rendez-vous au **393**.

Votre pistolet est à peine sorti de son étui lorsque l'une des jumelles, d'un mouvement du poignet, vous projette la vodka brûlante de son verre dans les yeux. Le pistolet se décharge avec un crépitement sonore. Vous trébuchez en arrière, vous essuyant le visage. Un coup de pied vous arrache le pistolet des mains et des doigts puissants se referment sur votre tête. On vous fauche les jambes avant que vous puissiez réagir. Vous basculez et un puissant mouvement de torsion de votre assillante vous brise le cou. Votre grande aventure vient de connaître un terme dans une bagarre de taverne peu glorieuse.

Il vous déconseille impérativement d'aller dormir dans le Parc Claustral. "L'endroit n'est pas sûr après la tombée de la nuit," dit-il avec un geste négatif du doigt. "C'est tout juste si on empêche les claustraux de se répandre dans les rues."

"Que sont les claustraux ?"

Il sursaute avec une surprise exagérée. "Vous ne savez vraiment pas ? Ce sont de vils démons, des créatures qui sont le contraire des hommes. Ils prospèrent dans les ténèbres, le froid et la saleté; ils rejettent la lumière du soleil et le bien. Les cadavres en décomposition leurs servent de nourriture." Ses grosses bajoues frémissent de terreur.

"En décomposition ? Pourquoi s'en prendraient-ils à des personnes vivantes, dans ce cas ? Les claustraux n'existent peut-être que dans des contes de fées !"

Il vous regarde tristement, comme une personne qui aurait perdu l'esprit. "Ne laissez pas votre cynisme vous attirer dans le parc," maintient-il.

"Où devrais-je loger, dans ce cas ?"

"L'Hôtel Ossiman est le meilleur. Si vous ne pouvez pas vous le permettre, évitez les petites rues, où les criminels rôdent. Le cas échéant, dormez près des grilles d'aération de la Place des Pêcheurs. C'est bien éclairé, chaud et il y a beaucoup de monde toute la nuit."

Vous pouvez maintenant l'interroger au sujet du Sahara (rendez-vous au 77), de Gizei (rendez-vous au 59) ou de Lekerr même (rendez-vous au 143). Si vous en avez terminé avec lui, rendez-vous au 95.

Vous poursuivez votre route, voyant le soleil s'enfoncer lentement vers l'ouest. Une clarté argentée borde le ciel. De pâles monticules de neige s'étendent

jusqu'à l'horizon vague, séparés par des creux étroits remplis d'ombres violettes. Saisissant un mouvement du coin de l'œil, vous vous figez sur place. Vous retournant lentement, vous découvrez qu'un énorme bometh à dents de sabre se tient sur une hauteur distante de moins de cinquante mètres. Vous reculez prudemment derrière une excroissance de glace, ne sachant si la créature vous a aperçu ou non.



Si vous avez le code *Gilgamesh*, rendez-vous au **123**. Sinon, mais si vous avez la *Survie*, rendez-vous au **256**. Autrement, vous pouvez attaquer le bometh avec le Tir et un pistolet barysal chargé (rendez-vous au **79**) ou une grenade étourdissante (rendez-vous au **145**). Vous pouvez aussi vous rapprocher de lui (rendez-vous au **277**), l'observer avec des jumelles (rendez-vous au **319**) ou vous esquiver avant qu'il ne vous repère (rendez-vous au **298**).

101

Vous explorez le marché, mais il a peu à offrir. Si vous souhaitez acheter un manteau de fourrure, il vous en coûtera 5 scads. Vous pouvez acheter des rations pour 4 scads la pièce; elles sont constituées de poisson, d'huile et de

céréales séchés sous la forme de pavés, chacun suffisant pour durer plusieurs jours.

Une petite fille vous suit dans la rue poussiéreuse en chantant une comptine :

"A travers le désert du Sahara,

De la neige sans aucune fin,

Cracher ses tripes et mourir de froid,

Ce n'est pas une très belle fin."

Ces rimes ont du être répétées par les enfants des environs pendant des générations. Pour une raison étrange, vous les trouvez plus décourageantes que n'importe quelle quantité de sages conseils. Encore une fois, vous ne pouvez vous empêcher de vous demander si vous êtes insensé de vouloir entreprendre un voyage à travers les plaines redoutables du Sahara. Mais à cette époque où la vie sur Terre vacille comme une bougie sur le point de s'éteindre, seul un fou fait des plans sur le long terme. Rassemblant votre résolution, vous vous dirigez vers l'ouest. Rendez-vous au **234**.

102

Vous avez traversé la moitié de la piste lorsque vous réalisez votre erreur. Le pilote de l'appareil a déjà enclenché les propulseurs. A l'intérieur du cockpit, vous voyez son visage refléter la surprise et le choc tandis que vous courez vers lui. La dernière image que vous emportez est celle de l'homme pressant désespérément des boutons sur son tableau de commande, mais il est trop tard pour arrêter la mise à feu des propulseurs. Un instant plus tard, un flot de gaz incandescent jaillit des réacteurs verticaux et une vague de chaleur intense vient frapper votre visage. Une lumière aveuglante brûle vos rétines, puis viennent les ténèbres et l'inconscience.

Retirez-vous 5 Points de Vie. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au **122**.

103

Vous vous construisez un abri rudimentaire près de la mare bouillonnante, à l'abri des conifères nains. Vous découvrez bientôt que l'eau de la mare est contaminée par des gaz volcaniques, mais il est assez simple d'aller chercher de la neige au-delà des limites de l'oasis et de la ramener à votre camp pour qu'elle fonde lorsque vous désirez boire. La nourriture est plus difficile à vous procurer. Les oiseaux que vous avez aperçus lors de votre arrivée se révèlent très craintifs et suffisamment rusés pour ne pas se laisser attraper. Si quelqu'un vous avait dit, deux semaines plus tôt, que vous seriez heureux de pouvoir

mâcher des larves et des insectes en guise de nourriture, vous vous seriez moqué de lui. Au moins les gaz chauds s'échappant de failles dans la pierre vous permettent-ils de faire cuire les insectes avant de les manger.

Vous récupérez 2 Points de Vie. Au matin de la deuxième journée de votre séjour, vous remarquez une légère sensation de nausée et commencez à vous demander si l'air teinté de soufre affecte votre santé. Si vous décidez de quitter l'oasis et de reprendre votre route, notez le code *Sablier* et rendez-vous au **426**. Si vous voulez rester quelques jours de plus, rendez-vous au **15**.

104

Bosch parade autour du feu de camp sous la colonnade, exposant ses plans quant à la manière dont vous partagerez le pouvoir du Cœur. Perdu dans vos propres rêves, c'est à peine si vous entendez ses paroles. Finalement, vous levez la tête et lui demandez : "Pour quelle raison est-ce que tu désires le pouvoir absolu, Bosch ?"

Il s'immobilise et vous regarde avec un regard incisif. L'espace d'un instant, il vous semble qu'il va vous donner une réponse honnête, mais ce n'est pas le cas : "Qu'est-ce que tu racontes ? Tu es en train d'hésiter ? Sûrement pas maintenant, alors que nous sommes au bord du triomphe. Il ne faut pas être aussi timoré !"

Si vous avez le code *Némésis* et que vous voulez suggérer une alliance, rendez-vous au **236**. Si vous préférez prendre un peu de repos, rendez-vous au **192**.

105

Vous êtes tous les trois réduits à l'impuissance, mais Gilgamesh peut toujours agir. S'avançant parmi la vapeur tourbillonnante, il saisit le spectre rabougré entre ses bras et l'entraîne d'un pas inflexible vers le bord du gouffre. La créature hurle et se tord dans son étreinte, se déformant comme une peinture sous la pluie. Des étincelles tombent en cascade de la visière de Gilgamesh lorsqu'elle enfonce ses doigts sous son armure. Un long moment, ils se tiennent tous les deux là, enveloppés d'un brouillard blanc et luttant pour obtenir l'avantage. Puis Gilgamesh s'avance dans le vide et disparaît de votre champ de vision en emportant la créature. Vous entendez un cri ténu et plaintif se réverbérer des profondeurs, puis tout est silencieux. Vous courez jusqu'au gouffre, mais n'apercevez aucun signe du spectre ni de votre fidèle automate. Effacez le code *Gilgamesh* et rendez-vous au **149**.

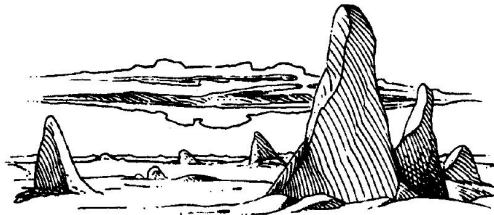
106

La chose s'approche, tâtant le terrain tout en gardant ses pattes de devant levées en guise de bouclier. Vous avez déjà constaté que les décharges de pistolet ne peuvent entamer l'épais alliage métallique, mais la bulle de verre au centre est une autre histoire. Vous faites rouler votre grenade sur le sol du couloir et entraînez vos compagnons en arrière jusqu'à une distance raisonnable. Il y a une déflagration bruyante. La grenade n'est conçue que pour étourdir une cible vivante, mais l'explosion fissure le verre, laissant le fluide bleu s'échapper. La chose se cabre comme une araignée frappée à mort, puis s'effondre. Un spasme agite ses pattes robotiques, puis elle reste immobile. Bosch s'approche nerveusement pour examiner la carcasse. Le petit embryon à l'intérieur de la bulle de verre est aussi inerte qu'un morceau d'argile froid. "Il est mort," vous dit-il. Encore sous le choc, vous vous dirigez tous les trois en silence vers l'extrémité du passage.

Effacez la grenade étourdissante de vos possessions et rendez-vous au **281**.

107

Si vous avez le code *Maillet*, effacez-le et rendez-vous au **195**. Sinon, rendez-vous au **217**.



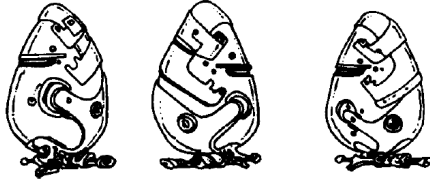
108

Gorgoth a eu la même idée. Vous vous retrouvez nez-à-nez avec lui à l'extrémité du nuage de fumée. Au lieu d'un pistolet, il tient une arbalète entre ses mains. Il tire, mais vous vous êtes déjà jeté sur le côté et le carreau ne fait que vous érafler l'épaule. Vous perdez 2 Points de Vie. Si vous survivez et que vous avez le Tir (et un pistolet barysal chargé), rendez-vous au **304**. Si vous n'avez pas le Tir ou pas de pistolet chargé, rendez-vous au **326**.

109

Vajra Singh a la même idée au même moment. Le regard de Gorgoth passe de Singh à vous, mais il hésite un instant de trop. Votre décharge le frappe en

premier et Gorgoth s'effondre au sol. Singh ne perd pas de temps et fait pivoter son canon mantramukta dans votre direction. Bosch saisit l'occasion pour tirer, mais la décharge se brise contre l'armure de Singh. C'est la dernière chose que vous voyez, puisque que vous êtes pulvérisé l'instant d'après par le rugissement incandescent du mantramukta.



110

Une fois que la blessure de Gargan XIII a été pansée, vous passez encore une heure à explorer l'abri souterrain. Vous découvrez un réfectoire, mais la nourriture est depuis longtemps immangeable. Vous devez finalement reconnaître que vous n'accédez pas à la Chapelle du Cœur par ici. Fatigués et déçus, vous vous dirigez vers le conduit d'aération.

"Vous connaissez la théorie selon laquelle le Cœur est apparu pendant le Big Bang ?" vous demande Gorgoth. "Les crânes d'œuf disent qu'il s'agit en fait d'un autre univers, comme une graine qui n'aurait pas germé. J'ai lu quelque part que la même chose peut arriver chez les êtres humains. Vous avez un jumeau à l'intérieur de l'utérus, mais il est absorbé à l'intérieur de votre corps. Chez certains, cela arrive alors que le fœtus est déjà assez développé. Il arrive parfois qu'on trouve des restes de ce jumeau à l'intérieur d'un kyste : des membres minuscules, une esquisse de cœur et ainsi de suite. Cela pourrait être le cas de n'importe lequel d'entre nous."

Vous vous demandez pourquoi il vous tient cette leçon de médecine assez peu ragoûtante lorsque l'une des sœurs Gargan intervient : "Ce n'est vrai que pour ceux qui sont nés de la manière naturelle et inférieure, dans un utérus. Mes sœurs et moi-même avons suivi une croissance sous haute surveillance jusqu'à notre maturité. Les matrices artificielles garantissaient un équilibre nutritionnel parfait."

Ses fières remarques font rire Gorgoth. Il vous semble qu'il est en train de les provoquer délibérément. "Vos propres sœurs étaient toutes de magnifiques exemples de féminité," réplique-t-il. "Je suis bien placé pour le savoir : c'est moi qui les ai tuées toutes les douze."

Vous n'avez pas encore enregistré ce que Gorgoth vient de dire lorsque Gargan XIII se jette sur lui. Avec un rugissement furieux, elle le saisit par l'épaule et le fait se retourner. Le pistolet de Gorgoth est dans sa main et il vous semble qu'il aurait eu une chance de tirer, mais Gargan XIII lui arrache son arme et lui assène un coup de genou dans le ventre. Il titube en arrière jusqu'à Gargan XIV, qui le saisit par la gorge et le brandit en l'air comme une poupée de chiffon. "Alors c'est ça le fameux commandant Gorgoth, ma sœur," fait-elle dédaigneusement. "Comme tous les soi-disant humains naturels, il n'est rien comparé à notre type génétique supérieur."

Elle le jette de côté et il s'écroule au sol. Vous avez le pressentiment désagréable que vous êtes le suivant. Si vous avez *Gilgamesh* et que vous voulez ordonner à votre automate d'attaquer, rendez-vous au **220**. Si vous décidez de les affronter vous-même, rendez-vous au **44**. Si vous restez où vous êtes en attendant de voir ce qui va se passer, rendez-vous au **88**.

111

Après les salutations d'usage, les autres se dispersent pour retourner vers leurs tentes. Janus Gaunt vous dit qu'il vient de préparer du thé et vous invite à vous joindre à lui. Vous acceptez avec plaisir de partager la chaleur de son feu de camp mais vous ne pouvez réprimer un frémissement lorsqu'un xom vous tend une tasse de thé de ses mains livides. "Ne leur prêtez pas attention," vous dit Gaunt avec un rire. "Ce ne sont que des robots, en fait, sinon qu'ils sont fait d'un tissu anciennement vivant plutôt que de plastique et de métal. Ils sont alimentés par un petit implant électrochimique à l'intérieur de leur poitrine.

"Ce sont des abominations contre nature," dit Bosch froidement, vidant sa tasse. "Où pouvons-nous trouver du bois de chauffage ?"

Gaunt est surpris par la grossièreté de Bosch, mais répond courtoisement : "Prenez-le dans les bâtiments qui entourent la place. Les volets en bois de mûrier au-dessus desquels vous vous réchauffez les mains, par exemple, datent de la Perse du dixième siècle. Il est dommage de brûler de telles antiquités mais les anciens propriétaires n'en ont plus l'usage."

Bosch se lève avec un grognement et s'éloigne, pénétrant dans un bâtiment par une porte étroite. Vous le suivez et le trouvez en train de promener sa lampe-torche autour de lui. "Ah, voilà du bois de chauffage déjà prêt à l'usage," vous dit-il.

"C'est à moi," fait une voix féline et chargée de menace en provenance de l'entrée. Thadra Bey se tient dans l'embrasure, les muscles tendus comme ceux d'une panthère, un lance-fléchette mortel à la main.

"A terre !" rugit Bosch, percutant votre dos comme un boulet de canon et vous propulsant contre Thadra Bey. Elle et vous roulez dans la neige à l'extérieur. Sa fléchette traverse l'air et manque de justesse Chaim Gorgoth, qui réagit immédiatement en dégainant son pistolet barysal. En quelques secondes, la trêve fragile vole en éclats et la place entourée de ruines est plongée dans le chaos le plus total. Thadra Bey vous griffe le visage et se dégage d'un bond, pointant de nouveau son lance-fléchette. Vous entendez Janus Gaunt crier à ses xoms : "Défendez-moi ! Tuez tous ceux qui m'attaquent !"

L'espace d'un instant, il semble que la lutte pour le pouvoir va trouver sa résolution ici et maintenant. Puis une voix claque comme le tonnerre à travers la place : "Arrêtez ce combat absurde *immédiatement* !". Vous retournant, vous apercevez pour la première fois le puissant Vajra Singh. Rendez-vous au **300**.

112

Alors qu'il ne vous reste qu'une fraction de seconde avant que le regard de la créature ne vous paralyse, vous agissez par pur instinct. Bondissant aussi haut que vous en êtes capable, vous passez par-dessus sa tête et retombez de façon à être juste derrière elle. L'œil balaye frénétiquement l'espace, cherchant où vous avez disparu. Mais, avant que la créature ne puisse poser sur vous son regard terrible, vous lui assénez un coup violent derrière le crâne. Elle s'effondre dans la neige et Bosch reprend ses esprits, comme tiré d'une transe hypnotique. Il lui faut néanmoins quelques secondes avant d'être de nouveau en mesure de parler. Rendez-vous au **90**.

113

Vous trouvez bientôt quelqu'un qui puisse accomplir ce que vous désirez : un gros homme dont le magasin est encombré d'outils et d'appareils anciens. Guidant à la main son laser, il apporte quelques modifications adroites à l'image jusqu'à ce qu'elle soit à votre ressemblance. "Cinq scads," dit-il en vous la tendant.

"Cinq ?" faites-vous avec une grimace.

"Devenir membre de la prestigieuse Société du Sextant est généralement beaucoup plus cher que cela," dit-il en haussant les épaules.

Vous envisagez de lui arracher la carte, mais le gros homme anticipe vos intentions et la tient près du rayon laser jusqu'à ce que vous le payiez. Si vous acceptez, déduisez 5 scads de votre pécule et notez le code *Protée*. Si vous refusez de payer, il détruit la carte d'identité et vous devez la rayer de vos possessions.

Rendez-vous maintenant au **414**.

114

"Il y a une faille dans ton histoire," dites-vous à l'homme tout en ramassant le couteau qu'il a laissé échapper. Vous passez la pointe de l'arme contre son cou et la pressez contre sa peau jusqu'à faire apparaître une gouttelette de sang. Il déglutit nerveusement tandis que vous poursuivez : "Les fournisseurs de corps n'utilisent pas de couteau. Il y aurait trop de risque de transpercer un organe vital... d'endommager la marchandise, pourrait-on dire. Ils préfèrent les garrots et les gaz sédatifs."

"D'accord," admet-il. "Nous avons été engagés pour vous tuer."

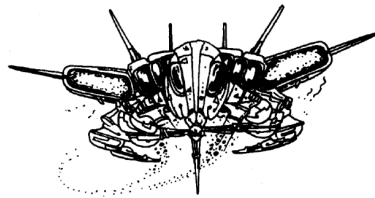
"Qui ?" demandez-vous en le piquant à nouveau du couteau.

"Le baron Siriasis."

Vous êtes perplexe. "Je n'ai jamais entendu parler de lui. Pourquoi voudrait-il me faire tuer ?"

"Il ne nous l'a pas expliqué. Apparemment, il vous considère comme un rival."

Vous éclaircirez ce mystère plus tard. Après avoir dit à l'assassin encore en vie de décamper, vous vous séchez et vous habillez. Vous pouvez garder l'un des couteaux des assassins, ou même les deux si vous le souhaitez. Vous trouvez également 10 scads sur le corps de l'homme tué, que vous pouvez ajouter à votre argent. Rendez-vous au **92**.



115

Vous vous installez aux commandes de la voiture aérienne et touchez le bouton qui l'active. Il y a une vibration sourde et elle s'élève lentement dans les

airs. Flottant à environ un mètre du sol, vous actionnez prudemment les propulseurs. Un jet de lumière blanc-bleu illumine le mur derrière vous tandis que la voiture aérienne part comme un boulet de canon. Vous réduisez rapidement la puissance et manœuvrez adroitement vers le corridor qui mène à l'entrée. Les portières viennent heurter les parois une ou deux fois, égratignant à votre grand agacement la peinture noire immaculée. Vous devrez vous montrer prudent tant que vous ne contrôlerez pas parfaitement ce véhicule. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez une voiture aérienne Manta; elle n'est pas à prendre en compte en ce qui concerne le nombre maximal d'objets que vous pouvez transporter.

Lorsque vous émergez à l'extérieur, le gondo vous regarde avec stupéfaction puis, poussant un cri, commence à courir maladroitement à travers les congères épaisses. Vous accélérez pour le rattraper. Il se jette au sol lorsque vous le survolez dans un rugissement. Vous manœuvrez pour vous arrêter à côté de lui, mais il reste étendu et tremblant, les bras au-dessus de la tête, jusqu'à ce que vous disiez : "Ce n'est que moi."

Il lève les yeux. "Je croyais que vous étiez un monstre volant !"

"Vous auriez dû y regarder à deux fois avant de paniquer," dites-vous en riant. A force d'insister, vous persuadez le gondo de monter à bord et de s'asseoir sur le siège à côté de vous. "Il n'y a pas de toit pour protéger le cockpit ?" demande-t-il.

"Apparemment pas. A l'époque où la voiture aérienne Manta était d'usage courant, les gens pouvaient se promener en vêtements légers sans craindre de mourir de froid."

Vous vous dirigez vers Veniz. Le voyage aller vous a pris deux heures; le retour ne dure que quelques minutes. Si vous avez le code *Diamant*, rendez-vous au **181**. Sinon, rendez-vous au **159**.

116

Les terminaux d'ordinateur ne servent normalement qu'à accéder au catalogue de la bibliothèque, mais vous n'avez aucune difficulté à passer par l'ordinateur administratif du bâtiment pour ouvrir une ligne vers l'extérieur grâce à l'antenne satellite qui se trouve sur le toit. Comme la plupart des organisations capables de se connecter aux réseaux de communication globale, la Société protège son système d'un contact accidentel avec Gaia à l'aide d'un programme de filtrage. Cette précaution est nécessaire pour éviter la

contamination par les virus qui infestent Gaia, mais aussi pour empêcher Gaia de prendre le contrôle du système pour son propre usage.

Vous lancez un programme destiné à vous faire traverser le filtrage. Il devrait lui falloir quelques minutes pour agir et vous en profitez pour vérifier quels utilisateurs se sont connectés au système récemment. Un seul nom s'affiche : Janus Gaunt. Il a examiné tous les documents de la Société concernant le Cœur de Volent. Intrigué, vous accédez à sa biofiche. L'écran vous révèle un homme au visage rond, à la peau extrêmement pâle et aux cheveux argentés et soyeux. Faisant défiler les informations, vous découvrez qu'il a une réputation exceptionnelle dans les domaines de la bio-ingénierie et des nanotechnologies. L'adresse de son manoir vous fait sursauter : il se trouve dans les catacombes de Paris. Vous n'étiez même pas certain que Paris existait encore.

Le terminal émet un son, vous indiquant que la connexion avec Gaia est établie. Vous affichez le programme de communication à l'écran. Lorsque vous tapez votre question au sujet du Cœur, la réponse de Gaia vient sans tarder : *Le Cœur doit être détruit. L'activation de son pouvoir détruira l'univers, faisant disparaître tout ce qui existe.*

Y COMPRIS LA TERRE ? demandez-vous.

Tout, vous dit Gaia. Des décharges barysal peuvent susciter un effet de résonance critique et détruire la structure cristalline du Cœur. Deux rayons barysal doivent le frapper en même temps, en se croisant à angles droits.

Cette révélation n'est pas facile à enregistrer. D'après ce que vous avez entendu, le Cœur est une gemme de plusieurs mètres de diamètre. Pour le détruire comme Gaia le suggère, vous aurez besoin d'un allié. Et de deux pistolets barysal. Vous essayez d'obtenir davantage d'informations, mais la connexion est rompue. Comme une invalide sénile, Gaia a sombré de nouveau dans son incohérence accoutumée. Notez le code *Némésis* avant de décider ce que vous allez faire.

Si vous souhaitez étudier les documents concernant le Cœur de Volent, rendez-vous au **160** si vous avez le Savoir et au **182** si ce n'est pas le cas. Si vous souhaitez quitter la bibliothèque, rendez-vous au **73**.

117

"Heureux de t'avoir eu avec nous," dit Shandor, vous adressant son sourire confiant tout en vous serrant la main. "Je suis sûr que tu n'auras pas besoin de mes conseils pour t'en tirer à Veniz, débrouillard comme tu es, alors laisse-moi te donner quelque chose d'autre."

Il plonge la main dans sa poche et en sort une carte monétaire qu'il presse contre la vôtre, vous transférant automatiquement la somme de 20 scads. Vous êtes sur le point de protester lorsque vous remarquez la somme qui reste sur la carte : il peut largement se permettre ce qu'il vient de vous payer. Ajoutez 20 scads à votre argent. Faisant vos adieux à Shandor et à ses hommes, vous vous dirigez vers Veniz. Si vous avez le Combat à Mains Nues et une épée courte, rendez-vous au **8**. Sinon, rendez-vous au **334**.

118

Vous bondissez sur vos pieds et vous enfuyez à travers les sous-bois. La créature vous suit sans se presser, croassant triomphalement des branches où elle est perchée. Elle progresse sans effort entre les arbres rapprochés, déployant parfois ses larges ailes membraneuses pour traverser une clairière en planant. Si vous avez la Survie, rendez-vous au **206**. Sinon, mais si vous avez le Savoir, rendez-vous au **140**. Si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **162**.

119

Un faisceau de lumière bleue mortelle traverse l'air, perçant de part en part la poitrine de l'homme au pistolet. L'homme au couteau cligne des yeux, esquisse un pas en arrière, puis réalise qu'il n'a pas d'autre choix que de vous attaquer. Ce moment d'hésitation lui est fatal, puisqu'il vous laisse le temps de pointer l'arme dans sa direction et de la décharger à bout portant. Le troisième homme se précipite sur vous avec une exclamation de furie désespérée. Vous le frappez de la crosse du pistolet et il s'écroule, comme foudroyé. Déduisez deux unités du nombre de charges de votre pistolet. Vous fouillez l'abri des trappeurs. Leur pistolet barysal a encore deux charges. Vous trouvez deux couteaux, des lunettes polarisées, des jumelles, une combinaison polaire et six rations. Prenez ce que vous voulez tout en respectant la limite de huit objets. Vous attendez ensuite que le blizzard s'épuise pour sortir dans la neige fraîche. Rendez-vous au **393**.



120

L'aubergiste est terré à l'extrémité du comptoir, une expression malade sur le visage. Vous vous inclinez devant les jumelles. "Excusez-moi, mesdames. Je ne

suis qu'un simple serviteur de cet établissement." Vous vous tournez vers l'aubergiste et lui demandez : "Maître, dois-je aller chercher votre vodka de meilleure qualité pour vos invités ?"

Les jumelles le regardent en fronçant les sourcils. "Celle que nous buvons n'est pas la meilleure ?"

Il frémit nerveusement, mais sent que vous avez un plan. "Euh... mesdames, chères invitées..."

L'une des jumelles le saisit par le revers du col et le soulève par-dessus le comptoir jusqu'à se retrouver nez à nez avec lui. "Et bien ?"

"En... en fait, il y a une très précieuse bouteille de Vieux Daralbad à la cave..."

"Va la chercher !" L'ordre s'adresse à vous. Vous vous précipitez vers la porte de la cave pour y chercher une bouteille, passant pour revenir par la salle de bain à l'arrière du bâtiment, où vous trouvez l'armoire à pharmacie de l'auberge. Alors que vous revenez en courant, la bouteille vous est arrachée des mains.

"Je dois vous recommander d'être prudente, madame," faites-vous servilement. "Il s'agit d'une liqueur très forte."

"Peuh !" Elle vide d'un trait la moitié de la bouteille avant de passer le reste à sa sœur.

Vous reculez et attendez. Graduellement, les jumelles commencent à bailler, puis s'affaissent contre le comptoir. Ce n'est que lorsqu'elles se mettent à ronfler que les autres clients osent approcher de ces deux terrifiantes amazones. Même endormies, elles inspirent une telle crainte que personne ne sait trop que faire d'elles, jusqu'à ce que vous suggériez de les mettre à bord d'une barque et de la pousser à la mer.

"Combien de temps avant qu'elles ne se réveillent ?" vous demande l'aubergiste.

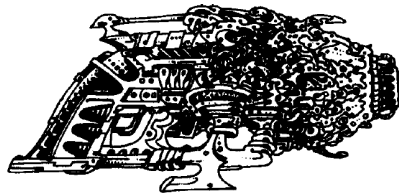
Vous secouez la tête. "Qui sait ? J'ai vidé une boîte entière de somnifères dans cette vodka, mais ces deux-là semblent avoir un métabolisme résistant. Il vaut mieux nous en débarrasser immédiatement."

Notez le code *Serpe*. Vous pouvez également ajouter la trousse médicale à vos possessions si vous souhaitez la garder. Rendez-vous ensuite au **142**.

Gorgoth doit avoir une passion pour les fictions débordantes d'action, car ses pensées sont remplies d'images de carnage, d'explosions, de rafales meurtrières et de morts violentes. Puis vous réalisez qu'il ne s'agit pas de scènes tirées de

films et de livres : ce sont les souvenirs qu'a Gorgoth de sa propre vie ! Il a éliminé avec succès des dizaines d'ennemis des Etats-Unis à travers le monde entier, faisant usage de manipulation, de ruse et d'un penchant vicieux qu'il assume sans vergogne. Voir ces souvenirs alors que vous revenez à son regard placide et souriant fait courir un frisson le long de votre épine dorsale.

Si vous demandez à Gorgoth ce qu'il sait de Gizei, rendez-vous au **337**. Si vous lui demandez pourquoi il transporte une arbalète, rendez-vous au **315**. Si vous laissez Bosch vous entraîner loin de ce tueur endurci, rendez-vous au **358**.



122

La conscience vous revient lentement, les détails de ce qui vous entoure émergeant d'un flou confus. Il y a un plafond blanc au-dessus de vous et vous sentez le contact d'un tissu lisse contre votre peau. L'air est chargé d'une légère odeur d'antiseptiques. Vous pouvez entendre le faible bruit de l'air conditionné.

"Est-ce que vous pouvez m'entendre ?" fait une voix, résonnant dans vos oreilles.

Vous grimacez tandis qu'un visage se penche au-dessus du vôtre. Les couleurs vous semblent désagréablement vives et brutales. Les sons vous parviennent accompagnés d'un grésillement infime, comme filtrés par un appareil électronique.

Un autre visage apparaît : mince et élégant, avec un front haut surmonté d'une coiffe verte. Il a un sourire oblique mais pas inamical. "Comment vous sentez-vous ?" demande-t-il.

"J'ai des fourmis un peu partout," dites-vous d'une voix encore engourdie par les anesthésiques. Vous voulez frotter votre bras gauche, mais votre main rencontre le contact dur de l'acier plutôt que celui de la chair. Vous vous redressez brutalement, saisi d'une sensation d'horreur, et rejetez les draps en arrière. Vous ne pouvez que fixer du regard ce qu'ils ont fait de vous : un être à moitié robotique, à moitié de tissus vivants. Un cyborg.

"C'est tout ce que nous avons pu faire pour vous sauver la vie," explique l'homme à la coiffé verte. "Vous avez été brûlé par les réacteurs au moment où mon appareil décollait. Je vous ai amené jusqu'ici. Vous êtes resté entre la vie et la mort pendant deux semaines, mais vous semblez désormais rétabli."

"Ce qu'il reste de moi, peut-être," faites-vous amèrement. Notez que vous possédez désormais un corps de cyborg. Vous tournant vers la fenêtre, vous découvrez une abondance surprenante d'étoiles contre un vide d'un noir profond. "Où sommes-nous, au juste ?"

L'autre homme, le docteur, vous prend par le bras droit - toujours fait de matière vivante - et vous amène à la fenêtre. Un vaste croissant de blanc et de gris tourbillonnant est suspendu devant l'espace devant vous. "Voici la Terre," dit-il. "Vous êtes sur al-Lat."

Le pilote vous rejoint. "Je sais que vous êtes encore sous le choc, mais je dois vous poser quelques questions. Vous n'auriez pas dû être à Lamek. Comment y êtes-vous parvenu et pourquoi ?

Si vous lui racontez la vérité, rendez-vous au **144**. Si vous préférez inventer une histoire convaincante, rendez-vous au **166**.

123

"Cible identifiée : bometh," fait Gilgamesh d'une voix grinçante. "Hybride mutant ours/loup. Prédateur. Elle constitue un danger. Une élimination immédiate est nécessaire." Il lève le bras et projette une décharge d'énergie crépitante qui illumine le crépuscule comme en plein jour. Les flocons tourbillonnant sont vaporisés. Sur la crête, l'animal géant est traversé d'un soubresaut et s'effondre, dévalant la pente recouverte de neige épaisse. Gilgamesh vous emboîte bruyamment le pas lorsque vous vous hâtez d'aller vérifier que le bometh est bien mort. Vous ne tenez pas à être traqué par un prédateur blessé pendant la nuit. Rendez-vous au **341**.

124

Le wagon se déplace à grande vitesse dans les ténèbres du tunnel. Vous attendez près de deux heures avant de le sentir commencer à ralentir. Il arrive à une station et s'arrête, mais il s'écoule un délai avant que les portes ne s'ouvrent. "La station de Karthag est endommagée," explique la voix calme et électronique du véhicule. "Il est recommandé de choisir une autre destination."

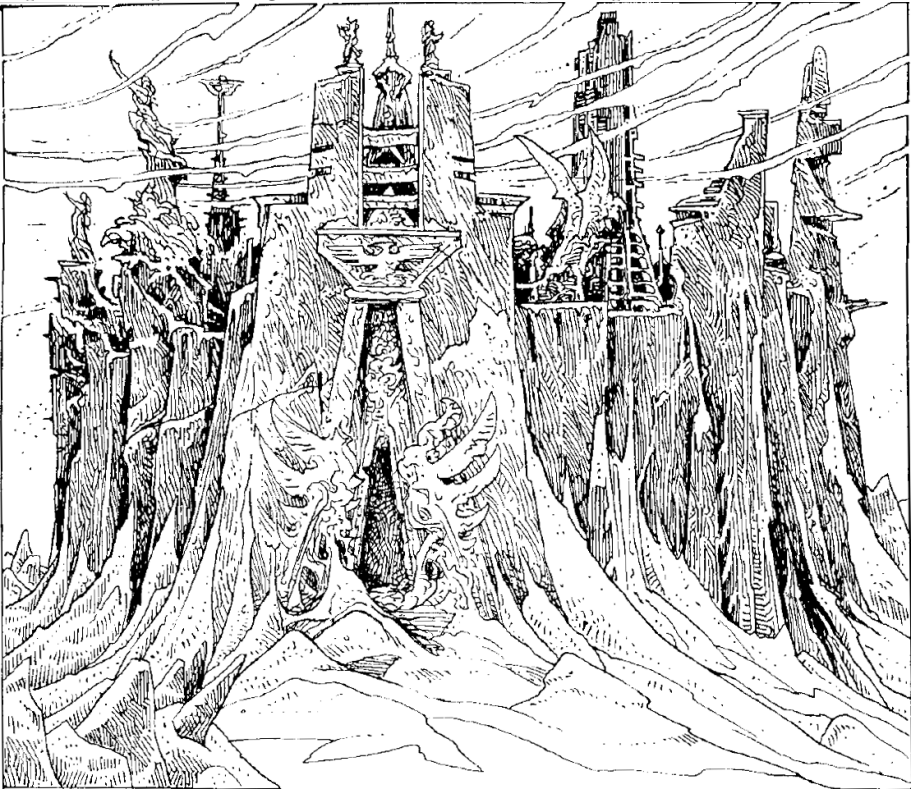
Par la fenêtre, vous pouvez voir que la station s'est effondrée. De gigantesques blocs de béton couvrent la plate-forme, encore reliés à des câbles métalliques

tordus comme un cœur à des artères arrachées. Ce n'est que par chance que le tunnel lui-même n'est pas bloqué, sans quoi votre trajet se serait achevé pour le moins brutalement.

Et maintenant ? Si vous débarquez ici, rendez-vous au **146**. Sinon, vous pouvez reprendre le métro jusqu'à Marsey et de là vous diriger vers Lekerr (rendez-vous au **50**), Tarabul (rendez-vous au **31**), Gizei (rendez-vous au **74**) ou même reprendre votre voyage à pied (rendez-vous au **420**).

125

Enfin, vous apercevez une étendue de débris sombres contre le ciel éblouissant. Vous craignez qu'il ne s'agisse que d'une rangée de collines ou même d'une sorte de mirage, mais, vous approchant avec une certaine hâte, vous pouvez distinguer des tours sinistres, des palais vides et des murs cyclopéens emprisonnés par la neige. Vous êtes arrivé à la cité perdue de Du-En.



Si vous avez le code *Diamant*, effacez-le et rendez-vous au **191**. Sinon, rendez-vous au **213**.

Vous trouvez Gorgoth accroupi à la lumière d'une lampe-torche, à l'extrémité de la colonnade, où il a étalé toutes ses armes sur les dalles de pierre. Au fur et à mesure qu'il les vérifie, il glisse chacune d'elles dans un étui dissimulé : un garrot sous sa ceinture, avec une lame de métal flexible; des fléchettes empoisonnées dans une bandoulière à l'intérieur de sa veste; des pistolets à la taille, à la cheville et au poignet; de petites grenades plates à sa ceinture. Vous le regardez avec incrédulité pendant quelques minutes. "Tueur professionnel jusqu'au bout des ongles, pas vrai, Gorgoth ?"

"On ne va pas très loin si ce n'est qu'un passe-temps," raille-t-il.

Vous soupirez. "Est-ce que tu attaches la moindre importance à la vie humaine ?"

Il sangle l'étui de son pistolet barysal, se lève et vous jette un long regard pensif à la lumière de la lampe-torche. "Pas la vie de racaille dans ce genre." Il fait un geste vers le restant de la colonnade. "J'ai joyeusement apporté une mort prématurée à des centaines de gens comme eux. Qui crois-tu que mes patrons des SSEU auraient dû envoyer ? Des boy-scouts de l'armée ?"

"Alors tu es ici en tant qu'agent des SSEU ?"

Il hoche la tête. "Bien entendu. Le pouvoir du Cœur ne peut pas tomber entre des mains hostiles. Par ordre décroissant de priorité, je dois le ramener aux Etats-Unis, obtenir son pouvoir moi-même ou le détruire."

Si vous avez le code *Némésis* et que vous voulez proposer une alliance, rendez-vous au **214**. Sinon, vous pouvez aller parler à Kyle Bosch (rendez-vous au **104**) ou aller dormir (rendez-vous au **192**).

Le spectre lumineux vide de force vos tissus vivants, mais la partie artificielle de votre corps n'est pas affectée. Tendrant votre bras métallique, vous le saisissez par le cou. Votre jambe cybernétique vous emmène d'une démarche cahoteuse jusqu'au bord du gouffre. Le spectre se débat contre votre puissante étreinte, sa forme se tordant et se transformant comme de la cire en train de fondre. Lorsque ses doigts pénètrent les circuits de votre bras, il y a une explosion d'étincelle et le choc que vous recevez en retour vous coûte 2 Points de Vie. Si vous êtes encore vivant, vous parvenez à jeter le spectre dans le vide. Son cri plaintif et ténu résonne des profondeurs où il s'enfonce, suivi d'une traînée de vapeur scintillante comme la queue d'une comète.

Rendez-vous au **149**.

Le passage débouche sur une série de larges galeries, chacune divisée en une allée centrale et deux contre-allées par des rangées de colonnes. Des chandeliers vous procurent un éclairage diffus. Beaucoup des lourds contreforts ont été endommagés et des fragments de maçonnerie brisée sont éparpillés sur le sol de marbre. "Cette dévastation a dû être causée lorsque la cité s'est effondrée," dit Bosch d'une voix assourdie. "On dit que la population de Du-En a perdu la raison et s'est retourné contre ses dirigeants."

Le baron Siriasis s'arrête et fixe la semi-obscurité qui emplit l'une des contre-allées. "Je sens une présence," dit-il après un moment de concentration. "Quelque chose nous guette."

Vous hâtez le pas le long de la galerie jusqu'à apercevoir une lourde porte bardée de fer devant vous. Un crissement chitineux vous parvient de l'une des contre-allées. Vous êtes sur le point de vous mettre à courir lorsque les lumières s'éteignent et que vous êtes plongés dans l'obscurité.

Si vous avez la vision nocturne, rendez-vous au **302**. Sinon, vous pouvez utiliser la Roublardise (rendez-vous au **216**), la PES (rendez-vous au **194**), le Tir avec un pistolet barysal chargé (rendez-vous au **238**) ou allumer une lampe-torche ou une lanterne si vous en possédez une (rendez-vous au **172**). Si aucune de ces options ne vous est accessible, rendez-vous au **260**.

Vous vous précipitez hors du hall, l'horrible cerveau à votre poursuite. Le passage bifurque bientôt, mais vous n'avez pas le temps de vous arrêter pour vous orienter. Vous continuez à courir de toutes vos forces, haletant, regardant par-dessus votre épaule pour voir si votre poursuivant est encore là. Lorsqu'une courbe du tunnel le dissimule à votre vue, vous commencez à vous calmer et à réfléchir. Le baron est un psionique puissant - plus puissant que vous ne l'auriez jamais imaginé possible, pour survivre ainsi à son propre corps - mais l'oxygène qui subsiste dans les cellules de son cerveau finira par s'épuiser et il mourra. Tout ce que vous avez à faire, c'est rester hors de sa portée jusque-là.

Votre plan simple vole en éclats un instant plus tard lorsque que vous arrivez à un croisement et vous retrouvez nez à nez avec un lévidroïde. Un quart de seconde suffit à ce que vous esquissiez un mouvement de recul et que le droïde vous identifie comme un intrus dans les catacombes. Alors que vous bondissez en arrière, son laser s'active et vous éprouvez une douleur atroce

lorsque le rayon brûlant vous traverse le ventre. Vous perdez 4 Points de Vie (à moins de posséder une veste réfléchissante, auquel cas vous ne perdez que 3 Points de Vie).

Si vous êtes toujours en vie, vous battez rapidement en retraite. Mais, alors que vous perdez de vue le lévidroïde, vous vous retournez pour découvrir le cerveau du baron qui s'approche de vous en flottant. Vous êtes pris entre le marteau et l'enclume. Rendez-vous au **85**.

130

Le tir était une feinte ! Lisant les pensées de Gorgoth, vous faites demi-tour et le découvrez, courant silencieusement dans votre direction au milieu de la fumée. Ses yeux ont l'éclat glacé d'un tueur inhumain. Votre bras se lève par réflexe et vous lui transpercez le cœur d'une décharge d'énergie mortelle. Il s'effondre à vos pieds. Soustrayez une unité au nombre de charges de votre arme, puis rendez-vous au **72**.

131

Votre tir transperce l'armure de Singh et il chancelle en arrière, mais, bien que blessé, il est loin d'être vaincu. Il actionne son canon mantramukta au moment même où Bosch saisit l'occasion pour vous tirer dessus. Le rayon vous touche à l'épaule et vous perdez 2 Points de Vie (à moins de posséder une veste réfléchissante, auquel cas vous n'en perdez qu'un). Bosch succombe un instant après, lorsque Singh fait décrire un arc de cercle à son canon, le pulvérisant dans un torrent d'énergie incandescente.

Il y a un moment de silence lorsque le faisceau du canon s'éteint. Il lui faudra quelques secondes de récupération avant de pouvoir tirer à nouveau. Gorgoth saisit l'occasion pour pointer son pistolet barysal. Cette confrontation ultime va déterminer celui d'entre vous qui pourra obtenir le pouvoir du Cœur. Rendez-vous au **410**.

132

Une rafale de décharges de plasma précises traverse l'air au-dessus de votre tête. Vous pouvez sentir la vague de chaleur lorsque les fils de cuivre sont vaporisés. Les marionnettes s'effondrent sans vie sur la scène.

Gilgamesh abaisse le bras. De la fumée s'échappe de son canon incorporé. "Les mouvements aléatoires des mannequins auraient pu vous infliger des

blessures," déclare-t-il de sa voix métallique. "Ils ont été rendus inopérants. Le danger est maintenant terminé."

"Et vous vouliez laissez l'automate derrière," rappelle Gorgoth aux sœurs Gargan tandis que vous descendez de la scène. Rendez-vous au **110**.

133

"Vous ne le regretterez pas," vous assure-t-il avec emphase.

Vous regardez vers l'est, où le soleil du matin est dissimulé par une couche d'épais nuages gris. Une ligne de poteaux peints en noir émerge de la neige, marquant la route vers Veniz. L'autre direction vous emmènerait à travers les marais de Lyonesse, la seule région d'Europe qui ne soit pas recouverte de glace et balayée par des blizzards arctiques. Mais Lyonesse possède ses propres périls.

Si vous partez vers l'est, vers Veniz, rendez-vous au **200**. Si vous souhaitez passer par l'ouest, à travers Lyonesse, rendez-vous au **177**.

134

La tanière de la créature se révèle être une grotte à l'extrémité du col. A l'intérieur, vous découvrez un feu alimenté par de la tourbe. Tout autour, des os d'humains et de grands animaux sont éparpillés. Il semble que la créature piégeait ses proies par hypnose et les laissait mourir de froid. Lorsqu'elle avait besoin de viande fraîche, elle allait chercher l'un des cadavres gelés le long du col; une méthode efficace bien que peu ragoûtante. La Guerre du Paradoxe a provoqué l'apparition de nombreuses mutations étranges de ce genre.

Bosch laisse échapper un cri de dégoût involontaire, qu'il déguise aussitôt en un rire nerveux. Il vient de découvrir les rejetons de la créature : des têtes disproportionnées ressemblant à des pommes de terre avariées, des corps rabougris, un œil hypnotique pas plus grand qu'une bille jaune à l'extrémité d'un pédoncule embryonnaire.

"Ravissants petits monstres." Si vous voulez les tuer, rendez-vous au **156**. Sinon, rendez-vous au **178**.

135

Vous montrez la carte à plusieurs artisans en contrefaçon à travers la ville. L'un d'entre eux vous dit qu'il est très coûteux de modifier un hologramme, car le procédé nécessite des lasers et d'autres appareils rares. Vous êtes sur le point de quitter son magasin lorsqu'il vous rejoint et jette un coup d'œil furtif

dans la rue. Le crépuscule descend sur la cité, accompagné d'une épaisse neige fondue tombant du ciel sans couleur. L'homme ferme les volets. "Je ne peux pas modifier la photo," dit-il, "mais je peux changer votre propre visage."

"Par chirurgie esthétique ?"

Il vous conduit à une pièce à l'arrière de son magasin. "Je le fais tout le temps pour des clients qui veulent échapper à un passé délictueux. Une bouffée de gaz et vous vous endormez. Au réveil, vous aurez un nouveau visage."

"Combien ?"

Après un peu de marchandage, vous vous mettez d'accord sur la somme de 5 scads. Il tend la main, mais vous secouez la tête en souriant, lui disant que vous ne paierez qu'après l'opération. Il prépare ses instruments et vous invite à respirer le gaz anesthésique.

Si vous changez d'avis et décidez de partir, rendez-vous au **223**. Si vous acceptez de subir l'opération, rendez-vous au **201**.

136

Vous sentez qu'il vous ment. Plissant les yeux, vous pénétrez plus profondément son esprit tandis qu'il gît sans défense sur le carrelage. La douche vous asperge tout deux d'une eau désormais glaciale.

Vous saisissez l'image d'un homme infirme. Un halo de cheveux blanc entoure un visage âgé, malade et profondément marqué. C'est lui qui a ordonné votre mort. L'assassin ignore pourquoi.

Décidant qu'il est plus simple d'interroger l'homme, vous lui demandez : "Qui est l'homme qui vous a engagé ?"

"Le baron Siriasis, un psionique de Byzant. Il a dit que vous ne deviez pas atteindre Lekerr."

"Pourquoi voulait-il ma mort ?" demandez-vous. Mais la question est futile : vous avez déjà lu l'esprit de l'assassin et il est incapable de vous répondre. Il s'agit d'un mystère que vous devrez éclaircir plus tard. Après avoir dit à l'homme de décamper, vous vous séchez et vous habillez. Vous pouvez garder un des couteaux des assassins, ou même les deux si vous le souhaitez, et vous trouvez également 10 scads sur le corps de l'autre assassin. Rendez-vous au **92**.

137

La voiture aérienne émet un léger vrombissement lorsque vous l'activez. Une lumière blanche jaillit des propulseurs, illuminant les murs d'un éclat agressif. L'engin s'élève à un mètre au-dessus du sol. En dépit de la fluidité de son

mouvement, vous êtes conscient de la puissance énorme de la machine et vous n'actionnez que très légèrement le levier de vitesse. Mais c'est encore trop. Avec un bruit assourdissant, les réacteurs propulsent la voiture aérienne à travers la pièce. Vous manipulez frénétiquement les commandes, essayant de vous orienter vers le couloir, mais vous allez trop vite. La voiture aérienne s'écrase contre le mur et vous êtes éjecté, heurtant brutalement le sol.

Lorsque vous reprenez connaissance, votre corps tout entier vous fait mal. Vous êtes certains d'avoir au moins deux côtes fissurées et votre poignet est foulé. Du sang coule d'une profonde entaille au-dessus de vos yeux et un élan de faiblesse vous traverse alors que vous vous levez.

Vous perdez 4 Points de Vie. Si vous survivez, vous titubez jusqu'à la voiture aérienne. Ce n'est plus qu'une épave. Le châssis est fendu en deux et des étincelles tombent en cascade du générateur brisé. Le réparatek qui en avait pris soin pendant des années s'approche en rampant et commence à examiner la carcasse. Vous vous sentez presque désolé pour lui : il va avoir du pain sur la planche pour au moins un an. La voiture aérienne ne volera plus d'ici là. Tout ce qui vous reste à faire est de fouiller son coffre et de récupérer quelques objets. Rendez-vous au **93**.

138

Vous allez voir le bibliothécaire, un gros homme au visage aigre, assis à son bureau au milieu des rayons comme une araignée sur sa toile. Il dissimule avec peine son irritation lorsque vous expliquez ce que vous voulez. "Une connexion vers Gaia ? C'est très irrégulier. Très peu de nos membres font de telles demandes."

Il vous dissuadera si vous le laissez faire, ne serait-ce que pour éviter de se compliquer la vie. Vous rappelant qui sont les membres habituels de la Société, vous adoptez une attitude inflexible et dites : "Ce n'était pas une requête, mais un ordre. Vous allez établir une connexion me permettant de parler à Gaia."

"Parler ?" Il écarte les mains dans un geste implorant. "De quoi voulez-vous donc parler ? Gaia est folle !" Voyant que vous n'abandonnez pas, il grommelle dans sa barbe et pousse une feuille de papier vers vous. "Écrivez votre question ici et elle sera transmise à Gaia. La réponse vous sera rapportée."

"Je préfère une communication à double sens."

"Impossible !" s'exclame-t-il. "C'est contraire au règlement de la Société. Toute connexion vers Gaia doit être strictement contrôlée de manière à éviter l'infiltration de notre réseau informatique."

Vous sentez que vous ne réussirez pas à le persuader là-dessus. Vous écrivez votre message et patientez une demi-heure avant que le bibliothécaire ne revienne. "Voici la réponse de Gaia," dit-il, son ton surpris montrant qu'il ne s'attendait pas à autre chose que du charabia. Il lit ce qu'il a noté sur le papier : "Va trouver Gilgamesh sous la pyramide. Humbaba te permettra d'entrer."

"C'est tout ?"

Il hoche la tête. "Gaia a ensuite commencé à transmettre des références hétéroclites à l'histoire babylonienne, suivies d'une digression sur l'histoire de l'architecture, et la connexion a été coupée."

Notez le code *Humbaba*. Si vous voulez examiner les archives à la recherche d'informations concernant le Cœur de Volent, rendez-vous au **160** si vous avez le Savoir et au **182** dans le cas contraire. Si vous souhaitez quitter la bibliothèque, rendez-vous au **73**.

139

Vous gravissez les montagnes, franchissant des arêtes de roche abrupte qui évoquent la colonne vertébrale brisée de gigantesques dinosaures. Le soleil brille aussi faiblement qu'une lampe-torche vue à travers une épaisse plaque de glace. Lorsque le vent vous souffle dans le visage, il est si froid que vous pouvez à peine inspirer. Le deuxième jour, vous apercevez quatre silhouettes qui progressent également vers l'est. Elles se trouvent à quelques centaines de mètres de distance, à la surface d'un glacier. Alors que vous vous hâtez pour les rejoindre, vous distinguez des zones où le vent a balayé la neige, révélant la surface lisse du glacier, parsemée de faibles reflets de la lumière du jour.

Le chef du groupe est un petit homme aux épaules larges, dont les yeux sombres et brillants reflètent une autorité naturelle. Les trois autres, apparemment ses gardes du corps, sont des hommes massifs que vous pensez être originaires du Pacifique Sud. C'est difficile à dire avec les capuches de fourrures qui recouvrent l'essentiel de leurs visages.

Le petit homme vous serre la main et dit s'appeler Hal Shandor. "Notre voiture aérienne s'est écrasée dans les collines derrière nous," explique-t-il. "Nous nous rendons à Veniz. Accompagnez-nous, si vous le souhaitez."

Si vous vous joignez à leur groupe, rendez-vous au **225**. Si vous préférez voyager seul, rendez-vous au **161**.

140

La créature qui vous a attaqué est un sanguivore, un lézard mutant capable de planer et d'imiter les voix. La salive du sanguivore contient un agent anticoagulant qui garantit que sa proie saigne à mort lentement, même si elle lui échappe. C'est pour cette raison qu'il ne se presse pas pour vous rattraper. Il se contente de vous suivre à travers les bois et d'attendre que vous vous effondriez d'épuisement. Mais vous avez quelques ressources que ne possède aucun animal sauvage. Déchirant la bordure de votre veste, vous bandez votre blessure de façon à arrêter l'écoulement du sang.

Si vous voulez vous arrêter ici, rendez-vous au **184**. Si vous poursuivez un moment à travers la jungle, rendez-vous au **250**.

141

Des hommes se trouvent de l'autre côté de la paroi de plastibois. Vous lisez leurs pensées : ce sont trois chasseurs. La cruauté que vous percevez dans leurs esprits n'est sans doute que la conséquence de leur dure existence aux frontières du Sahara mais il est néanmoins sage de ne pas vous montrer. Ils ne rechigneront pas à assassiner un voyageur solitaire pour les vêtements qu'il a sur le dos. Patientant jusqu'à ce qu'ils soient endormis, vous vous frayez prudemment un passage à travers la paroi et vous glissez à côté d'eux. Un rideau couvre l'entrée de leur abri. Vous pouvez entendre le grondement d'un blizzard à l'extérieur. Le bruit n'est guère accueillant, mais vous ne tenez pas à rester ici pour vous faire égorger lorsque ces trois-là se réveilleront. Baissant votre capuche sur votre visage, vous sortez dans le vent glacé. Rendez-vous au **314**.

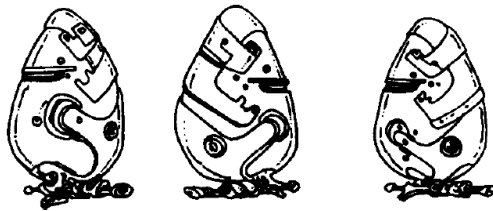
142

La réputation des clones Gargan est telle que personne ne suggère de les tuer. "J'ai entendu dire que les autres membres de leur groupe ont été tués, mais comment en être sûr ?" fait un homme portant une coiffe de chasseur touareg aux rabats bleu vif.

"C'est vrai," reconnaît l'aubergiste en hochant la tête. "Je ne tiens pas à ce que douze amazones identiques débarquent dans mon établissement d'ici un mois pour venger leurs sœurs."

Le débat aboutit finalement à un compromis. Les sœurs inconscientes sont transportées jusqu'au rivage et placées dans un petit bateau que vous poussez à la mer. Vous regardez le bateau s'éloigner à travers les flots glacés couleur de jade, tandis que tombe le soir. Frissonnant, vous revenez jusqu'à l'auberge à travers la neige, où on vous donne à manger et à boire et où vous êtes traité comme un héros.

Vous récupérez 1 Point de Vie si vous êtes blessé. L'aubergiste vous offre également des provisions pour votre voyage, qui équivalent à deux rations. Notez-les sur votre Feuille d'Aventure (elles comptent chacune comme un objet) avant de vous rendre au 273.



143

"Sur ce sujet," vous dit Bador, " je mentirais en prétendant savoir avec certitude tout ce qu'il y a à savoir. D'après certains, le nom de la cité vient de "Khare-Ohe", ou "Champ du Conflit", car elle a été fondée à l'endroit où le premier Pharaon a vu un faucon combattre un rat. Une autre version la lie à el-Qahira, un village consacré à la planète rouge de la victoire."

Vous secouez la tête. "Ce sont des mythes anciens. Je suis intéressé par l'histoire récente."

"Ah. Eh bien, pendant la montée en puissance de Du-En, Lekerr est devenu une base d'opérations importante pour les forces armées opposées aux Gardiens Volentins; essentiellement, le reste du monde. Grâce aux tuyaux de chauffage enterrés le long du lit de la rivière Isis, le poisson est abondant même en ces temps difficiles et Lekerr continue à prospérer. L'eau chaude, en entrant en contact avec les vents glacés des plaines du Sahara, forme le brouillard perpétuel qui est caractéristique de la cité."

"Et pourquoi la cité est-elle bâtie sur de grandes colonnes de béton, plutôt que le long de la berge ?"

Le visage de Bador se plisse en une expression incertaine. "Une mesure de protection ? La rareté des matériaux ? Un édit obscur ? Comment savoir ?"

Vous pouvez lui demander conseil au sujet du Sahara (rendez-vous au **77**), de Gizei (rendez-vous au **59**) ou des lieux où vous pourriez passer la nuit (rendez-vous au **99**). Si vous en avez terminé avec lui, rendez-vous au **95**.

144

"J'ai trouvé une station du système de métro intercontinental sous les ruines perdues de Marsey. J'ai essayé d'atteindre Gizei, mais je n'ai pas pu y débarquer. Cela ne m'a pas laissé d'autre alternative que de voyager jusqu'à Lamek."

Il frotte la fossette de son menton de l'ongle de son pouce, plongé dans ses pensées. "Pourquoi essayiez-vous d'atteindre Gizei ?" demande-t-il finalement. La vérité semble absurde, mais vous lui répondez tout de même. "Je suivais les conseils de Gaia."

Il vous jette un regard perçant. "N'essayez pas de contacter Gaia tant que vous êtes sur al-Lat. Nos systèmes informatiques sont protégés contre les virus et nous tenons à ce qu'ils le restent." Son visage s'adoucit en un sourire agréable. "Mais j'oublie les bonnes manières. Je suis Riza Baihaqi."

Vous vous serrez la main. Il y a un moment de silence inconfortable, puis Riza vous dit : "Je me sentirai toujours coupable... Cette horrible blessure que vous avez subi..."

Vous levez votre bras artificiel et pliez les doigts. Il y a un léger vrombissement mécanique, mais ils semblent suffisamment adroits. "Cela pourrait être pire," admettez-vous. "Ces prothèses serviront au moins de réparations temporaires."

"Vous faites face à la situation avec courage, mon ami," dit Riza. " Mais, en vérité, où sur Terre pouvez-vous espérer être guéri de vos terribles blessures ?" Si vous lui parlez de Du-En, rendez-vous au **188**. Si vous dites que vous êtes impatient de retourner sur Terre, rendez-vous au **275**.

145

La grenade étourdissante traverse l'air et vient s'enfoncer dans la neige épaisse au pied de la hauteur. Emergeant sans hâte de son immobilité, le bometh descend la pente pour voir de quoi il retourne. Lorsqu'il repère la grenade, vous la faites exploser à distance. La déflagration fait jaillir une abondance de neige qui recouvre la tête du bometh et vous voyez l'animal s'abattre. Une infime fraction de seconde plus tard, le bruit sourd de l'explosion parvient à vos oreilles. Vous êtes déjà en train de courir vers le prédateur étendu. Vous

agenouillant à ses côtés dans le cratère de neige fondue provoqué par l'explosion, vous soulevez la lourde tête inerte au-dessus de votre genou et la tordez violemment. Le bometh est traversé d'un spasme, puis cesse de bouger. Rayez la grenade de vos possessions, puis rendez-vous au **341**.

146

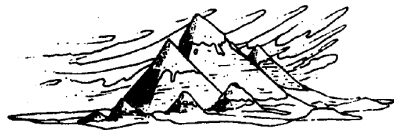
Vous explorez les couloirs partant de la plate-forme, mais ils sont tous bloqués par des débris. Il est impossible d'atteindre la surface par là. Alors que vous revenez vers le wagon, cependant, vous remarquez une petite grille d'aération dans le mur. Vous la descellez et jetez un coup d'œil dans le conduit vertical qui s'élève derrière. De riches effluves organiques vous parviennent. Le conduit est conçu pour les réparateks chargés d'entretenir le système de ventilation, mais vous devriez à la rigueur pouvoir vous y glisser (à condition de ne pas être claustrophobe).

Si vous vous aventurez dans le conduit, rendez-vous au **168**. Sinon, vous devez reprendre le métro jusqu'à Marsey, d'où vous pourrez vous diriger vers Lekerr (rendez-vous au **50**), Tarabul (rendez-vous au **31**) ou Gizei (rendez-vous au **74**). Si vous le préférez, vous pourrez également y reprendre votre itinéraire à pied (rendez-vous au **420**).

147

Depuis combien de temps êtes-vous dans le désert de glace ? Vous avez totalement perdu le sens du temps. Le vent devient un rugissement constant dans vos oreilles. Vous titubez à travers des rideaux de flocons et chacune de vos respirations ressemble à une plainte rauque.

Si vous avez la Survie, vous perdez 3 Points de Vie; sinon, vous en perdez 4. Vous perdez 2 Points de Vie en moins si vous possédez un burrek, que vous abattez alors pour sa viande (rayez-le de vos possessions). Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **125**.



148

Gaunt vous accompagne jusqu'à la bordure de Du-En pour vous montrer le ciel nocturne. Ses xoms morts-vivants vous suivent en silence, des lampes à la

main. Aux portes de la cité, ils éteignent leurs lumières artificielles, vous laissant avec l'éclat de dix mille étoiles scintillantes. Les neiges du Sahara sont enfouies sous les ténèbres et vous avez l'impression de vous tenir au bord de l'infini.

Pendant un long moment, aucun de vous ne parle. Puis Gaunt récite doucement : "Certains disent que le monde finira dans le feu, d'autres qu'il finira dans la glace. D'après ce que je sais des vœux pieux, je m'allie aux tenants du feu. Mais si le monde devait périr deux fois, je pense en savoir assez sur les façons haineuses pour dire que, pour la destruction, la glace est également fabuleuse et serait efficace."

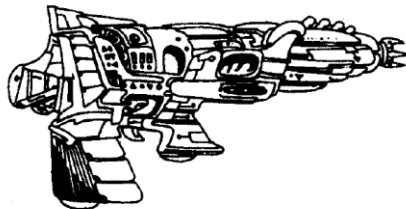
"Qu'est-ce que c'est ?"

"Les paroles d'un poète d'il y a longtemps." Il regarde vers le nord. "Ma demeure est enfouie sous une couche de glace épaisse d'un kilomètre. Bientôt, le monde plongera dans le coma, comme un homme cryogénisé au moment de mourir. Les calottes polaires se rejoindront et tout sera terminé."

"A moins que nous ne trouvions le Cœur et que nous n'utilisions ses pouvoirs pour arranger les choses."

Il se tourne vers vous avec un sourire presque radieux. "C'est pour cette raison que tu es venu ici ? Je crains que tu ne sois déçu. Le Cœur doit nécessairement tomber entre les mains de quelqu'un particulièrement dénué de scrupules. Pour obtenir le véritable pouvoir, un homme a besoin d'avoir un cœur de glace. Quand les puissants font de bonnes actions - je parle de César, d'Alexandre, de Napoléon, de Mao - ils le font par inadvertance. Les habitants du monde qui sont bons et honnêtes sont toujours les plus impuissants."

Vous réalisez soudain que Gaunt n'a aucune chance de survivre ici; il est trop intellectuel pour rivaliser avec les autres pour le Cœur. Si vous le lui dites, rendez-vous au **279**. Si vous lui demandez ce qu'il pense des autres, rendez-vous au **258**. Sinon, vous pouvez retourner vers la place centrale et aller voir Kyle Bosch (rendez-vous au **104**) ou aller dormir (rendez-vous au **192**).



Le froid que vous ressentiez se dissipe lentement. "Curieux..." murmure le baron en s'approchant du gouffre pour jeter un coup d'œil vers les profondeurs. "Pour autant que je puisse dire, cela semblait être un véritable fantôme. Je n'ai pas pu lire son esprit, en tout cas."

"Tant que ça a disparu, maintenant," grogne Bosch. Il tend un doigt vers un étroit pont de pierre qui enjambe la crevasse. "Qui veut passer le premier ?" Le baron le regarde avec dédain avant de passer par-dessus le gouffre en flottant. Alors que vous le regardez arriver de l'autre côté, vous songez qu'il fait lui-même assez bien figure de fantôme.

Bosch vous regarde, puis hausse les épaules et traverse rapidement le pont. "Ce n'est pas trop terrible tant que tu ne regardes pas vers le bas," vous lance-t-il par-dessus son épaule.

Ils attendent que vous traversiez. Alors que vous vous avancez sur le pont, vous ne pouvez empêcher votre regard de se diriger vers les profondeurs, en dépit du conseil de Bosch. Les parois de la crevasse plongent vertigineusement dans les ténèbres épaisses. Puis vous remarquez autre chose. Une rangée de grilles métalliques est incrustée dans la pierre, environ cinq mètres en-dessous du niveau du pont. Si vous descendez le long de la paroi pour l'examiner, rendez-vous au **193**. Si vous poursuivez la traversée du pont, rendez-vous au **215**.

150

Vous émergez de l'ascenseur. Singh, Bosch et Gorgoth sont déjà là. Thadra Bey ne s'en est pas tirée.

Vous vous trouvez sous un dôme si vaste qu'il vous fait l'effet d'un golfe s'ouvrant sur le vide de l'espace intergalactique. Le faisceau de la lampe-torche de Bosch n'atteint pas le mur opposé. Au centre de la pièce, sur une estrade de pierre à laquelle aboutit une rampe, se trouve un joyau violet de près de deux mètres de diamètre. Un flot d'étincelles scintillantes en émerge, dégageant une radiation qui vous blesse les yeux.

"Le Cœur de Volent..." fait Bosch dans un souffle. "La clé du pouvoir absolu !"

Si vous avez le code *Rouge*, rendez-vous au **303**. Si vous avez le code *Bleu*, rendez-vous au **346**. Si vous avez le code *Jaune*, rendez-vous au **324**. Si vous n'en avez aucun, rendez-vous au **367**.



150 - Au centre de la pièce se trouve un joyau violet de près de deux mètres de diamètre.

151

Toute votre force ne vous suffirait pas à battre le baron Siriasis dans un duel de volonté. C'est le plus grand psionique du monde et sa puissance est doublée par le désespoir. Mais vous n'avez pas besoin de le battre, seulement de lui résister tandis qu'il épuise les dernières réserves d'oxygène de son cerveau. Lentement, vous sentez ses efforts s'affaiblir et les tentacules de ses pensées abandonner votre esprit.

Le cerveau cesse soudain de flotter et tombe au sol avec un bruit mou. Il y a un gémissement que des oreilles n'auraient pu percevoir et un dernier message télépathique : *Les ténèbres...*

Puis le silence. Le baron est enfin mort. Rendez-vous au **261**.

152

Qui ici mérite le plus qu'on lui fasse confiance ? Vous pouvez vous fier à vos sens psychiques pour vous guider vers une réponse. Vajra Singh est un homme honorable, mais vous ne pouvez croire qu'il accepterait de renoncer à la perspective du pouvoir absolu. Chaim Gorgoth est motivé par le devoir envers sa patrie, au moins en surface. Thadra Bey ne s'allierait jamais à quelqu'un d'autre : elle est aussi fière et indépendante qu'un chat. Janus Gaunt vous semble quant à lui dépourvu de malveillance; un homme de réflexion, il pourrait même être vertueux s'il était d'un caractère plus ferme. Kyle Bosch est prétentieux, pompeux et égocentrique. Quant au baron Siriasis... son esprit vous est totalement clos.

Peut-être que vous devriez plutôt vous demander qui mérite le moins votre méfiance. Rendez-vous au **82**.

153

Si vous touchez le Cœur, vous entrez en harmonie avec son pouvoir et créez un nouvel univers où vous aurez la puissance d'un dieu. Mais cela signifierait détruire cet univers-ci et tout ce qui s'y trouve. Immobile, vous plongez votre regard dans les facettes scintillantes. Vous pouvez ressentir le pouvoir qu'elles renferment. Allez-vous résister à son attrait ?

Si vous libérez le pouvoir du Cœur, rendez-vous au **174**. Si vous avez une bombe de stase et que vous êtes résolu à empêcher à tout prix le Cœur de tomber entre les mains de quiconque, rendez-vous au **197**. Sinon, votre seule alternative est de rejeter le pouvoir qui vous est offert : rendez-vous au **453**.

154

Gargan XIII suit le regard de Gorgoth jusqu'à sa jambe, où une mince déchirure s'ouvre dans le tissu de son pantalon. L'élargissant d'un geste brusque, elle découvre une égratignure sur sa peau. Gorgoth révèle une petite aiguille qu'il avait dissimulée dans la paume de sa main.

Vous voyez maintenant que Gargan XIV a une égratignure similaire à l'avant-bras. "Cyanure," explique Gorgoth. "Il devrait prendre tout juste cinq secondes... quatre... trois..."

Les sœurs Gargan échangent un regard. Elles n'ont pas le temps de parler. Saisies de spasmes de douleur identiques, elles s'effondrent au sol. Lorsque vous vous baissez pour leur tâter le pouls, elles sont déjà mortes. "Cela a pris deux secondes de moins que je ne pensais," fait Gorgoth d'un ton intrigué. "Sans doute parce qu'elles avaient un métabolisme rapide. Enfin bon, voyons ce qu'elles avaient."

Dépouillant les cadavres de leur équipement, vous trouvez deux pistolets barysal (chacun possède trois charges), une lampe-torche, une trousse médicale, une grenade étourdissante et trois rations. Gorgoth vous dit de prendre les quatre objets de votre choix. Ajoutez-les à vos possessions et rendez-vous au **176**.

155

"Pourquoi ne pas vous montrer raisonnable ?" demande Bosch d'un ton affable. "Il est plus sûr de voyager à deux que tout seul. La route est infestée de bandits."

Vous jugez la sincérité de Bosch aussi fausse que le sourire d'un serpent et ne tenez pas à vous réveiller un matin pour découvrir qu'il a disparu avec votre argent et vos provisions. "Pour ce que j'en sais, vous en êtes un vous-même," lui dites-vous en face.

Avant qu'il ne puisse trouver une réponse à cela, vous vous éloignez à travers la neige. Vous devez maintenant choisir votre chemin. Allez-vous vous diriger vers Veniz, d'où vous pourrez probablement rejoindre Lekerr (rendez-vous au **139**) ou suivre le conseil de l'aubergiste et aller vers l'ouest, à travers la jungle de Lyonesse (rendez-vous au **221**) ?

156

Avec une grimace, vous envoyez les petites gorgones dans les flammes. Elles émettent un son strident prolongé tandis que le feu les consume.

"C'était peut-être les seuls membres d'une espèce nouvelle et unique !" proteste Bosch. "Est-ce que tu es fier d'avoir commis un génocide ?"

"Etant donné que chacun d'entre eux serait devenu un monstre mangeur d'hommes, oui," répliquez-vous. Vous commencez sérieusement à suspecter Bosch d'être un imbécile. Refusant d'en discuter davantage, vous fouillez la grotte. Rendez-vous au **178**.

157

D'autres que vous s'intéressent au Cœur. Un guide en cape noire, vous entendant poser des questions, vous suit pour vous dire : "Vous n'êtes pas le premier à passer par Veniz pour aller à Du-En. La semaine dernière, il y avait Janus Gaunt, qui engageait des guides pour traverser le désert de glace du Sahara. Et ce matin seulement, j'ai emmené une femme d'al-Lat voir Malengin le Génie des Gènes. Elle se nommait Thadra Bey. C'était déjà une véritable amazone et, grâce aux potions de Malengin, elle est maintenant plus qu'humaine."

Intriguant. Si ce que dit le guide est vrai, la quête de Du-En est devenue une course. Plongé dans vos pensées, vous entendez à peine le guide vous demander une récompense pour ses informations. Donnez-lui 1 scad si vous le souhaitez, puis rendez-vous au **414**.

158

Avec un puissant effort de volonté, vous découvrez que vous êtes capable de confiner le nuage de vapeur au centre de la pièce, laissant un air plus frais à l'endroit où vous êtes. Vous vous concentrez pour donner à la vapeur la forme d'un entonnoir et, progressivement, un tourbillon miniature se forme devant vous. A mesure qu'il tourne de plus en plus vite, il se fait plus étroit. Vous le façonnez comme de l'argile sur un tour de potier.

L'un des assassins regarde à travers la vitre et s'exclame : "Par tous les diables, qu'est-ce qui se passe ?" Ils commencent à déverrouiller la porte, mais vous l'entendez à peine. Toute votre concentration porte sur la colonne tourbillonnante de vapeur brûlante.

La porte s'ouvre. Les deux hommes regardent la scène avec incrédulité, oubliant les couteaux qu'ils ont à la main. D'une pensée, vous projetez la lance de vapeur vers eux. L'un hurle, frappé en plein visage, et s'effondre au sol, pressant ses mains contre ses yeux. L'autre, bien que brûlé, s'avance néanmoins et essaye de vous ouvrir le ventre avec son arme. Par chance, il glisse sur

le sol mouillé et vous ne recevez qu'une estafilade qui vous coûte 1 Point de Vie. Vous vous rapprochez et il s'ensuit une brève lutte au corps à corps, qui s'achève lorsque vous empalez votre assaillant sur son propre couteau. Vous abandonnez son cadavre sur le sol. L'autre homme est toujours étendu sur le seuil, geignant. Vous vous approchez. Rendez-vous au **48**.

159

Le jour suivant, vous quittez la ville vers le sud, survolant en Manta les plaines glacées qui descendent vers la Mer Intérieure. Une abondance de neige tombe d'un ciel terne chargé de nuages. Sur votre gauche, les terres ressemblent à une bande d'argent terni ressortant sur la couleur de fer des vagues. Une fois que vous avez laissé la côte derrière vous, vous faites monter la Manta à une altitude de dix mètres et augmentez la vitesse. Le vent hurle autour du cockpit, mais vous êtes abrité par le panneau de pilotage. Des grilles de chauffage, de part et d'autre des commandes, vous assurent même un minimum de confort. La mer défile en-dessous de vous, grise comme le métal et encombrée de fragments de glace. Le ciel ressemble à un gigantesque fungus. Les heures passent. Lorsque vous arrivez prêt de l'estuaire de l'Isis, une brume s'élève pour couvrir la côte, naissant de l'endroit où la rivière se jette dans les profondeurs glacées de la Mer Intérieure. Chauffées par des tuyaux submergés, les eaux de l'Isis débordent de vie. La chaleur disparaît vite lorsque la rivière se mélange à la mer, mais l'estuaire assure néanmoins la subsistance de plusieurs villages de pêcheurs.

La côte se rapproche. Vous pouvez désormais voir des bateaux éparpillés sur l'eau argentées. Des pêcheurs effrayés lèvent la tête lorsque vous passez à quelques mètres seulement au-dessus d'eux, accompagné d'un bruit perçant. Vous riez. Votre véhicule doit leur apparaître comme une sorte de poisson volant démoniaque. Si vous voulez vous diriger vers Lekerr, rendez-vous au **247**. Si vous ne souhaitez pas vous arrêter à Lekerr, mais que vous désirez visiter les pyramides voisines de Gizei, rendez-vous au **268**. Si vous vous dirigez tout droit vers Du-En, rendez-vous au **289**.

160

Les livres de la Société n'ajoutent que peu de choses à ce que vous saviez déjà. Le Cœur de Volent est tombé de l'espace, une météorite ressemblant à une gemme violette de deux mètres de diamètre. Elle est devenue l'objet de vénération d'un culte religieux baptisé les Gardiens Volentins, dirigé par un

individu du nom d'Eleazar Picard. Les cultistes ont appris à se servir du pouvoir du Cœur et s'en sont servis pour réparer la dégradation de l'environnement dans une petite région autour de leur cité de Du-En. Pendant un temps, ils ont vécu dans la prospérité.

Puis est venue la Guerre du Paradoxe. Les Gardiens Volentins ont utilisé leur pouvoir étrange pour projeter des vagues de radiation chaotique contre les nations du monde, qu'ils jugeaient corrompues et décadentes. Le nouvel âge de glace avait déjà débuté en raison de l'instabilité de Gaia, et la Guerre du Paradoxe accéléra le processus. Certaines régions devinrent tellement irradiées que les lois normales de la nature cessèrent de s'y appliquer et qu'elles se retrouvèrent bientôt submergées de mutants étranges.

Le reste du monde s'allia pour établir une base militaire à Gizei afin d'attaquer Du-En, mais cela ne fut pas nécessaire. Les habitants de Du-En succombèrent à une démence collective et furent leur cité pour périr dans le Sahara de nouveau en proie à la neige. Eleazar Picard lui-même fut découvert par une patrouille d'al-Lat, mais mourut après quelques jours de délire incohérent. Du-En fut déclarée hors-limite, le Sahara un désert glacé peuplé seulement de fantômes. Et l'endroit est resté ainsi pendant deux cents ans.

Vous replacez les livres sur les étagères. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez essayer d'entrer en contact avec Gaia (rendez-vous au **116** si vous avez la Cybernétique et au **138** dans le cas contraire). Si vous souhaitez quitter la bibliothèque, rendez-vous au **73**.

161

Vous poursuivez péniblement votre chemin, vous enfonçant presque jusqu'à la taille dans la neige fine et poudreuse. Le soleil hasarde de faibles rayons de lumière à travers le ciel terne, comme un vieillard tendant la main vers ses médicaments. Des rubans vif-argent strient le paysage, marquant la progression des glaciers le long des arêtes rocheuses. La nuit tombe comme un fourreau de gel. Votre calvaire se poursuit pendant des jours, tandis que vous franchissez la montagne escarpée et que vous entamez finalement la descente vers les collines. Vous perdez 3 Points de Vie (2 si vous possédez la Survie). Si vous êtes toujours en vie, un soupir de soulagement rauque franchit vos lèvres engourdies par le froid lorsque vous voyez enfin les tours et les coupoles de Veniz se découper contre le ciel.

Si vous avez le Combat à Mains Nues et une épée courte, rendez-vous au **8**. Sinon, rendez-vous au **334**.

162

Vous vous affaiblissez un peu plus à chaque pas. Vous perdez encore 1 Point de Vie. Le sang continue de s'écouler librement de la blessure à votre épaule et vous réalisez que la créature a dû vous injecter un agent anticoagulant. Déchirant rapidement la bordure de votre veste, vous bandez la plaie afin d'arrêter le sang.

Jetant un coup d'œil en arrière, vous ne décelez aucun signe de votre poursuivant. Peut-être a-t-il cessé de s'intéresser à vous après avoir pu goûter votre chair. Vous pouvez vous reposer ici (rendez-vous au **184**) ou poursuivre à travers la jungle (rendez-vous au **250**).

163

Un pistolet reste pointé sur vous tandis qu'on vous attache solidement les mains derrière le dos. L'un des hommes examine vos possessions, avant de vous désigner d'un pouce dédaigneux. "Est-ce qu'on garde une bouche à nourrir de plus, Snarvo ?"

Un rictus plisse la bouche de l'homme au couteau. "Pas à moins que tu n'aies envie d'un animal domestique, mon gars."

"Une minute," dit le troisième homme en rangeant son arme. Il vous fixe avec attention dans la lumière des flammes, se mordant pensivement les lèvres.

"J'ai déjà vu ta figure, pas vrai ?"

"Ouais," raillez-vous, "à la dernière garden party du Président, à Dallas."

Votre réplique fait glousser les deux autres, qui admirent votre calme face à la mort, mais l'homme au pistolet continue à vous dévisager, fronçant les sourcils en silence. Soudain, il claque des doigts. "Sur un foutu avis de recherche à Daralbad, voilà où je t'ai vu ! Tu vaux une prime de cinq cents scads, mon pote."

"Je suis très demandé."

"Oh que oui !" Il fait le tour du feu d'un pas excité, avant de se tourner vers ses compagnons. "Alors, qu'est-ce qu'on fait ? On reste ici en espérant tomber sur un autre ours ou on amène celui-là à Daralbad pour la prime ?"

Ils décident vite de vous livrer en échange de la récompense. Vous feignez de prendre la nouvelle avec dépit, puis patientez tandis qu'ils fêtent leur bonne fortune en s'enivrant jusqu'à l'inconscience. Vous débarrassez rapidement vos poignets de leurs liens et vous glissez silencieusement jusqu'aux sacs qui contiennent leur équipement. Vous en retirez trois rations, une combinaison polaire et des lunettes polarisées. Notez ce que vous prenez sur votre Feuille

d'Aventure. Puis vous vous faufillez dehors, dans la neige. Rendez-vous au **314**.

164

Gargan XIII vous serre chaleureusement la main. Gargan XIV apporte des verres et vous verse à chacun une dose de vodka. Vous acceptez un verre et prenez une gorgée, mais grimacez aussitôt lorsque l'alcool vient brûler vos gencives écorchées. Une brume sanglante vient teinter la vodka. Les sœurs Gargan voient leurs propres verres sans un murmure. "Tu es un bon guerrier !" déclare XIV d'un ton approbateur.

En dépit de leurs déclarations d'amitié, vous prenez garde à ne pas boire trop. Il n'est pas impossible qu'ayant réalisé que vous êtes trop fort pour être battu à la loyale, elles espèrent vous abreuver de vodka jusqu'à ce que vous ne puissiez plus vous défendre. Vous tournant vers l'aubergiste, vous demandez : "Je vais prendre un repas et une chambre pour la nuit. Combien est-ce que je vous dois ?"

Les yeux exorbités par la terreur que lui inspirent les deux amazones, il fait un faible mouvement de la main et répond d'une voix tendue : "C'est gratuit, puisque vous êtes l'ami de ces dames."

La nuit de repos vous fait récupérer 1 Point de Vie. Le matin, l'aubergiste vous fournit une ration pour le voyage (ajoutez-la à vos possessions). Décidez maintenant si vous souhaitez voyager avec les sœurs Gargan (rendez-vous au **294**) ou attendre qu'elles soient parties pour vous mettre en chemin (rendez-vous au **273**).

165

Si vous avez la Loi des rues, rendez-vous au **187**. Sinon, vous pouvez vous installer pour dormir dans un parc (rendez-vous au **209**), une petite rue silencieuse (rendez-vous au **231**) ou une vaste place (rendez-vous au **253**).



166

Vous chanceliez, feignant l'étourdissement. "Je... je ne peux pas me rappeler," lui dites-vous. "Je n'ai aucun souvenir. L'accident..."

Il jette un coup d'œil au docteur, qui hoche la tête et dit : "Ce n'est pas inhabituel dans un cas comme celui-là. Vos souvenirs vont rester incomplets un certain temps, mais ils vous reviendront lentement."

Le pilote semble satisfait. Son air sombre est soudain balayé par un sourire agréable. "J'oublie les bonnes manières ! Je m'appelle Riza Baihaqi; voici le Dr Anwar Mujam."

Vous leur serrez la main. "Prenez garde à vous servir de votre main de chair et de sang pour les tâches délicates," vous avertit le docteur. "La force de votre bras cybernétique est suffisante pour briser des os."

"Je ferai attention !" répondez-vous avec un rire forcé.

Riza fait un geste en direction de la baie vitrée, où le croissant de Terre est suspendu comme une perle lumineuse. "Vous pouvez bien entendu rester ici comme notre invité, mais je suppose que vous êtes impatient de regagner la Terre ?"

Si vous voulez regagner la Terre immédiatement, rendez-vous au **275**. Si vous voulez parler à Riza de votre mission, rendez-vous au **188**.

167

Un clavier alphanumérique est incrusté dans un renforcement, à côté de la porte. Vous tapez la séquence H-U-M-B-A-B-A et retenez votre respiration, osant à peine espérer que les circuits antiques fonctionnent encore. Puis, avec un léger vrombissement, la porte glisse vers le haut et vous pouvez pénétrer à l'intérieur de la Grande Pyramide. Rendez-vous au **233**.

168

A force de vous démener, vous parvenez à vous introduire dans le conduit et entamez une lente ascension. Vous êtes plongé dans une obscurité totale. De longues minutes s'écoulent et l'air se fait de plus en plus étouffant à mesure que vous grimpez. Trempé de sueur, vous êtes finalement sur le point d'abandonner lorsque vous apercevez une vague lumière grise juste au-dessus de vous. Vous vous en rapprochez non sans difficulté, glissant votre corps à travers une courbe du conduit. Un arôme lourd emplit l'air, parfumé comme une odeur de sous-bois.

Vous émergez dans un vaste espace, à l'intersection de plusieurs tuyaux. Alors que vos yeux s'ajustent à la faible lumière descendante, vous distinguez une forme humaine dans la semi-obscurité. L'homme pend comme une marionnette, pris dans une épaisse masse de plantes grimpantes qui descendent du

sommet du conduit. Vous vous approchez et lui touchez l'épaule. Sa tête roule lentement en arrière, tombe et heurte le sol avec un bruit sourd.

Vous ne pouvez réprimer une exclamation horrifiée. Vous reculez, mais une robuste liane s'enroule autour de votre cheville. Une autre frôle votre visage, puis tâtonne avec une soudaine vitalité et vient se nouer fermement autour de votre gorge. Ces plantes sont animées et prédatrices. Vous vous débattiez, essayant sans succès de retirer la liane de votre cou. Elle se resserre, entravant votre respiration. Le sang cogne bruyamment à vos tempes. Avez-vous un pulvérisateur d'herbicide ? Si c'est le cas, rendez-vous au **190**. Sinon, vous n'avez aucun moyen de vous libérer et vous périssez lentement étranglé par la plante mutante.

169

Une fois filtrée de ses vapeurs volcaniques, l'atmosphère de cet endroit est tolérable. Vous vous construisez un abri rudimentaire près de la mare bouillonnante, à l'abri des conifères nains. Bien que l'eau de la mare soit impropre à la consommation, il est facile d'aller chercher de la neige à l'extérieur de l'oasis et de la ramener à votre camp pour qu'elle fonde. En guise de nourriture, vous attrapez des insectes et des larves et les faites cuire sur les pierres chaudes.

Vous récupérez 4 Points de Vie. Rendez-vous au **426** une fois que vous serez prêt à poursuivre votre chemin.

170

Le baron est cloîtré dans sa tente. Deux serviteurs sont autour d'un feu à l'extérieur, mais ils ne vous prêtent aucune attention. Passant devant la tente, vous en profitez pour jeter un coup d'œil à l'intérieur. Calé contre des cousins, le baron est en train de regarder avec attention un écran vidéo qu'il a installé sur une table basse. Il semble en train de se parler à lui-même, mais d'une voix trop basse pour être audible.

Si vous voulez essayer d'entendre ce qu'il dit, rendez-vous au **364**. Si vous décidez d'entrer dans la tente sans invitation, rendez-vous au **386**. Sinon, vous pouvez aller parler à Gorgoth (rendez-vous au **126**), Bosch (**104**) ou Gaunt (**148**).

Il s'agit d'un spectre dimensionnel : la victime d'un accident de téléporteur, qui l'a laissée éternellement hors de phase avec le reste du monde. De telles créatures souffrent perpétuellement à cause des dommages infligés par le téléporteur à leurs organes internes, mais rien ne peut être fait pour les soulager, car elles n'existent pas réellement. Leur forme fantomatique ne les empêche pas d'être dangereux, car leur désir de redevenir des êtres tangibles les pousse insatiablement à entrer en contact avec les vivants. Et leur simple toucher draine l'énergie vitale.

Pendant que vous avez encore la force de bouger, vous retirez votre veste et vous ruez sur le spectre dimensionnel pour l'enfermer à l'intérieur. Le contact de la créature est écœurant, comme celui d'un corps brisé qui aurait été reconstitué par un chirurgien dément. Même avec la protection de votre veste, son énergie négative absorbe vos forces comme un gouffre de froideur infinie. Vous perdez 2 Points de Vie. Si vous survivez, vous parvenez à entraîner la créature jusqu'au gouffre malgré sa résistance et à l'y précipiter. Son cri plaintif et ténu résonne quand elle disparaît dans les profondeurs, suivie d'une traînée de vapeur scintillante comme la queue d'une comète. Rendez-vous au **149**.

Vous entendez le raclement de nombreuses pattes d'insecte. Lorsque la lumière jaillit, vous distinguez une forme ressemblant à un centipède géant et noir, ses mandibules tailladant l'air comme des lames huilées. Aveuglée et paniquée par la clarté soudaine, la créature se tord et bat en retraite dans l'obscurité de la contre-allée. Vous et vos compagnons saisissez l'occasion pour vous précipiter de l'autre côté de la porte bardée de fer, que vous refermez derrière vous. Un instant plus tard, un corps pesant vient la heurter avec un bruit sourd. "C'était juste," fait Bosch, essuyant d'un revers de main la sueur qui lui perlait dans les yeux. Rendez-vous au **281**.

Votre saut est trop court de moins d'un mètre et vous chutez à travers le brouillard. Votre mort vous attend vingt étages plus bas, sur les dalles de pierre dure.

Vous vous agenouillez devant l'énorme gemme et l'étreignez, sentant son pouvoir affluer à travers vous. Des rubans d'énergie flamboyante jaillissent des profondeurs de la pierre surnaturelle, vous baignant d'une lumière violette aveuglante. Le tissu de la réalité se déchire et vous ne pesez plus rien. Un tourbillon s'élève à l'intérieur du dôme, balayant l'air et la pierre avant de s'élever dans l'espace, au-delà de la lune et des planètes. En quelques secondes, toute la création a été balayée et remplacée par un nouvel univers forgé par vous-même.

Vous êtes désormais immortel et tout-puissant. Votre aventure vous a conduit à la divinité.

Un son vous parvient du dédale de tunnels devant vous. Bosch incline la tête. "C'est un bruit de vieux laser." Il fait une pause avant d'ajouter : "Mais aucun des autres ne transportait de laser."

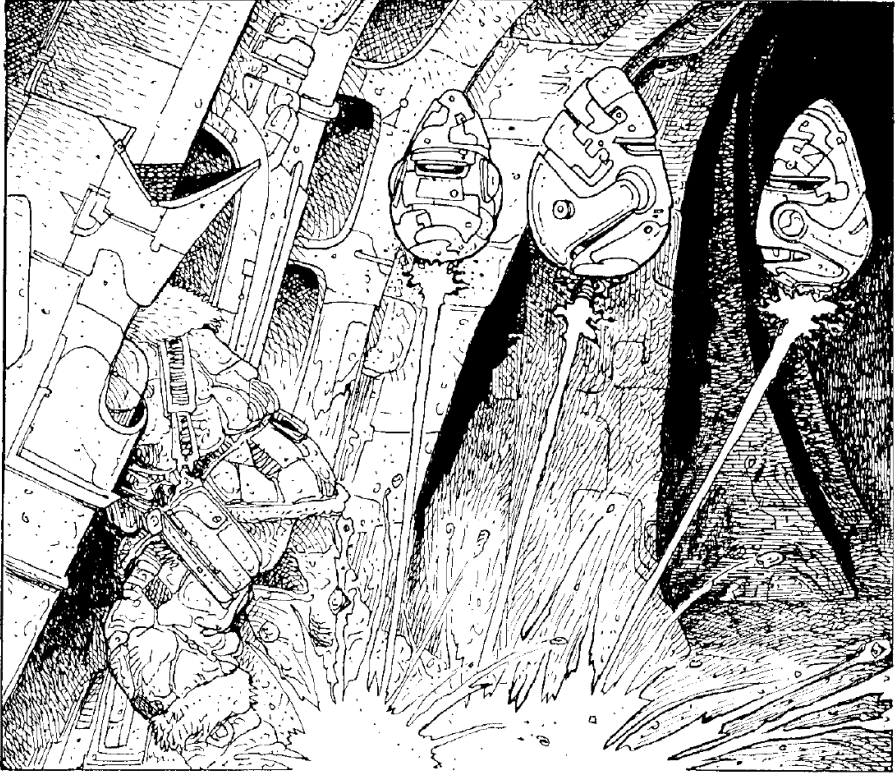
Le mystère est vite éclairci. Derrière un coude du couloir, vous vous retrouvez face à trois lévidroïdes, qui ressemblent à de grands œufs argentés surmontant des tourelles à laser rotatives. Ils glissent dans l'air droit sur vous, les faisceaux rouges de leurs viseurs dansant autour de vos yeux. Bosch se jette dans un tunnel perpendiculaire. Vous réagissez un instant plus tard et trois décharges de laser viennent faire fondre le sol où vous vous trouviez.

Courant à travers les tunnels, vous atteignez une pièce circulaire, dont le sol est orné d'une mosaïque représentant une nova violette. Plusieurs autres corridors y mènent et vous voyez Vajra Singh, Thadra Bey et Chaim Gorgoth arriver en courant par l'un d'entre eux, poursuivis par un autre groupe de lévidroïdes. "Nous en avons dérangé une vraie meute," vous crie Gorgoth. "Ils sont trop nombreux !"

Au moment où il arrive dans la pièce, Vajra Singh pivote et décharge son canon mantramukta au-dessus des têtes de Bey et Gorgoth. Quatre lévidroïdes explosent en une éruption de plasma, mais vous en voyez davantage arriver par les autres tunnels.

Le long du mur opposé s'ouvrent les portes en verre de sept ascenseurs, chacun assez grand pour une seule personne. Thadra Bey court jusqu'au plus proche et la porte coulisse derrière elle. D'ici quelques instants, cet endroit sera infesté de lévidroïdes. Aucun de vous quatre n'a d'autre choix que de suivre son exemple. Vous montez dans l'un des ascenseurs et la porte se re-

ferme derrière vous. "Veuillez vous identifier," dit une voix électronique. Allez-vous lui dire la vérité (rendez-vous au **280**) ou prétendre être un membre du culte Volentin (rendez-vous au **301**) ?



176

Vous regagnez la surface. Janus Gaunt et Thadra Bey sont déjà de retour au camp. Ils vous racontent avoir exploré un dédale de tunnel en-dessous de la place, mais sans succès. "Nous n'avons trouvé que des caves remplies de céréales en décomposition," gronde Bey.

La lumière horizontale du crépuscule baigne les ruines lorsque Vajra Singh et le baron reviennent enfin. Vous apprenez vite qu'ils ont suivi des chemins différents qui se rejoignent en un vaste hall souterrain. Ils sont visiblement excités par ce qu'ils ont découvert. "Nous avons identifié la zone du temple," annonce Vajra Singh, désignant du doigt un ensemble de bâtiments de l'autre côté de la place. "Le Cœur de Volent est quelque part là-dessous. Demain pourrait être le dernier jour de nos recherches." Rendez-vous au **38**.

Bosch ne manifeste aucun enthousiasme. "La région de Lyonesse est infestée de malfaiteurs et de créatures dangereuses. Ce serait courir un grand danger. Et les montagnes de l'Atlas sont un obstacle considérable. Etant votre partenaire, je vous suggère vivement de changer d'avis !"

Il refusera visiblement de vous accompagner si vous insistez pour prendre le chemin de l'ouest. Si c'est néanmoins ce que vous désirez faire, rendez-vous au **221**. Si vous changez d'avis et prenez la direction de Veniz, rendez-vous au **200**.

Eparpillés parmi les dépouilles des victimes de la gorgone, vous découvrez plusieurs objets : une carte d'identité, un chargeur de pistolet barysal (6 charges), une lampe-torche et des lunettes polarisées.

Bosch vous montre les lunettes et plaisante : "Elles ne devaient pas beaucoup servir à notre ami à un œil, hein ?" Il insiste pour que vous vous partagiez les objets également mais vous laisse choisir le premier. Ajoutez deux des objets ci-dessus à vos possessions.

Vous passez une nuit raisonnablement confortable dans la caverne et vous remettez en route le lendemain matin. Rendez-vous au **199**.



Vous trouvez des réponses à vos questions dans un bar confortable sous le Pont des Soupirs. Un groupe d'hommes, rendus affables et bavards par la liqueur de synthash qu'ils ont imbibée, vous apprend tout ce que vous aviez besoin de savoir.

"Ky Bosch ?" fait l'un d'entre eux, regardant distraitement la bruine qui tombe à l'extérieur du bar. "J'ai entendu parler de lui. Un voyageur et parfois un commerçant."

"Un commerçant ?" grogne un autre homme, répandant de la liqueur chaude autour de sa bouche avant de poursuivre : "Un parasite, plutôt ! Son seul instinct est celui de la trahison et son seul talent celui de l'auto-préservation." Vous vous tournez vers l'homme qui vient de parler. "J'en déduis que vous avez personnellement eu affaire à Kyle Bosch ?"

Il hoche lentement la tête, plissant les yeux tandis qu'il rassemble ses souvenirs à travers les brumes du synthase. "Nous avons collaboré dans une opération de contrebande pour amener des fourrures à Daralbad. C'était il y a quelques années. La milice a été alertée et Bosch s'est enfui avec le bateau en m'abandonnant. Les gars de Daralbad sont des porcs. C'est comme ça que j'ai perdu ces deux doigts, vous voyez ? Plus tard, j'ai réussi à m'échapper et j'ai découvert que Bosch avait été raconter partout que je l'avais laissé tomber. Si je savais où le trouver, j'irais immédiatement enfoncer un couteau dans son cœur de chacal !"

Un troisième homme intervient dans la conversation : "Je ne suis pas totalement en désaccord avec mon ami ici présent, mais je suis d'avis que la personnalité de Bosch est plus complexe qu'il ne le suggère. S'il est effectivement fourbe et égocentrique, il n'a pas conscience de l'être, car c'est un homme d'une vanité telle qu'il ne se reconnaît aucun défaut."

L'autre homme, remplissant de nouveau son verre, se contente de siffler comme un cygne en colère et de répéter : "Ce n'est rien d'autre qu'un parasite."

Si vous souhaitez révéler à cet homme ce que vous savez de l'endroit où se trouve Bosch, il vous paie 10 scads en échange de votre information. Effacez alors le code *Diamant*, si vous le possédez. Quelle que soit votre décision, rendez-vous ensuite au **414**.

180

Vous perdez 2 Points de Vie. Si vous survivez, vous vous effondrez sur le coin du banc, conservant à peine assez de force pour bouger encore. Finalement, vous pensant sans défense, les assassins rouvrent la porte du sauna. "Amenons cette carcasse au baron pour prouver qu'on a bien fait le travail," dit l'un d'eux.

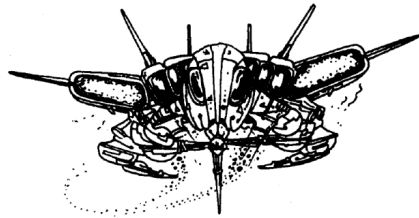
"C'était plutôt décevant," fait l'autre, saisissant une poignée de vos cheveux et soulevant votre tête du banc. "J'espérais avoir l'occasion d'utiliser mon couteau."

A ce moment, vous entrez brutalement en action. Vous n'avez aucun scrupule à envoyer un coup de pied particulièrement violent dans l'entrejambe de l'homme le plus proche. Tandis qu'il se plie en deux et que son complice vous regarde avec stupéfaction, vous vous précipitez par la porte et courez jusqu'au dortoir. Votre nudité vous vaut quelques regards appuyés des autres clients de l'auberge et vous vous hâtez donc de remettre vos vêtements.

Quelques minutes plus tard, les assassins viennent jeter un coup d'œil dans le dortoir. Voyant tellement de monde, ils renoncent à vous poursuivre et s'esquivent dans l'obscurité qui règne à l'extérieur. C'est aussi bien : après avoir été enfermé dans le sauna, vous vous sentez trop faible pour vous battre. Rendez-vous au **92**.

181

Voulez-vous aller trouver Kyle Bosch et lui révéler votre découverte de la voiture aérienne ? Si c'est le cas, rendez-vous au **203**. Sinon, effacez le code *Diamant* et rendez-vous ensuite au **159**.



182

La chance vous fait découvrir la référence suivante :

"Extrait de l'interrogatoire d'Eleazar Picard, chef et unique survivant du Culte Volentin, le 16 juillet 2113; interrogatoire conduit par le colonel Mehmet Alishah d'al-Lat :

Picard : C'était la lumière à la fin des temps et ma raison était aveuglée !

Alishah : Comment avez-vous pu vous échapper ? Vous seul et personne d'autre ?

Picard : Je me suis souvenu de la Vérité.

Alishah : Quelle est la vérité ?

Picard (récitant) : La Vérité est une flamme. Qu'est-ce qui fait surgir la flamme ? L'étincelle fait surgir la flamme. Quelle est l'étincelle ? Le Cœur de Volent !"

Vous feuillotez quelques autres livres. Eleazar Picard était le fondateur du culte qui vénait le Cœur de Volent il y a deux cents ans. Il dirigeait Du-En avec six autres individus, jusqu'à la nuit du 15 juillet 2113, quand la population de la cité toute entière a perdu la raison et s'est enfuie dans le désert de glace du Sahara. Du-En est restée abandonnée depuis lors. Vous relevez un autre détail : Picard est mort, toujours délirant, quelques heures à peine après avoir été interrogé par le colonel Alishah.

Notez le code *Lunaire*. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez essayer d'entrer en contact avec Gaia (rendez-vous au **116** si vous possédez la Cybernétique et au **138** sinon). Si vous en avez terminé avec la bibliothèque, rendez-vous au **73**.

183

Les indices que vous avez relevés suggèrent qu'il s'agit d'un porphyre. Ces créatures parasitaires des mythes anciens rôdent pendant la nuit à la recherche de victimes vivantes, dont elles drainent la chaleur corporelle (ou, dans certaines versions, le sang) afin de prolonger leur propre existence. Elles ne peuvent être tuées que par la décapitation, mais sont vulnérables au contact direct de la lumière du soleil, à l'eau courante et à certaines plantes disparues.

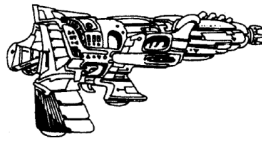
Vous devinez que ce porphyre a du être capturé et précipité dans ce glacier il y a des siècles, de manière à se débarrasser de lui. Même de l'eau courante gelée a le pouvoir de l'empêcher de bouger. Bien sûr, maintenant que la glace a été entamée, il est possible qu'il puisse s'échapper. Vous jetez un coup d'œil à la mince bande de ciel d'un bleu poudreux, déjà strié de longues traînées de nuages crépusculaires. Il reste moins de deux heures avant le coucher du soleil. Vous révélez vos soupçons à Shandor.

"Des porphyres ?" se moque-t-il. "De simples contes de fées pour enfants, voyons !"

Vous n'êtes pas si sceptique. Heureusement, vous vous souvenez d'un autre détail concernant ces créatures. Leurs esprits sont relativement simples et elles sont particulièrement déroutées par les lignes horizontales ou verticales, que leurs yeux essaient de suivre jusqu'à l'infini, tout comme il est possible d'hypnotiser un poulet en traçant une marque à la craie devant son bec. Vous gravez deux lignes sécantes dans la glace, juste devant les yeux du porphyre emprisonné, puis faites un pas en arrière et hochez la tête avec satisfaction. "Voilà, il ne peut plus s'échapper, désormais."

Shandor glousse et vous donne une tape sur l'épaule. "Au cas où tu ne l'aurais pas remarqué, il ne le pourrait pas de toute façon : cela fait deux cents ans qu'il est mort et enterré sous des milliers de tonnes de glace. Mais bon, si ça peut te rassurer..." Il se tourne vers ses gardes du corps. "Allons-y. Nous pouvons faire six kilomètres de plus avant que la nuit ne tombe." Rendez-vous au **249**.

Vous vous blottissez finalement dans le creux d'un arbre mort et le sommeil vous gagne. D'étranges rêves fiévreux passent derrière vos paupières. Haletant, baigné dans des torrents de sueur, vous levez un bras pour écarter ce qui vous semble être un moustique. Vous ne percevez pas la longue gueule reptilienne qui descend de la frondaison des arbres et commence à boire votre sang. Son venin s'est répandu dans tout votre système sanguin et vous maintient dans un état léthargique pendant qu'il festoie. Vous êtes destiné à ne jamais vous réveiller.



Ils ont visiblement l'intention de vous tuer, pas par cruauté mais par simple logique de survie. Il n'y a probablement pas assez de gibier dans la région pour nourrir une quatrième personne. Alors qu'ils se rapprochent, vous jetez un coup d'œil subtil par-dessus votre épaule, dans la direction d'où vous venez. "T'as des amis, hein ?" grogne l'homme au couteau. Il pose la pointe de sa lame contre votre gorge. "Réponds !"

"Je suis tout seul."

"Qu'est-ce que tu regardais, alors ?"

"Rien." Vous serrez les lèvres. La pointe du couteau s'enfonce légèrement, faisant couler une goutte de sang. "C'est bon ! Il y a un entrepôt là-dessous, de la nourriture, du matériel médical, ce genre de choses. Je regrettais juste de ne pas avoir l'occasion de regagner la civilisation pour les vendre."

Ils regardent le tunnel encombré de débris, un reflet de cupidité dans les yeux.

"Tu mens..." suggère l'homme au pistolet.

Vous haussez les épaules. "Ouais. Je faisais juste une promenade touristique dans les tunnels. Evidemment."

Le troisième homme se gratte le menton pensivement. "Nous devrions jeter un coup d'œil. Ce rigolo n'est pas sorti de nulle part, après tout." Il regarde l'homme au couteau. "Snarvo, tu restes ici et tu surveilles notre... invité. Krench, tu viens avec moi."

Ils vous attachent avant de partir à la recherche d'un butin imaginaire. Vous attendez qu'ils se soient suffisamment enfoncés dans les tunnels pour ne plus

rien pouvoir entendre de ce qui se passe où vous êtes. Snarvo fait face au tunnel. Il vous croit neutralisé, mais vous avez en fait entrepris de brûler la corde qui vous lie les mains au contact du feu crépitant. C'est particulièrement douloureux, mais préférable à une mort certaine : vous perdez 1 Point de Vie.

Brusquement, vous vous ruez sur Snarvo et lui coupez le souffle d'un coup de tête dans le ventre. Lui tordant le poignet, vous retournez le couteau contre lui et le poignardez avec. Alors qu'il s'effondre au sol, haletant, vous récupérez l'arme et courez jusqu'à la porte. A l'extérieur, un blizzard fait rage, mais vous ne pouvez pas attendre ici que les autres reviennent. Vous écarterez le rideau qui isole l'intérieur et vous enfoncez dans la tempête. Rendez-vous au **314**.

186

La bataille reprend. Cette fois, vous et vos deux adversaires avez la mesure les uns des autres. Les jumelles se déplacent avec prudence, essayant de diviser votre attention. Vous collez fermement votre dos au bar et attendez, les bras grands écartés, les défiant d'attaquer. Il n'est plus question d'acrobaties extravagantes désormais : vous êtes tous les trois trop essoufflés pour gaspiller de l'énergie avec des coups de pied sautés ou des coups de poing en rafale.

L'une des jumelles s'élance en avant, la main tendue pour vous agripper le cou. Vous contrez, déviant son bras vers le haut tout en frappant sa gorge noueuse de vos doigts raidis. Alors qu'elle est saisie d'une quinte de toux convulsive, incapable de réagir, vous la tirez sur le côté pour qu'elle vous serve de bouclier et la soudaine attaque de sa sœur vient la frapper dans le dos. Mais elle réagit plus vite que vous ne vous y attendiez et son genou vient percuter votre entrejambe de façon extraordinairement douloureuse. Vous perdez 3 Points de Vie supplémentaires. Si vous survivez à cela, vous parvenez finalement à déséquilibrer l'une des jumelles et à la projeter contre l'autre avec assez de force pour les assommer toutes les deux. Vous n'êtes pas en bien meilleur état vous-même. Notez le code *Serpe* et rendez-vous ensuite au **142**.

187

Vous reconnaissez les signes qui indiquent les zones de la ville qui ne sont pas sûres : les regards en biais des passants, les preuves de misère extrême, les bruits de pas nerveux et précipités dans le brouillard. Vous vous dirigez vers une place bien éclairée où il est probable que des gens travailleront toute la nuit. Rendez-vous au **253**.

Vous expliquez ce que vous avez appris au sujet de Du-En et du Cœur de Volent. "Cela semble peu vraisemblable," dit Riza une fois que vous lui avez tout raconté.

Vous regardez avec amertume le mélange de métal et de chair qui est désormais votre corps. "Avant mon accident, cela me semblait un but noble mais distant. Maintenant, cela a pris une dimension personnelle. Avec le pouvoir du Cœur, je pourrai me guérir complètement."

"Et bien plus, s'il faut en croire Gaia !" dit Riza. Il vous conduit à une autre salle et vous installe en face d'un écran. "Ici, vous aurez accès aux banques de données. Peut-être trouverez-vous quelque chose qui vous aidera dans votre entreprise."

Vous le regardez presser quelques boutons. Une liste de fichiers concernant le Cœur de Volent apparaît à l'écran. "Je pense que je saurai me débrouiller à partir de là," dites-vous à Riza.

Il hoche la tête. "Bien. Je reviendrai d'ici environ une heure pour voir comment vous progressez."

Si vous avez le Savoir, rendez-vous au **232**. Sinon, vous pouvez examiner les fichiers qui se trouvent à l'écran (rendez-vous au **210**) ou aller vous promener et voir ce que vous pourrez découvrir dans les environs (rendez-vous au **254**).

Cherchant du regard un moyen d'ouvrir la porte, vous remarquez un clavier alphanumérique incrusté dans un renforcement sur le côté. Alors que vous balayez la couche de neige, il vous vient à l'esprit qu'il s'est peut-être passé cent ans depuis la dernière fois que cette porte s'est ouverte. Il existe des milliards de combinaisons possibles, mais la personne qui l'a utilisé alors, qui qu'elle ait été, connaissait la séquence correcte à taper sur le clavier.

Vous fermez les yeux, vous concentrant sur ce sens mental intérieur qui transcende la réalité ordinaire. Le voile du temps s'écarte. L'espace d'un instant, vous apercevez une silhouette vêtue de l'uniforme militaire d'une époque passée, pressant avec impatience les touches de ce même clavier.

L'image vacille et se disloque comme une projection sur de la fumée. Retenant votre souffle, vous entrez la séquence que vous pensez avoir vu le soldat utiliser : H-U-M-B-A-B-A. Avec un craquement de glace, la porte glisse vers le haut pour vous laisser entrer. Rendez-vous au **233**.

Un brouillard commence à voiler votre champ de vision. Vous saisissez le pulvérisateur d'herbicide, le pointez vers la masse de racines mouvantes au dessus de votre tête et l'actionnez. Un fluide âcre jaillit, aspergeant la plante. Une partie du liquide vous asperge les doigts et le diffuseur rendu glissant vous échappe. Ignorant la sensation légèrement piquante, vous frappez avec votre main la racine qui vous enserre le cou. Dans un bruit de frémissement étrangement assourdi, les lianes se retirent et se racornissent dans le tuyau au-dessus de vous. Vous vous appuyez contre le mur et emplissez avec soulagement vos poumons de l'air confiné à l'odeur végétale.

Le diffuseur se trouve à vos pieds. Alors que vous le récupérez, vous remarquez quelque chose d'autre qui luit dans la pénombre. Un pistolet barysal. Vous jetez un coup d'œil au cadavre de longue date. Le pistolet ne lui a pas servi à grand-chose, mais vous pourriez en avoir l'usage. Il ne lui reste qu'une seule charge; notez cela si vous décidez de le conserver.

Vous saisissez maintenant que vous n'avez aucun espoir d'atteindre la surface à partir de cet endroit. Le tuyau est bloqué par la plante morte. Vous redescendez tant bien que mal et empruntez le wagon de métro pour revenir à Marsey. Fax est parti depuis longtemps, bien sûr. Si vous remontez jusqu'aux ruines et que vous poursuivez votre voyage à pied, rendez-vous au **420**. Si vous voulez essayer l'une des autres destinations du métro, vous pouvez choisir entre Lekerr (rendez-vous au **50**), Tarabul (rendez-vous au **31**) et Gizei (rendez-vous au **74**).

Les portes de Du-En sont grandes ouvertes aux éléments, laissant les larges avenues enfouies sous d'épaisses dunes de neige. Les bâtiments sont des monolithes de pierre noire, restes désolés d'une civilisation depuis longtemps disparue. Leur vaste échelle et leur froide décoration géométrique leur donnent une apparence hors de proportion avec l'âme humaine. Vous les trouvez tyranniques et déprimants.

"Impressionnante architecture, hein ?" fait Bosch, levant les yeux sur une haute tour noire dont le dôme fait penser à une tête décharnée contre l'arrière-plan blanc et mort du ciel.

Vous observez un mince filet de fumée s'élevant d'un feu de camp dans la place principale de la cité. "Il semble que nous n'avons pas été les seuls à

répondre à l'appel de Gaia, " dites-vous sombrement. "Allons faire les présentations." Rendez-vous au **243**.

192

Vous regagnez votre camp à l'abri d'un bâtiment en ruine et vous installez pour la nuit. Le feu fait danser des ombres allongées contre les murs. Le sol est si froid qu'il semble aspirer votre vitalité. Depuis combien de temps n'avez-vous pas mangé ? Si vous avez une ration de nourriture, vous pouvez récupérer 1 Point de Vie. Vous pouvez récupérer 1 autre Point de Vie si vous possédez une trousse médicale. (Si vous possédez une voiture volante Manta, notez que son coffre contient une trousse médicale et plusieurs rations de nourriture.)

Si vous avez le code *Sablier*, vous perdez 1 Point de Vie pendant votre sommeil. Une fois que vous aurez fait les ajustements nécessaires à votre Feuille d'Aventure et si vous êtes encore en vie pour voir l'aube se lever, rendez-vous au **83**.

193

Si vous avez l'Agilité ou une corde, rendez-vous au **237**. Sinon, votre pied glisse sur une plaque de glace pendant votre descente et vous faites une chute mortelle dans les entrailles de la Terre.

194

Votre sixième sens, bien qu'il ne soit pas aussi développé que celui du baron, vous avertit qu'une entité inhumaine et prédatrice s'approche avec des intentions meurtrières. Vous entendez ses pattes d'insecte érafler le sol de marbre. Alors que vous plongez sur le côté, une douleur subite vous transperce la jambe. Si vos PÉS ne vous avaient pas averti, vous auriez été sectionné en deux par les mandibules du monstre. Vous perdez tout de même 1 Point de Vie. Si vous êtes toujours vivant, vous vous précipitez vers la porte d'où provient désormais le faisceau lumineux de la lampe-torche de Bosch. Dès que vous êtes passé sous l'arche, le baron referme brutalement la porte et Bosch la barre la juste à temps. Une seconde plus tard, quelque chose de massif vient heurter l'autre côté du panneau en bois avec un bruit sourd. Rendez-vous au **281**.

195

Vous battez en retraite jusqu'à la pièce où Novak était figé dans un état de stase. Le cerveau du baron se rapproche en flottant. Les messages télépathiques se font plus fractionnés et incohérents à mesure que la chose épuise l'oxygène qui lui reste. *Le soldat est mort. Peux pas risquer utiliser Bosch... Pas avant de savoir... Comment il m'a caché grenade ? Besoin nouveau corps... nouvelle vie. La tienne...*

Si vous avez une grenade étourdissante, rendez-vous au **239**. Sinon, rendez-vous au **85**.

196

Votre saut est assez long pour vous permettre d'agripper une poutrelle émergeant du toit du bâtiment opposé. Vous vous hissez par-dessus le parapet et vous mettez à courir, poursuivi par les imprécations du Fijien. Rendez-vous au **311**.

197

Vous ramassez le canon de Vajra Singh et commencez à le charger. Une vibration d'énergie colossale emplît l'air. Tirant la bombe de stase de votre sac, vous vous postez à côté du Cœur. Vous allez vous figer vous-même dans le temps. De cette façon, si d'autres individus parviennent ici dans les années à venir, vous serez là pour les attendre, scellé avec le Cœur dans une zone d'intemporalité. Même s'ils ont les moyens de rompre la stase, il faudra encore qu'ils vous passent sur le corps avant de pouvoir obtenir le Cœur. La bombe de stase s'active, faisant de vous une sentinelle immortelle pour toute l'éternité.

198

Vous ne vous attendiez pas à ce que Gilgamesh puisse vous suivre à travers les étroits tuyaux d'aération, mais un fracas métallique parvient à vos oreilles et, l'instant d'après, il émerge à son tour dans le corridor. Afin de pouvoir pénétrer dans le tuyau, il s'est détaché de son bras droit et de l'essentiel de son armure, ce qui le fait désormais ressembler à un bizarre squelette de métal. "Cette reconfiguration ne dispose pas d'une source d'énergie à long terme," vous dit-il. "J'ai suffisamment d'énergie pour trois heures, je devrai ensuite réintégrer mes autres composants." "Est-ce que tu n'es pas plus vulnérable sans ton armure ?"

"Affirmatif. J'éviterai les dangers directs, excepté dans les situations où votre propre vie est menacée."

"L'automate a l'air moins impressionnant quand il est déshabillé," entendez-vous Gargan XIII dire à sa sœur.

"Probablement tout comme son propriétaire," fait Gargan XIV avec un rictus. Rendez-vous au **325**.

199

Le crépuscule du dixième jour depuis votre départ de l'Auberge Etrusque est en train de tomber lorsque vous arrivez finalement en vue de Veniz. La ville brille de mille feux sous un ciel vert-de-gris. Glacé et affamé, vous hâtez le pas jusqu'à ce que vous soyez en mesure de distinguer le détail des bâtiments : d'abord les huttes temporaires où résident les chasseurs et les commerçants, puis les taudis faits de tôle ondulée et de plastique qui emplissent les rues étroites, dont certains disent qu'elles étaient autrefois des canaux. Ils sont surplombés par les anciennes places où les riches et les puissants de la cité résident dans des palais, renforcés par des échafaudages de bois pour endurer les ravages du temps.

Vous découvrez vite que le ferry pour Lekerr n'arrive que dans deux jours. Kyle Bosch vous dit qu'il a des amis à visiter et prévoit de vous retrouver pour prendre le ferry. En attendant, vous devez choisir où vous allez résider. Le somptueux Hôtel Marco Polo vous coûtera 12 scads pour deux nuits; l'Hôtel Paradis vous coûtera 6 scads; la peu recommandable Auberge du Doge vous reviendra à seulement 3 scads.

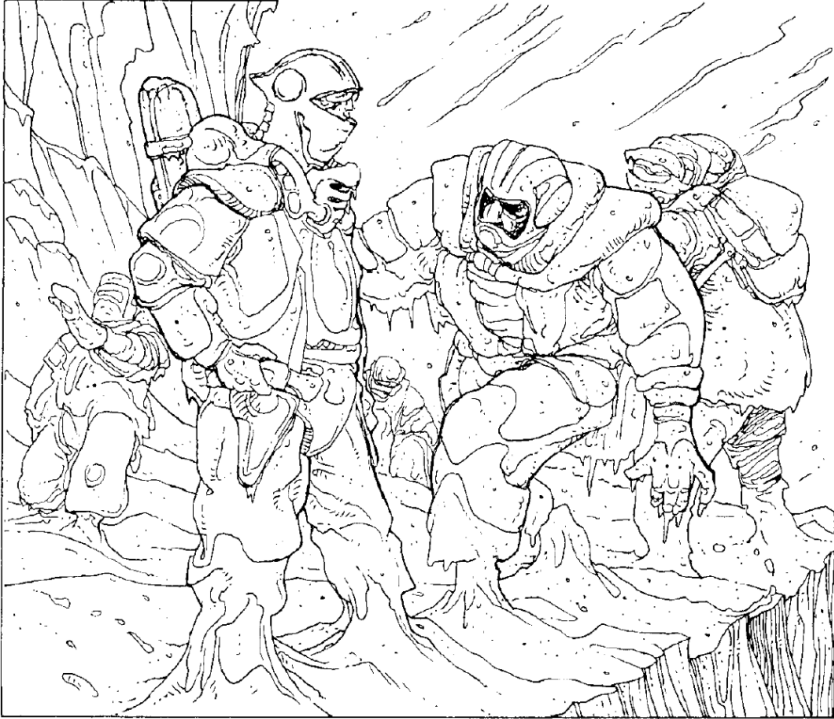
Faites votre choix et soustrayez la somme d'argent appropriée. Si vous choisissez le Marco Polo et que vous avez une carte d'identité, rendez-vous au **222**. Si vous choisissez le Marco Polo mais que vous n'avez pas de carte d'identité, rendez-vous au **286**. Si vous optez pour l'Hôtel Paradis, rendez-vous au **244**. Si vous préférez l'Auberge du Doge, rendez-vous au **371**.

200

Notez le code *Diamant* sur votre Feuille d'Aventure.

Votre voyage vous entraîne dans les hauteurs montagneuses, où les journées sont ternes sous un ciel de plomb et les nuits pleines de neige tourbillonnante. Vous vous nourrissez des quelques rations que vous avez emmenées de l'auberge, mais elles s'épuisent vite. Trop vite. Il vous faut atteindre rapidement une zone habitée ou souffrir de la faim.

Avançant tête baissée contre un vent glacial, vous êtes en train de traverser un col étroit lorsque vous apercevez une silhouette humaine sur une corniche devant vous. Vos appels sont ignorés et la silhouette disparaît momentanément derrière un voile de neige. Hâtant le pas, vous découvrez plusieurs autres formes humaines mais aucune n'est heureuse de vous voir. Elles sont en fait au-delà de toute émotion : mortes depuis longtemps et changées en statues rigides par le froid.



Si vous vous approchez pour les examiner, rendez-vous au **264**. Si vous ignorez les cadavres gelés et poursuivez votre chemin le long du col, rendez-vous au **285**.

201

Si vous êtes doté de PES et que vous avez un cristal psionique, un sentiment soudain de danger vous dissuade de poursuivre et vous quittez précipitamment le magasin. Rendez-vous au **223**.

Sinon, vous vous soumettez sans méfiance à l'anesthésique et votre conscience s'obscurcit pour ne plus jamais se réveiller. Vous auriez dû avoir assez de prudence pour ne pas vous mettre à la merci d'une telle racaille urbaine.

202

La queue progresse lentement et vous parvenez finalement au guichet où sont vendus les tickets. Un fonctionnaire à l'air morne, portant la livrée d'une guilde de marchands vénitienne, vous regarde à travers un écran de verre blindé. "Le prix du voyage jusqu'à Lekerr est de 10 scads," vous dit-il.

Si vous pouvez payer cette somme, rendez-vous au **246**. Sinon, rendez-vous au **288**.

203

Un large sourire barre le visage de Bosch tandis qu'il regarde la voiture volante, avant de se tourner vers vous et de dire : "Quelle coup de chance exceptionnel ! Maintenant que nous disposons d'une Manta, le succès de notre entreprise est presque assuré !"

"*Notre* entreprise ?" Vous haussez les sourcils. "Alors tu avais bien entendu le message de Gaia à l'Auberge Etrusque."

Il vous donne une tape chaleureuse dans le dos. "Bien sûr, mais quelle importance ? Nous sommes partenaires et nous partagerons également le pouvoir du Cœur. Maintenant que nous avons ce véhicule, nous n'avons plus besoin d'attendre le ferry pour Lekerr. Nous pouvons nous diriger dès maintenant vers Du-En."

Rendez-vous au **159**.

204

Vous empruntez l'ascenseur jusqu'à l'étage indiqué, mais le corridor auquel vous parvenez n'est plus éclairé que d'une lumière assourdie. Alors que vous regardez autour de vous, un agent d'entretien tenant un balai et une serpillère sort d'un bureau et vous adresse un signe de tête respectueux. "Si vous cherchez le docteur Jaffe, elle est rentrée chez elle pour la nuit. Le cabinet médical rouvrira demain à 9h00."

Rendez-vous au **73**.

205

Les deux gardes du corps de Shandor sortent de petits pics avec lesquels ils s'attaquent à la paroi gelée. Ce sont des hommes musclés et ils ne ménagent pas leur peine, mais il apparaît vite que la glace est trop dure. Ils retirent leurs manteaux en fourrure en dépit du froid et l'un d'entre eux se retourne vers

Shandor en essuyant les gouttes de sueur qui lui tombent dans les yeux : "Il va nous falloir des heures pour extraire le corps, patron."

Shandor jette un coup d'œil dans votre direction, puis hausse les épaules. "Concentrez-vous sur la main, dans ce cas. Dégagez-moi cette épée."

Il leur faut près d'une heure pour y parvenir. Le vent a baissé d'intensité et n'émet plus qu'un sourd gémissement en traversant la crevasse qui mène à la grotte. Le crépuscule ne peut pas être distant de plus de deux heures. Vous accompagnez Shandor pour observer le mur d'eau gelée. Là où les pics ont creusé pour atteindre la main du cadavre, des fissures blanches ont rendu opaque la glace d'un bleu translucide. La main pend mollement, l'épée encore serrée entre ses doigts. Shandor fait mine de la prendre, puis hésite et se tourne vers vous avec une grimace de dégoût. "Je ne suis pas facilement effrayé, mais..." Il laisse échapper un rire embarrassé.

L'épée est de style japonais et toujours tranchante comme un rasoir, en dépit de quelques tâches de rouille. Vous pouvez la prendre si vous le souhaitez (notez-la alors sur votre Feuille d'Aventure); sinon, l'un des gardes du corps se l'appropriera.

Vous remarquez quelque chose d'étrange concernant la main du cadavre. La teinte légèrement violette de la peau pourrait être due au long séjour dans la glace, mais l'index démesuré et la paume velue ne s'expliquent pas si facilement. Si vous avez le Savoir, rendez-vous au **183**. Sinon, rendez-vous au **270**.

206

La créature qui vous a attaqué est un sanguivore. Cette espèce de lézard arboricole, que l'évolution semble destiner à voler, n'est que l'un des résultats les plus hallucinants de la Guerre du Paradoxe. La manière dont le sang s'écoule de votre blessure vous fait soupçonner que sa salive contenait un agent anti-coagulant. Cela ne suffirait cependant pas à expliquer votre étourdissement croissant, qui suggère que la morsure vous a également injecté un anesthésique. Pas étonnant que le sanguivore ne soit pas pressé de vous rattraper : il serait nettement plus simple de vous suivre à travers les bois et d'attendre que vous vous écrouliez. Mais vous n'êtes pas aussi démuni que les animaux dont il se nourrit habituellement ! Déchirant en lambeaux la doublure de votre veste, vous pansez la blessure pour arrêter la perte de sang.

La seule solution contre l'anesthésique est de continuer à avancer jusqu'à ce que vous trouviez un abri. Si vous vous allongiez maintenant, vous ne vous réveilleriez plus jamais. Rendez-vous au **250**.

Vous avancez, esquissez une attaque contre l'homme armé du pistolet, puis bondissez adroitement sur le côté au moment où il tire. La décharge bleu-blanc déchire l'air et vient exploser contre le bras de l'homme au couteau. Il s'effondre avec un geignement. Le troisième chasseur accourt, les bras écartés pour vous agripper, mais vous évitez sa charge maladroite et vous précipitez vers le voile qui sert de porte. Une nouvelle décharge crépitante part du pistolet et vous vous écartez à nouveau mais, cette fois, elle vous effleure à la hanche, transperçant vos vêtements pour vous infliger une blessure douloureuse. Vous perdez 1 Point de Vie. Vous avez de la chance d'être en vie. Ne gaspillant pas une seconde de plus, vous vous précipitez à travers l'ouverture et disparaissiez en boitant dans le blizzard. Les chasseurs ne vous poursuivent pas. Rendez-vous au **314**.

Plaçant votre chaise derrière une épaisse colonne en chêne, vous accrochez votre manteau sur le dossier et calez votre sac en-dessous. Si les sœurs venaient à regarder dans votre direction, elles assumeraient que vous êtes toujours en train de ruminer à votre table. En fait, elles semblent totalement préoccupées, penchées sur le bar et échangeant des murmures d'un air sombre. Vous vous glissez dans les ombres du fond de la salle et passez derrière le bar sans être remarqué, progressant à quatre pattes jusqu'à être caché juste en-dessous de l'endroit où les sœurs sont en train de parler. L'aubergiste vous remarque, mais il est heureusement trop terrifié pour faire le moindre commentaire.

"Il nous faudra un pistolet barysal," est en train de dire l'une des sœurs.

"Il nous en faudra deux. Gaia dit que le Cœur doit être frappé par deux rayons barysal à angles droits. Cela provoquera une résonance critique qui le détruira."

"Il y en aura d'autres qui rechercheront le Cœur. Ca ne peut pas être une coïncidence si Vajra Singh s'y intéresse. Idem pour Janus Gaunt. Il sera difficile de détruire le Cœur avec des individus de ce calibre qui essaieront de le préserver."

"Nous devons réussir ou ce sera la fin du monde entier."

Vous écoutez avec un vif intérêt. D'autres personnes se dirigent donc vers Du-En et il semble qu'elles ne partagent pas toutes le but du pouvoir ultime. Cela mérite que vous y réfléchissiez. En attendant, vous retournez subrepticement à votre siège. Notez le code *Némésis* avant de vous rendre au **252**.

Le Parc Claustral est une vaste étendue abandonnée à la nature, dans le niveau supérieur de la ville. Les faisceaux des halogènes brillants accrochés à la clôture sont dirigés vers l'intérieur, éclairant un périmètre herbeux avant de se perdre dans un bois épais et touffu.

Escaladant la clôture, vous traversez rapidement l'espace découvert avant de vous enfoncer dans les buissons. Des brindilles et de la mousse suffisent à vous confectionner un lit raisonnablement confortable. Alors que vous commencez à vous assoupir, votre regard revient vers l'éclat dur des halogènes dans la brume, de l'autre côté des arbres. Quel intérêt y a-t-il à éclairer le parc si personne ni vient la nuit tombée ? Peut-être les lampes ont-elles été installées à une époque révolue, si lointaine que plus personne ne sait comment les éteindre...

Vous vous réveillez avec un cri étranglé. De nombreuses mains se sont refermées sur vous et vous traînent dans les profondeurs du bois. Vous vous débâtez, sentant vos bras entrer en contact avec des corps rugueux qui éraflent votre peau comme du papier de verre. L'obscurité vous empêche de rien voir de vos assaillants, mais vous pouvez entendre leurs reniflements rauques. Ils vous amènent jusqu'à une clairière et vous brisent les membres pour que vous ne puissiez pas vous échapper.

Les Claustraux sont ravis de ce coup de chance inattendu. Ils ont désormais de la viande fraîche pour plusieurs semaines.

La recherche que vous lancez parmi les fichiers vous fait découvrir une vidéo ancienne de presque deux cents ans. Elle montre un entretien avec Eleazar Picard, chef du Culte Volentin, qui venait de fuir la destruction inexplicable de Du-En. Les divagations de Picard au sujet de "la folie" et de "la fin de tout" finissent par vous donner une idée des événements : la cité a apparemment connu une sorte de cataclysme ou d'émeute et Picard est tout juste parvenu à s'en échapper vivant.

Un homme aux traits abrupt, vêtu d'un uniforme de colonel, apparaît sur la vidéo. Il écoute Picard devenir peu à peu plus lucide sous l'effet du sérum de vérité : "C'était la lumière à la fin du Temps et ma raison était aveuglée !"

"Comment avez-vous pu vous échapper ?" demande le colonel. "Vous seul et personne d'autre ?"

"Je me suis rappelé la Vérité," répond Picard.

"Quelle est la Vérité ?"

A cet instant, les yeux de Picard se font vitreux et il se met à réciter un fragment du catéchisme de sa foi : "La Vérité est une flamme. Qu'est-ce qui fait surgir la flamme ? L'étincelle fait surgir la flamme. Quelle est l'étincelle ? Le Cœur de Volent !"

Vous faites quelques bonds en avant dans ce qui reste de l'entretien, mais Picard ne tarde pas à sombrer dans l'incohérence. Un message à la fin vous informe qu'il est mort peu de temps après.

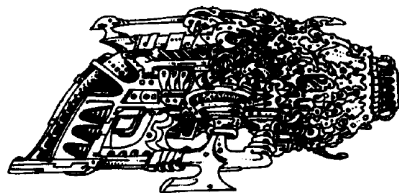
Notez le code *Lunaire*, puis rendez-vous au **254**.

211

Dans un renforcement à côté de la porte se trouve un clavier de chiffres et de lettres. Appuyant votre oreille contre la porte, vous commencez à expérimenter avec diverses combinaisons. Seul un expert de votre calibre saurait reconnaître les cliquetis et les bourdonnements du mécanisme qui vous indiquent lorsque vous êtes sur la bonne voie. Après environ une heure, vous avez identifié les quatre premières lettres de la séquence codée. Il ne vous reste ensuite plus qu'à procéder de façon empirique jusqu'à découvrir le bon code. Vos efforts sont récompensés par un frémissement mécanique au moment où la porte glisse vers le haut, vous révélant l'intérieur de la pyramide. Rendez-vous au **233**.

212

L'engin valide la destination de votre choix en faisant clignoter un point lumineux sur la carte. Une sonnerie monocorde vous avertit que les portes sont sur le point de se fermer. Fax recule et vous adresse un signe de la main. Vous voyez sa silhouette maigre s'éloigner avec la plate-forme tandis que le wagon prend de la vitesse. Les lumières de la station disparaissent bientôt derrière vous. Vous filez le long du tunnel... mais vers quelle destination ? Lekerr (rendez-vous au **50**), Karthag (rendez-vous au **124**), Tarabul (rendez-vous au **31**) ou Gizei (rendez-vous au **74**) ?



213

Devant vous, une silhouette rendue minuscule par les hauts murs de la cité est en train de batailler à travers la neige épaisse. Vous rapprochant, vous attirez son attention et il se tourne dans votre direction. Vous le reconnaissez soudainement lorsqu'il ouvre sa capuche. "Kyle Bosch," murmurez-vous avec ironie. "Comme le monde est petit."

"Alors," dit-il avec un large sourire, "toi aussi, tu es venu à la recherche du pouvoir ultime !"

Rendez-vous au **191**.

214

"Tu changeras peut-être cette liste de priorités lorsque tu sauras ce qu'est exactement le "pouvoir ultime du Cœur", " lui dites-vous.

Il vous écoute lui expliquer les avertissements de Gaia. "Cela change les choses," reconnaît-il. "Il semble que le Cœur soit un danger pour l'existence même des Etats-Unis."

"L'existence même de l'univers entier !"

Gorgoth sourit. "Ce n'est pas l'univers qui signe mes chèques de fin de mois. Mais je suis d'accord, nous devons faire en sorte que le Cœur soit détruit."

Notez le code *Bleu* et rendez-vous au **192**.

215

Vous atteignez l'autre extrémité du pont et traversez le hall dallé qui se trouve au-delà. L'architecture a le même caractère oppressant qu'à la surface : des linteaux lourds grossièrement ciselés, des colonnes bulbeuses monumentales, des salles géantes et des gravures grotesques. Plusieurs chemins s'offrent maintenant à vous : deux larges passages droit devant et une porte sur votre gauche. Si vous passez par la porte, rendez-vous au **259**. Si vous prenez le passage de gauche, rendez-vous au **3**. Si vous prenez le passage de droite, rendez-vous au **128**.

216

Vous avez l'habitude de vous déplacer dans l'obscurité et vous avez appris à utiliser vos autres sens presque aussi efficacement que votre vue. Alors même que le monstre jaillit de la contre-allée pour attaquer, vous êtes déjà en train de courir agilement vers la faible lueur qui provient de la porte devant vous. Lorsque vous l'atteignez, vous vous retournez pour voir Bosch et le baron en

train d'accourir, terrifiés. La lumière de la lampe-torche de Bosch vous laisse fugitivement entrevoir un centipède géant dont la carapace évoque l'acier poli. Dès que les autres ont franchi le seuil, vous refermez la porte à la volée et enclenchez le loquet. Une seconde plus tard, une secousse ébranle le panneau en bois lorsque le monstre vient jeter sa masse contre lui. "Espérons que ça va tenir," fait Bosch d'un air sombre. "Je ne voudrais pas avoir à me battre contre cette bestiole !" Rendez-vous au **281**.

217

Vous battez en retraite jusqu'à la pièce où le soldat est figé dans un état de stase. Le cerveau du baron glisse à votre poursuite. Les messages télépathiques se font fragmentés et incohérents tandis qu'il épuise lentement l'oxygène qui lui reste : *Attends... besoin de ton corps. Devient sombre... Besoin nouveau corps...*

C'est donc ça ! Vous vous esquiviez derrière la zone de stase, surveillant le cerveau flottant comme à travers une lentille. Vous allez jusqu'à un point directement à l'opposé de votre adversaire, puis vous faites demi-tour et décrivez un large détour en courant pour le prendre par derrière. Dans son état de confusion, le baron a oublié qu'il faut plusieurs secondes à la lumière pour traverser la zone de stase. Il est encore en train de regarder votre image lorsque vous l'abattez au sol d'un coup violent avant de l'écraser sous votre pied. Le cerveau émet une plainte d'agonie, un son silencieux que vous n'entendez que dans votre esprit. Il hantera vos cauchemars pendant de nombreuses années. Si vous vivez suffisamment vieux. Rendez-vous au **261**.

218

Lançant la voiture aérienne dans le ciel qui surplombe Lekerr, vous apercevez en-dessous de vous le Fijien qui brandit le poing dans votre direction. Il a l'air minuscule, de là où vous êtes. Vous le klaxonnez avant de faire un passage si bas qu'il doit s'aplatir sur le toit par crainte d'être heurté. Vous vous éloignez en riant.

Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez désormais une voiture aérienne Manta. Elle ne compte pas comme l'un des huit objets auxquels vous êtes limité. (Si vous possédez déjà une voiture aérienne, vous devrez l'abandonner, ne pouvant en piloter qu'une seule à la fois.) Rendez-vous au **311**.

Vous allez vous placer à côté du Cœur. Derrière ses facettes scintillantes, un univers attend de naître. Des possibilités infinies palpitent dans la clarté violette.

Gorgoth partage visiblement vos pensées. "Il n'y a pas d'autre solution," dit-il. "Prêt ?"

"Qu'est-ce qui va se passer ?" lui demandez-vous. "Je veux dire, est-ce qu'il va juste disparaître ou est-ce qu'il y aura une explosion ?"

Il hausse les épaules. "Je ne sais pas. En ce qui me concerne, je ne pense pas que je serai encore là pour toucher mon salaire de ce mois-ci, mais personne ne vit éternellement."

Vous hochez la tête. "Je ne me suis jamais attendu à être un martyr, c'est tout."

Les rayons de vos armes convergent vers le centre du Cœur, brisant sa structure cristalline. La lumière qu'il contient grandit jusqu'à vous aveugler. Dans un flot d'énergie soudaine, le Cœur vole en éclats, vous submergeant ainsi que Gorgoth dans une explosion glacée. Dans cette pièce profondément enfouie sous les ruines de Du-En, vous donnez tous les deux votre vie pour le salut du monde entier.

Gargan XIV s'attendait à cela. Elle projette une fiole de verre contre le torse sans protection de Gilgamesh. En se brisant, l'objet laisse échapper un fluide vert qui produit un sifflement strident en même temps qu'un nuage de vapeurs âcres. Gilgamesh titube alors que l'acide transperce la couverture de son générateur d'énergie. Il tente de lever son arme, mais il y a soudain une cascade d'étincelles et son corps se fige. Vous voyez la lumière qui habitait ses orbites s'estomper.

"Et voilà pour ton robot," fait Gargath XIV, vous faisant signe d'approcher. "Voyons si tu peux faire mieux."

Pendant ce temps, Gargan XIII a tiré un couteau et se tient au-dessus de Gorgoth. Elle le croit vaincu, mais il lève soudain les yeux sur elle avec un large sourire. Effacez le code *Gilgamesh* et rendez-vous au 154.



Alors que vous progressez vers l'ouest, le froid intense commence à faiblir. Au lieu de blizzards déchaînés, vous endurez désormais des déluges de neige fondue. Après plusieurs jours, vous apercevez une lumière agressive à l'horizon. Elle afflue massivement à travers un large espace entre les nuages et continue de flamboyer même lorsque la nuit tombe. Loin dans l'espace, un vieux satellite météorologique, dérégulé par les caprices insensés de Gaia, inonde perpétuellement cette zone de rayons solaires. C'est là que se trouvent les marais et les jungles de Lyonesse.

A la frontière septentrionale de cette région, vous avez entendu dire que des hommes exploitaient la terre fertile pour alimenter la vieille cité de Lyon. Au sud, les eaux chaudes engendrent une abondance de poissons. Mais personne n'habite au cœur de Lyonesse, qui sert de terrain de chasse à des animaux mutants et à des fungus carnivores.

Vous poursuivez votre route avec courage, heureux de pouvoir vous débarrasser de vos épaisses fourrures tandis que vous laissez le désert glacé derrière vous pour pénétrer dans une abondance de végétation humide. Les feuillages vastes comme des voiles de navires masquent en grande partie le ciel, vous plongeant dans une pénombre verte en dépit de la constante lumière du jour. Les floraisons extravagantes aux couleurs de bijoux diffusent un mélange d'odeurs puissantes. Les lianes s'étendent en de vastes filets sous les arbres noirs. Les fougères qui encombrant votre passage s'élèvent jusqu'à votre poitrine. Etouffés par la distance, les bruits et les cris des animaux de la jungle vous paraissent irréels après tant de jours passés à n'entendre que le hurlement du vent. Ici, il n'y a ni jour ni nuit. Quand votre fatigue devient excessive, vous vous allongez près d'un tronc renversé, trempé de sueur, et enrroulez vos vêtements pour vous faire un oreiller. Les murmures délicieux de la jungle vous bercent doucement.

Si vous avez la PES et un cristal psionique, rendez-vous au **30**. Si vous avez l'Agilité, rendez-vous au **53**. Sinon, rendez-vous au **75**.

Vous remarquez un homme à la réception en train d'utiliser une carte semblable à celle que vous avez trouvée. Après l'avoir regardée, le réceptionniste conduit l'individu jusqu'au salon VIP en affichant un sourire obséquieux. Interrogeant discrètement un garçon d'hôtel, vous apprenez que le proprié-

taire de la carte est un membre de la Société du Sextant. "Ce sont des grosses légumes. Ils ont toujours droit à ce qui se fait de mieux."

"C'est une sorte de club de voyageurs, alors ?"

"Plus qu'un club ! Un monsieur qui résidait ici m'a raconté qu'il avait montré sa carte de la Société à un voleur qui s'en était pris à lui dans la rue. Le voleur a eu tellement peur des représailles de la Société du Sextant qu'il s'est enfui les mains vides."

Un objet utile. Une fois parvenu à votre chambre, vous examinez la carte d'identité que vous possédez. Malheureusement, la photo holographique ne vous ressemble absolument pas. Peut-être pouvez-vous trouver un moyen de la faire modifier.

Rendez-vous au **286**.

223

Vous marchez d'un pas rapide jusqu'à l'extrémité de la rue, où un vieil homme vous arrête pour vous demander : "Est-ce que Sarno l'Empoisonneur est encore ouvert ?"

"Comment pourrais-je le savoir ?" répondez-vous. "Je ne connais pas l'homme dont vous parlez."

L'expression qu'il vous renvoie suggère que vous êtes dérangé ou en train de mentir. "Je viens de vous voir sortir de son magasin !" déclare-t-il.

Vous passez une main le long de votre mâchoire, embarrassé. "Sarno l'Empoisonneur, vraiment..." Vous venez visiblement d'avoir beaucoup de chance. Si vous persistez à essayer de faire modifier la carte d'identité, rendez-vous au **245**. Si vous voulez vous occuper d'autres choses avant que le ferry pour Lekerr n'arrive, rendez-vous au **414**.

224

Alors que la queue est en train de progresser, Kyle Bosch se hâte de vous rejoindre. Tapant des pieds pour chasser la froideur matinale, il vous explique qu'il a été retardé par des achats de dernière minute en ville. Vous remarquez un pistolet barysal neuf à sa ceinture. "Nous sommes en route, maintenant," dit-il avec excitation, un grand sourire sur les lèvres tandis qu'il regarde la brume recouvrant la mer. "L'aventure commence !"

Un problème apparaît lorsque vous atteignez le guichet. Le coût du passage vers Lekerr est de 10 scads par personne. Bosch jette un coup d'œil dépité à l'argent qui lui reste, puis se tourne vers vous en haussant les épaules. "Il va

falloir que tu payes pour moi, j'en ai bien peur. Nous sommes des partenaires, après tout, et je suis sûr que tu reconnaîtras que j'ai toujours fait ma part du travail jusqu'ici."

Si vous acceptez de payer pour vous-même et pour Bosch, déduisez 20 scads de votre argent et rendez-vous au **246**. Si vous êtes prêt à payer pour vous-même mais pas pour lui, rendez-vous au **267** après avoir déduit 10 scads de votre argent. Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour votre propre ticket, rendez-vous au **288**.

225

Le matin suivant, vous êtes rattrapés par un blizzard qui rend le ciel aussi ténébreux que le jour du jugement dernier. Progressant péniblement, vous êtes à peine capable de voir les autres à travers l'épaisse chute de neige. Puis un flamboiement bleu vous attire vers l'endroit où se trouve Shandor avec deux de ses gardes du corps. Des fragments sifflants de métal chaud pleuvent de la torche au magnésium crépitante qu'il tient dans une main. "Où est Goro ?" demande l'un des gardes du corps.

Vous fouillez tous le blizzard des yeux. Personne ne dit rien jusqu'à ce que Shandor vous attrape par la manche. "Nous ne pouvons plus rien faire pour lui désormais," crie-t-il pour couvrir le hurlement du vent. "Venez, il y a une cave de glace où nous pouvons nous abriter."

Vous suivez les autres à travers une crevasse dans le sol. Les murs qui vous entourent brillent comme du verre bleu ancien sous l'éclat de la torche de Shandor. "Nous devons être sur un autre glacier," dites-vous en passant une main sur la glace lisse.

"A l'intérieur d'un glacier, tu veux dire," murmure Shandor. "Etrange endroit, tu ne trouves pas ? Mais nous sommes plus en sécurité ici que dans cette tempête."

Vous progressez le long du tunnel de glace, fortement impressionnés. Peut-être tout ceci était-il un grand fleuve ou un torrent furieux avant que les étés ne meurent et que l'Age de Glace ne s'enracine dans le monde. Désormais, sa progression n'est plus que de quelques centimètres imperceptibles par an.

Vous découvrez soudain un visage dans la glace et bondissez en arrière avec une exclamation de surprise. Shandor vous rejoint et lève sa torche. Gelé juste derrière la surface du mur se trouve un homme vêtu d'un uniforme noir, une épée courte serrée dans une main. Cela fait peut-être des siècles qu'il se trouve



225 - Gelé juste derrière la surface du mur se trouve un homme vêtu d'un uniforme noir.

là, mais le fait que ses yeux soient grand ouverts vous fait frissonner. "J'ai presque l'impression qu'il nous regarde," dites-vous.

"Je vais te dire ce qui me fait impression," répond Shandor. "Cette épée qu'il a."

Si vous extrayez le corps de la glace, rendez-vous au **205**. Si vous préférez attendre que le blizzard soit fini pour reprendre votre chemin, rendez-vous au **249**.

226

La relève de l'équipage arrive et s'abrite du froid dans le bâtiment du terminal. Arpentant le quai, vous apercevez un amoncellement de paniers en osier contenant des cancrètes vivants. Ces crustacés pâles aux longues épines constituent un plat local réputé une fois qu'ils ont été cuits dans de l'argile. Avec prudence et adresse, vous ouvrez l'un des paniers et en retirez le cancrète qui s'y trouve. Le froid l'a engourdi et il n'essaie qu'assez mollement de vous sectionner le pouce avec ses pinces. Vous l'enveloppez dans votre veste avant de vous rendre au bâtiment du terminal. Une fois à l'intérieur, vous vous approchez discrètement du feu autour duquel quelques-uns des marins sont en train d'apprécier une gorgée matinale de whisky. Aucun d'entre eux ne vous voit glisser le cancrète dans la pile de vestes et de pullovers qu'ils ont étendus sur une chaise.

Vous allez vous placer près de la fenêtre pour regarder la mer, feignant de guetter le ferry. Une cloche sonne finalement, annonçant son arrivée imminente, et les hommes de la relève commencent à rassembler leurs affaires. Un matelot pousse soudain un cri de douleur et jette sa veste comme si elle était en feu. Le cancrète en émerge avant de s'éloigner sans hâte sur le plancher. "Ce cancrète m'a salement mordu," dit le marin, montrant une marque rouge sur sa main.

Un adolescent que vous devinez être le garçon de cabine regarde avec horreur le cancrète qui est allé se cacher derrière le foyer. Vous devinez que c'est son premier voyage lorsqu'il s'exclame : "Vous avez déjà vu une de ces créatures affreuses ? Est-ce qu'il y en a beaucoup dans la Mer Intérieure ?"

"Pas de cette taille-là," lui répondez-vous calmement. Il a l'air soulagé jusqu'à ce que vous ajoutiez : "La plupart sont beaucoup plus grosses. Tes compagnons ne t'en ont pas parlé ?"

Les yeux écarquillés par la frayeur, le garçon de cabine s'enfuit du bâtiment sans donner la moindre explication. Vous vous infiltrerez adroitement dans la

brèche, vous présentant au capitaine comme quelqu'un possédant une certaine expérience nautique. "Votre garçon de cabine a abandonné le voyage, mais je suis un travailleur compétent et motivé," lui dites-vous.

Une certaine suspicion assombrit son visage, mais il doit reconnaître qu'il lui manque un membre d'équipage. "Très bien, je te prends. Mais comme tu n'as pas fait tes preuves, tu n'auras pas droit au salaire normal."

Vous haussez calmement les épaules en ramassant votre paquetage. "Mon salaire ? Le passage vers Lekerr sera suffisant." Rendez-vous au **246**.

227

"Ils m'ont dit que mon patron était ici," dit le Fijien, "mais je ne vois que toi. Imposteur !"

Il est sur le point de se jeter sur vous lorsque vous vous retournez, montrant votre arme. "Voici ma pièce d'identité," dites-vous posément. "Et maintenant, allons voir ce qui se trouve dans le placard juste là."

Le canon de votre arme braqué sa poitrine ne lui laisse aucune marge de manœuvre. Il doit s'agir d'un garde du corps professionnel, car il a visiblement deviné ce qui va suivre. Les mains sur la tête, il tourne le dos et entre dans le placard. Vous le frappez sur la nuque avec la crosse de l'arme et il s'effondre. Fermant la porte du placard, vous partez promptement avant qu'il ne puisse reprendre connaissance et donner l'alarme. Rendez-vous au **331**.

228

Alors que vous émergez d'un bosquet de fougères lustrées, une vue stupéfiante vous fige sur place. S'étendant dans la jungle devant vous, une cité en ruine majestueuse semble scintiller dans l'atmosphère du jour filtré par le feuillage. Certains des bâtiments ont été étouffés par la végétation, rongés par les épaisses lianes, leurs murs défoncés par la croissance inexorable et leurs sols recouverts de mousse. Mais d'autres dressent encore leurs silhouettes de verre brillant et d'acier poli, scintillant magnifiquement dans la lumière vert et or clairsemée. Il doit s'agir des bâtiments que nettoient et entretiennent encore des réparateks, ces serviteurs robotiques diligents des anciens.

Vous faites le tour de la cité, titubant et trébuchant sous l'effet de l'émerveillement, comme un aveugle auquel aurait soudain été conférée la vue. Il ne peut s'agir que des restes de la vieille Marsey, ce lieu mythique disparu depuis deux siècles. Une abeille aussi grosse qu'un poing d'enfant passe en bourdonnant à côté de votre oreille, les pattes étendues comme le train d'atterrissage

d'un hélicoptère, avant de disparaître à l'intérieure d'une grosse ruche bourdonnante qui occupe la soupenne d'une maison effondrée. Des oiseaux donnent des coups de bec aux poutres couvertes de lichen, ne vous accordant que de brefs regards dédaigneux. Vous avez l'impression d'être un intrus ici. Devant vous, un espace de terrain dénudé large d'environ cinquante pas forme une avenue qui mène vers la partie intacte de la ville. Si vous le suivez, rendez-vous au **271**. Si vous préférez poursuivre à travers la jungle, rendez-vous au **292**.

229

Lekerr est couverte d'un brouillard engendré par les eaux chaudes de la rivière qui s'écoule sous la cité. La porte de la ville est un volet métallique qui s'ouvre sur un large ascenseur de chargement au bas d'une colonne creuse en béton. Vous vous hâtez de la franchir juste avant qu'elle ne se referme pour la dernière fois de cette soirée. Coincé au milieu d'une foule de personnes, d'ânes et de chameaux, vous attendez que l'ascenseur s'élève jusqu'au niveau des rues et se rouvre pour dégorger ses passagers sur une place embrumée. Vous avancez sous l'éclat moite d'une lampe au néon et regardez ce qui vous entoure, ignorant les traîneurs qui passent autour de vous avec leurs paquetages. Le brouhaha des voix est étouffé par le brouillard. L'air est d'un froid humide auquel se mélange l'odeur du béton détrempé.

Un homme portant un fez illuminé s'approche de vous, se frottant ses doigts comme pour les laver. La lumière électrique éclaire deux rangées de dents irrégulières tandis qu'il s'incline. "Salutations ! Je suis Bador, guide. Pour un seul scad, je serai heureux de répondre aux nombreuses questions que vous devez vous poser sur cette estimable cité." Si vous payez le tarif de Bador, déduisez 1 scad de votre argent et rendez-vous au **33**. Si vous lui dites de s'en aller, rendez-vous au **95**.

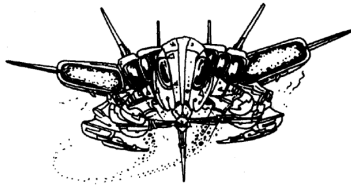
230

Vous explorez les pensées de surface des jumelles tandis qu'elles discutent. Les souvenirs sont ceux d'un hôtel en Floride, d'un écran vidéo crépitant, d'un message tentateur parlant du pouvoir du Cœur de Volent. Tout comme vous, elles ont entendu une transmission de Gaia. Elles ont traversé l'Atlantique pour parvenir ici. Il n'y a aucun doute à avoir : elles se rendent certainement à Du-En.

Vous êtes sur le point de cesser votre sonde mentale lorsque vous saisissez un autre souvenir qui vous stupéfie. Les jumelles ont découvert un ancien complexe informatique à Madère et sont parvenues à entrer à nouveau en contact avec Gaia. Cette fois, elle était apparemment beaucoup plus cohérente et leur a dit que le Cœur était dangereux. Si une personne venait à s'approprier son pouvoir, l'univers tel qu'il existe actuellement serait détruit et recréé sous une nouvelle apparence.

Les jumelles en ont apparemment conclu que le Cœur devait être détruit. Gaia leur a dit que cela pouvait être fait par deux rayons barysal frappant la pierre à angle droit, ce qui entraînerait une résonance interne qui fracasserait le Cœur comme un verre exposé aux notes les plus aiguës d'une soprano.

L'une des jumelles lève la tête et vous vous hâtez de retirer votre sonde mentale, détournant les yeux avant qu'elle ne remarque que vous les regardiez. Notez le code *Némésis* avant de vous rendre au **252**.



231

Vous vous trouvez une allée déserte où vous vous allongez pour dormir derrière un empilement de boîtes en carton.

Vous n'avez aucune idée du temps qui s'est écoulé lorsque vous sentez l'extrémité d'une botte se presser contre vos côtes. Vous ouvrez les yeux. Une demi-douzaine de silhouettes se tiennent au-dessus de vous dans le peu de clarté lunaire que laisse filtrer la brume. "Debout," dit une voix.

Vous commencez à vous lever mais la silhouette la plus proche vous fauche les jambes, vous envoyant à la renverse contre le mur. Vous prenez appui contre les briques humides et les regardez furieusement.

Une femme s'approche et s'adresse à vous d'une voix tranchante et zélée : "Nous sommes l'Eglise de Gaia. Donne-nous tout ce que tu possèdes pour que Gaia puisse apporter le salut du monde."

Vous avez entendu parler de ce culte qui est apparu comme des centaines d'autres au cours de l'ère glaciaire qui a frappé le monde, étranges croyances nées du désespoir ambiant. L'Eglise repose sur un crédo particulièrement dérangé : au lieu de considérer Gaia comme un ordinateur sophistiqué, ils la

considèrent comme la déesse créatrice ! Si vous leur donnez votre argent, rendez-vous au **274**. Sinon, vous devez utiliser l'Astuce (rendez-vous au **295**) ou vous battre (rendez-vous au **316**).

232

Vous tentez un angle d'investigation périphérique, consultant tous les fichiers relatifs au Cœur de Volent avant qu'il ne reçoive ce nom. Vous découvrez qu'il s'agit d'une grosse pierre précieuse, apparemment d'origine interstellaire, qui est tombée sur Terre vers la fin du vingt-et-unième siècle. Dérobée par le culte Volentin, elle est devenue l'objet de leur adoration et fut apportée à leur citadelle aux confins du Sahara.

Les données techniques sont intrigantes. Avant que le Cœur ne soit dérobé par les Volentins, une étude scientifique préliminaire a été réalisée pour analyser sa structure cristalline et ses radiations intrinsèques. Les résultats, une fois fournis à Gaia, aboutirent à la conclusion stupéfiante qu'il s'agit d'un produit du Big Bang qui a créé l'univers : une sorte d'univers "jumeau" qui a été figé dans un état de stase avant de pouvoir s'étendre. Il est étrangement similaire à la manière dont des jumeaux peuvent apparaître au cours de la gestation humaine avant d'avorter et d'être réabsorbé par le fœtus qui se développe.

Les observations de Gaia à l'époque résonnent avec un écho inquiétant au-delà du gouffre des siècles : "Cet objet est instable. Une disruption psionique, due par exemple au contact direct avec un esprit humain, pourrait réactiver l'expansion de cet univers, entraînant la destruction de tout ce qui existe. Le résultat serait un nouvel univers. La destruction de l'objet est recommandée et peut être accomplie très simplement par un bombardement par deux rayons barysals synchronisés de fréquences complémentaires."

Gaia n'était déjà plus considérée comme fiable et son avis ne fut pas suivi. C'était avant que le monde ne fasse l'expérience de la Guerre du Paradoxe, la preuve de ce qu'une fraction de la puissance inerte du Cœur était capable de faire. Notez le code *Némésis*. Vous pouvez maintenant chercher des informations sur le culte Volentin (rendez-vous au **210**) ou aller explorer le reste d'Al-Lat (rendez-vous au **254**).

233

Effacez le code *Humbaba*.

Derrière la porte, un tunnel est éclairé par des bandes lumineuses proches du sol, qui vous baignent d'une clarté bleue sinistre tandis que vous vous dirigez

vers le centre de la pyramide. Vous atteignez une pièce dont les murs sont couverts d'écrans vidéo. Une projection partielle de la surface du globe s'étend au plafond, remplacée par des carrés noirs là où les satellites de surveillance ont cessé de fonctionner avec le temps.

Au centre de la pièce, un tunnel vertical s'enfonce dans les profondeurs de la pyramide. Une plaque métallique circulaire flotte à son sommet, à côté d'une rangée de boutons. Vous devinez qu'il s'agit d'une sorte d'ascenseur, mais beaucoup plus sophistiqué que tout ce qui existe désormais. Examinant les boutons, vous décidez d'ignorer les étages des dortoirs et des espaces de détente. Cela laisse les niveaux scientifique et militaire, qui se situent plus bas à l'intérieur du bâtiment.

Si vous vous risquez à emprunter l'étrange ascenseur, décidez si vous vous rendez au niveau scientifique (rendez-vous au **276**) ou au niveau militaire qui se trouve tout en bas (rendez-vous au **255**). Si vous jugez plus prudent de repartir par où vous êtes venu, rendez-vous au **361**.

234

Le sol que vous foulez est de la caillasse épaisse sous une fine couche de neige. Tandis que vous poursuivez votre chemin, un vent mordant se met à souffler du nord, chargé de lourds flocons. Le ciel bleu clair est obscurci par d'énormes nuages, à travers lesquels filtre juste assez de lumière pour donner à la neige un éclat blafard. Vous vous courbez face au vent et continuez de marcher, craignant de ne plus jamais vous relever si vous veniez à vous arrêter pour vous reposer. Vous perdez 1 Point de Vie à moins de posséder la Survie ou un manteau de fourrure.

Si vous survivez, vous atteignez finalement la rivière Isis, que vous traversez sur un vieux pont métallique pour atteindre la rive occidentale. Au-delà s'étendent jusqu'à l'horizon des dunes d'ivoire scintillant sous un ciel plus sombre que de la pierre humide. Vous avez devant vous le désert de glace du Sahara, des milliers de kilomètres non-cartographiés de terre sauvage et enneigée, perpétuellement battue par des bourrasques arctiques. C'est là la terrible barrière qui vous sépare de votre but. Rendez-vous au **393**.

235

Vous passez une nuit sans repos, agité par des accès de nausée. Lorsque le ciel laisse deviner le vague éclat argenté de la fausse aurore, vous vous levez et passez des doigts tremblants dans vos cheveux trempés de sueur. Si vous avez

une boîte de pilules antidotes, rendez-vous au **320**. Sinon, rendez-vous au **342**.

236

Il vous écoute avec intérêt lui expliquer comment le Cœur peut être détruit par deux personnes œuvrant ensemble. "Un bon emploi pour ton joli pistolet barysal," concluez-vous avec un sombre sourire.

Il hoche la tête puis se rapproche et vous passe un bras autour des épaules. "Tu as raison, bien sûr. Je suis heureux que tu m'aies parlé de tout ça. Nous devons garder le secret vis-à-vis des autres. Ce sont des chiens enragés, qui ne se soucient pas que le monde survive ou non."

Notez le code *Jaune* et rendez-vous au **192**.

237

Atteignant la grille la plus proche, vous découvrez qu'elle est rouillée et facile à desceller. Au prix de quelques efforts, vous parvenez à vous glisser à l'intérieur d'un petit caveau. Un cadavre gît sur une dalle de pierre gravée, desséché mais préservé par le vent froid et sec qui provient des profondeurs. Sa robe suggère qu'il s'agissait de l'un des prêtres du culte Volentin. Entendant les autres vous appeler, vous réalisez une fouille rapide de l'endroit, mais ne découvrez rien d'intéressant autre qu'une veste réfléchissante, qui vous confèrera une protection contre les rayons barysal (notez-la sur votre Feuille d'Aventure). Vos compagnons étant impatients de repartir, vous montez les rejoindre sans inspecter les autres grilles. Rendez-vous au **215**.

238

Avec une précision parfaite, vous tirez sur le linteau surmontant la porte. Le rayon déchire les ténèbres et porte la pierre à incandescence en un instant. "Courez vers la porte !" criez-vous aux autres.

Vous vous précipitez en direction du linteau incandescent. Le baron est le premier à atteindre et franchir l'ouverture, se retournant pour claquer le panneau en bois juste après que vous et Bosch l'ayez rejoint. Un instant plus tard, quelque chose vient heurter l'autre côté de la paroi mais la porte résiste.

"Qu'est-ce que c'était que ça ?" demandez-vous.

"Je l'ai entraperçu lorsque tu as tiré," dit Bosch, "et crois-moi, tu n'as pas envie d'en savoir plus !"

Réduisez d'un point les charges de votre pistolet puis rendez-vous au **281**.

239

Vous êtes presque hypnotisé par la terreur et c'est la chance la plus pure qui vous fait effleurer la grenade accrochée à votre ceinture. La dégoupillant, vous l'envoyez rouler sur le sol. Ce qui reste du baron est en train de se précipiter vers vous lorsque l'engin explose. Il y a une lumière aveuglante et le choc projette le cerveau au sol, où vous l'écrasez sous votre talon pendant qu'il est étourdi. Le hurlement d'agonie qui résonne dans votre esprit vous accompagnera jusqu'à votre dernier jour. Rendez-vous au **261**.

240

Vous ressentez un puissant impact, comme si quelqu'un vous avait asséné un coup de poing à la gorge. Baissant les yeux, vous êtes stupéfait de découvrir qu'un carreau d'arbalète métallique vous a transpercé la gorge. Vous titubez un instant en arrière avant de vous effondrer dans une mare de votre propre sang. Vous avez échoué alors que le succès était à portée de main.

241

Gorgoth vérifie le pistolet de Bosch mais les charges en sont épuisées. Si vous possédez une batterie chargée pour pistolet barysal, rendez-vous au **219**. Sinon, rendez-vous au **263**.

242

Vous fouillez soigneusement les débris, mais ne trouvez que des vêtements déchirés et des ornements brisés. Bosch désigne du doigt une tâche couleur de rouille sur le dessus d'une table cassée. "Les émeutiers se sont livrés à des sacrifices humains," dit-il.

Le baron vient flotter au-dessus de cet endroit, les yeux de son esprit traversant le voile du temps. Il finit par hocher brièvement la tête. "Oui. La populace a pénétré ici et massacré les acolytes. Mais ce n'est pas ici que résidaient le Grand Prêtre et ses adeptes. Ils demeuraient plus profondément dans les catacombes et c'est là que nous trouverons la Chapelle du Cœur." Il pivote dans les airs et se dirige rapidement vers l'antichambre, vous appelant pardessus son épaule. "Venez !"

Vous échangez un regard avec Bosch avant de le suivre. Le baron est en train d'inspecter les deux passages mais ses sens psychiques ne peuvent lui dire lequel est préférable. "Décidez," dit-il.

Si vous allez à droite, rendez-vous au **128**. Si vous allez à gauche, rendez-vous au **3**.

243

Passant sous une arche brisée, vous parvenez à la place centrale. Cet espace d'environ trois cents mètres de large, aux pavés recouverts de neige, est entouré de palais en ruine qui brillent comme du plomb dans l'atmosphère blanche. Plusieurs feux de camp ont été érigés près d'une colonnade abattue. En vous approchant, vous voyez que crépitent dans les flammes des morceaux de meubles antiques et des portes brisées, butin de la cité autrefois prestigieuse de Du-En, trésors artistiques sans prix. Dans ce lieu désolé, leur seule valeur est la chaleur qu'ils apportent.

Un homme s'approche et retire son gant pour vous serrer la main. "Enchanté. Je suis Janus Gaunt."

Tandis que Bosch se charge des présentations, vous observez l'individu. Il est plus jeune que ses cheveux gris ne le suggèrent et son attitude est ouverte et amicale. Ses serviteurs le suivent d'un pas traînant dans la neige mais ils ne portent que de légers vêtements et vous devinez qu'ils n'ont plus rien à craindre du froid. Gaunt vous voit les regarder et hoche la tête. "Ce sont mes xoms : des cadavres réanimés, loyaux et infatigables."

D'autres personnes sont en train d'émerger des tentes qui bordent la colonnade. Un vieil homme décrépit, sans jambes, approche en flottant dans l'air comme un fantôme; Gaunt vous le présente comme étant le Baron Siriasis, un psionique de Byzant. Puis vient une femme à l'allure féline et aux yeux brillant comme du jade dans la pâle clarté de l'après-midi. Elle vous jette un regard circonspect avant de se détourner aussitôt. "Thadra Bey d'al-Lat," dit Gaunt. "Et voici le Commandant Chaim Gorgoth, un agent des Services Secrets des Etats-Unis. Les deux dames musclées et bronzées derrière lui sont Gargan XIII et Gargan XIV, seules survivantes d'un groupe de super-guerrières clonées."

Gorgoth sourit et vous serre la main; les jumelles Gargan vous adressent un regard digne des sœurs de Méduse. "Il y a aussi Vajra Singh," ajoute Gorgoth avec un signe de tête vers un large pavillon noir et écarlate. "Vous ne tarderez pas à le rencontrer, j'en suis sûr."

Si vous avez le code *Serpe*, rendez-vous au **89**. Sinon, rendez-vous au **111**.

244

L'Hôtel Paradis se révèle être un temple transformé, surmonté d'un haut clocher. Vous levez la tête vers l'intérieur des magnifiques dômes. Il y a des siècles, ce vaste espace devait résonner des oraisons adressées à la divinité oubliée de cette époque. Maintenant, les échos sont ceux des grognements et des bruits de gens en train de manger au réfectoire, de monter ou de descendre l'escalier en bois qui mène aux chambres. Rendez-vous au **329**.

245

Vous finissez par trouver quelqu'un capable de faire ce que vous désirez : un gros homme suant, dont le magasin est encombré d'une multitude d'outils et d'appareils anciens. Un laser à la main, il effectue quelques modifications adroites jusqu'à ce que l'image de la carte en vienne à vous ressembler. "Cinq scads," dit-il en vous la tendant.

"Cinq ?" faites-vous avec une grimace.

"Devenir membre de la prestigieuse Société du Sextant est généralement beaucoup plus cher," répond-il en haussant les épaules.

Vous envisagez de lui arracher la carte des mains mais le gros homme devine votre pensée et tient l'objet tout près du rayon laser en attendant que vous le payiez. Si vous acceptez son tarif, déduisez 5 scads de votre argent et notez le code *Protée*. Sinon, il détruit la carte et vous devez la rayer de vos possessions. Rendez-vous au **25**.

246

Après une quinzaine de minutes, une pâle lumière verte apparaît à travers la purée de pois qui recouvre la mer. Les passagers assemblés se lèvent et commencent à rassembler leurs affaires tandis que le ferry s'approche du quai. Cet aéroglisseur massif, aux trois ponts surmontés d'une haute tour de pilotage, vient accoster sur le rivage gelé. Des manœuvres se hâtent aussitôt d'amener des planches pour former une passerelle, que vous utilisez pour monter à bord avec les autres.

Il y a un délai pendant que les provisions sont amenées à bord. Vous vous trouvez un canapé au pont intermédiaire et regardez vers la mer. La légère polarisation du verre ajoute à l'aspect morne de la scène, où de grands nuages d'un noir ferreux s'empilent au-dessus d'une mer de houle grise et d'icebergs. Le bâtiment finit par quitter le quai et se mettre en route. Des serveurs apparaissent pour servir le déjeuner au salon central, sur de longues tables

incurvées. Vous ingérez une épaisse bouillie à base d'algues marines, que vous faites passer avec du thé épicé.

Vous faites une promenade sur le pont extérieur mais le froid de l'après-midi ne tarde pas à vous faire rentrer. Certains des autres passagers ont entrepris de jouer aux cartes. Tandis que le jour faiblit, un espace entre les nuages pesants révèle une poignée d'étoiles brillant comme des diamants. Le bar est ouvert et l'atmosphère à bord se fait graduellement plus gaie, mais vous restez seul et troublé. La plupart de ces gens n'ont pas de destination plus lointaine que Lekerr, ni d'ambition plus élevée qu'un petit profit et quelques frissons d'aventure. Mais votre propre but est terriblement distant : les ruines perdues de Du-En, aux confins du désert de glace du Sahara. Cela semble impossible à croire, mais c'est à Du-En que vous obtiendrez le pouvoir ultime... ou que vous périrez.

Rendez-vous au **10**.

247

Vous remontez la rivière jusqu'à ce que Lekerr apparaisse au milieu de la brume scintillante qui plane sur la surface de l'eau. Cette cité construite sur de multiples niveaux s'appuie sur de gigantesques piliers en béton pour enjambrer la rivière et dresse des tours scintillantes vers le ciel en train de s'assombrir. Alors que vous dirigez la Manta vers une porte s'ouvrant dans l'une des énormes colonnes, vous jetez un coup d'œil à l'ouest vers le Sahara. Les pyramides de Gizei sont à demi cachées par le crépuscule et le brouillard. Au-delà s'étend l'implacable désert de glace que vous devez traverser pour atteindre votre but. Si vous avez le code *Diamant*, rendez-vous au **251**. Sinon, rendez-vous au **229**.

248

Le Fijien est bien entraîné mais vous avez l'avantage de la souplesse. Son pied fuse vers votre poitrine, mais vous esquivez, lui attrapez la cheville et la tordez de manière à le déséquilibrer. Pour vous empêchez de lui disloquer le genou, il se laisse tomber en arrière, prend appui contre le sol et vous assène une poussée violente des deux jambes qui vous envoie percuter le mur.

Vous perdez 2 Points de Vie. Si vous êtes toujours vivant, l'impact vous a étourdi, laissant à votre adversaire le temps de se relever. Il vous charge en hurlant. Alors que vous vous préparez à recevoir l'assaut, votre regard se pose par hasard sur un extincteur à portée de main. Vous n'avez aucun scrupule à

vous en servir : toutes les armes sont fair-play dans une bagarre comme celle-ci. Un geyser de mousse dans les yeux aveugle le Fijien assez longtemps pour que vous lui asséniez le cylindre métallique sur le côté de la tête. Il s'effondre comme un sac de ciment.

Vous vous baissez pour vérifier son pouls, soulagé de constater qu'il est toujours en vie. Il vaudrait mieux que vous soyez très loin lorsqu'il reviendra à lui. Rendez-vous au **311**.

249

Vous découvrez le troisième garde du corps, Goro, à seulement cinquante mètres de la cave de glace où vous avez trouvé refuge. Il est gelé à quatre pattes, mort en rampant à travers la furie impitoyable du blizzard. De la neige est amoncelée autour du cadavre.

Les deux autres, qui sont peut-être ses frères pour ce que vous en savez, ne trahissent aucune émotion à cette vue. Bien sûr, ils devaient savoir qu'il ne pouvait pas avoir survécu. "Est-ce qu'on l'enterre, patron ?" demande l'un d'entre eux.

Shandor jette un coup d'œil au ciel. Le crépuscule est déjà en train de descendre sur la vallée, les ombres progressant comme des traînées de suie sur la neige d'un blanc intense. Il réfléchit puis hoche brièvement la tête et fait un signe vers la crevasse. "Jetez le cadavre dans la caverne, c'est une tombe qui en vaut une autre. Je veux avoir quitté ce glacier avant la tombée de la nuit."

Votre voyage continue encore une semaine. La faim et les vents glacés qui vous harcèlent vous vident de vos forces. La couverture uniforme des nuages gris qui couvrent le ciel pèse sur votre moral. Lorsque vous atteignez enfin les collines orientales, un début d'engelure vous picote les doigts. Vous perdez 2 Points de Vie (un seul si vous possédez la Survie).

Alors que vous approchez de Veniz, Shandor vous annonce qu'il fait un détour par le nord pour rencontrer des amis qui y résident dans un manoir isolé. Si vous avez la Loi des rues, rendez-vous au **117**. Sinon, rendez-vous au **438**.

250

Alors que vous émergez d'un bosquet de fougères lustrées, une vue stupéfiante vous fige sur place. S'étendant dans la jungle devant vous, une cité en ruine majestueuse semble scintiller dans l'atmosphère du jour filtré par le feuillage. Certains des bâtiments ont été étouffés par la végétation, rongés par les épaisses lianes, les murs défoncés par la croissance inexorable et le sol recou-



250 - Une cité en ruine majestueuse semble scintiller dans l'atmosphère du jour filtré par le feuillage.

vert de mousse. Mais d'autres dressent encore leurs formes de verre brillant et d'acier poli, scintillant magnifiquement dans la lumière vert et or clairsemée. Il doit s'agir des bâtiments que nettoient et entretiennent encore des réparateurs, ces serveurs robotiques diligents des anciens.

Vous faites le tour de la cité, titubant et trébuchant sous l'effet de l'émerveillement, comme un aveugle auquel aurait soudain été conférée la vue. Il ne peut s'agir que des restes de la vieille Marsey, ce lieu mythique disparu depuis deux siècles. Une abeille aussi grosse qu'un poing d'enfant passe en bourdonnant à côté de votre oreille, les pattes étendues comme le train d'atterrissage d'un hélicoptère, avant de disparaître à l'intérieure d'une grosse ruche bourdonnante qui occupe la soupente d'une maison effondrée. Des oiseaux donnent des coups de bec aux poutres couvertes de lichen, ne vous accordant que de brefs regards dédaigneux. Vous avez l'impression d'être un intrus ici. Devant vous, un espace de terrain dénudé large d'environ cinquante pas forme une avenue qui mène vers la partie intacte de la ville. Si vous le suivez, rendez-vous au **271**. Si vous préférez poursuivre à travers la jungle, rendez-vous au **184**.

251

La porte de la cité est un volet métallique donnant sur un large ascenseur de chargement au bas d'une colonne creuse en béton. Ceux qui l'empruntent sont amenés au niveau inférieur des rues, vingt mètres plus haut. Vous êtes arrivés juste avant que les portes ne soient fermées pour la nuit et, alors que vous allez vous engager dans une avenue, vous croisez un homme en tenue de combat bleue et grise.

Bosch le reconnaît et prend aussitôt une pose défiante. L'homme s'arrête et hoche la tête, un sourire détendu sur son visage mince. "Kyle Bosch. Est-ce que c'est ton complice du moment qui t'accompagne ou ta dernière victime en date ?"

"Chaim Gorgoth ! Toujours un tueur à gages ?" rétorque Bosch d'un ton de bravade. Il se tourne vers vous : "Cet homme gagne sa vie en assassinant des gens."

Vous remarquez l'insigne que porte Gorgoth à sa manche : le blason à aigle d'argent et étoiles bleues des Services Secrets des Etats-Unis. Même si le monde est au bord de l'effondrement, les Etats-Unis demeurent une puissance avec laquelle il faut compter. Si Gorgoth est vraiment un assassin des SSEU, Bosch est très imprudent de lui parler ainsi. Jaugeant l'homme du regard,

vous voyez qu'il porte un pistolet barysal et, ce qui vous surprend, une arbalète en acier accrochée dans son dos. Au premier regard, il paraît ouvert et amical, sa voix tempérée par un amusement détaché. Mais il y a quelque chose de presque glaçant dans son regard. Ses yeux sont ceux d'un homme constamment en alerte.

Si vous possédez la PES et que vous voulez sonder l'esprit de Gorgoth, rendez-vous au **121**. Sinon, vous pouvez l'interroger sur Gizei (rendez-vous au **337**), la raison pour laquelle il transporte une arbalète (rendez-vous au **315**) ou simplement l'ignorer et vous diriger vers le cœur de la cité (rendez-vous au **358**).

252

Les terribles jumelles commencent enfin à montrer des signes de lassitude. Elles se font apporter des assiettes de ragoût, qu'elles engloutissent avec appétit avant de marcher pesamment jusqu'au dortoir, où elles se jettent sur des matelas et sont bientôt en train de ronfler comme deux lionnes.

"Quelles furies effrayantes !" murmure l'aubergiste avec affliction. "La quantité de vodka qu'elles ont bu se monte bien à cent scads et je ne pense pas que j'en verrai jamais la couleur."

Les autres clients de l'auberge s'installent pour dormir sur le plancher de la pièce principale. Personne n'ose partager le dortoir de crainte que les sœurs Gargan ne se réveillent et ne s'en prennent à eux sous l'effet de l'alcool. Vous ne pouvez pas les blâmer. Vous passez vous-même une nuit peu tranquille et vous levez tôt pour reprendre votre chemin. Rendez-vous au **273**.

253

La Place des Poissonniers est une large zone pavée située au plus bas niveau de la cité. En son centre, de larges grilles surplombent directement la rivière. La nuit, elles sont ouvertes pour permettre de descendre des filets. Des lampes vives sont placées de manière à attirer les poissons, dont les masses grouillantes sont ensuite hissées à la surface. Cela dure toute la nuit et la perspective d'une friture de poissons frais attire toutes sortes de travailleurs de nuit. Un curieux ensemble d'individus se côtoie devant les étals qui entourent les grilles : des policiers ayant terminé leur service, des poissonniers, des prostituées, des balayeurs des rues, des mendiants et des voleurs.

Vous vous installez près d'un étal de pâtisseries verrouillé. La lumière vive et l'animation ne vous aident pas à trouver le sommeil mais au moins ne risquez-

vous pas de vous faire agresser. Vous passez une nuit agitée et vous réveillez avant l'aube avec les yeux qui vous picotent et les membres engourdis. "Du vent," vous lance le propriétaire de l'étal alors qu'il ouvre pour la journée. "Je ne tiens pas à ce que mes marchandises soient infestées par les puces d'un mendiant."

Vous attendez qu'il vous tourne le dos pour lui voler une pâtisserie qui vous tiendra lieu de petit déjeuner et prenez ensuite la direction du bazar. Rendez-vous au **333**.

254

Un jeune technicien vous découvre en train d'errer avec les yeux écarquillés et il entreprend de vous faire visiter les laboratoires. "A l'origine, la station d'al-Lat était purement conçue pour des recherches scientifiques," explique-t-il. "Heureusement, il a toujours été prévu que nous soyons auto-suffisants. La dégradation de la situation sur Terre ne nous a pas affectés."

Vous vous arrêtez près d'un espace cryogénique. "Quel genre de recherches ont lieu là-dedans ?"

"Ce sont des réseaux neuraux : des cerveaux artificiels dans lesquels nous installons les programmes de contrôle météorologique utilisés lorsque Gaia a été créée. Ce sont des œuvres de génie, qui restent insurpassées encore aujourd'hui. Bien entendu, nous ne pouvons pas nous connecter à Gaia elle-même en raison des virus qui ont envahi le système. Mais ces programmes d'origine ne sont pas infectés."

"Quel est le but de ce projet ?" demandez-vous.

"Nous espérons terraformer la planète Vénus. Une fois qu'elle sera adaptée à la vie humaine, nous pourrons la coloniser."

Vous laissez échapper un rire incrédule. "Pourquoi ne pas utiliser vos talents sur la Terre ? Elle est inhospitalière, mais pas autant que Vénus !"

Il sourit. "Nous y avons pensé, bien sûr. Toute tentative de transformer le climat actuel de la Terre risquerait de mécontenter Gaia et al-Lat deviendrait la cible de missiles nucléaires contre lesquels nous n'avons aucune défense."

Si vous soutenez que la Terre ne devrait pas être si facilement abandonnée, rendez-vous au **296**. Si vous proposez de vous joindre au peuple d'al-Lat pour les aider dans leur projet de terraformer Vénus, rendez-vous au **317**.

Vous montez sur la plate-forme flottante, surpris et soulagé qu'elle ne cède pas sous votre poids pour aller s'écraser plusieurs dizaines de mètres plus bas. Ce n'est pas la première fois que vous avez l'occasion de vous émerveiller de la maîtrise technologique de vos ancêtres. Touchant le bouton inférieur, vous activez l'ascenseur et la plate-forme descend doucement, vous amenant à une pièce circulaire où se trouvent plusieurs portes. Toutes sont fermées. Alors que vous vous interrogez sur le chemin à suivre, un circuit automatique s'active et une voix synthétique s'adresse à vous depuis un haut-parleur incrusté dans le mur, vous demandant quelle est la raison de votre présence.

Qu'allez-vous répondre : "Gaia" (rendez-vous au **297**), "Gilgamesh" (rendez-vous au **318**), "Du-En" (rendez-vous au **441**) ou "le Cœur de Volent" (rendez-vous au **383**) ?

Le chasseur qui prend l'habitude de se frotter à des bomeths ne vivra pas vieux. Plutôt que de vous lancer dans de grands exploits héroïques, vous décidez de traquer l'animal jusqu'à son repaire. Vous restez accroupi sans un mouvement. Lorsque la lune se lève, vous voyez finalement le bometh se secouer et s'éloigner à travers les dunes de neige. Vous le suivez jusqu'à ce qu'il disparaisse dans une congère, puis vous vous cachez et vous préparez à une longue attente. Deux ou trois heures s'écoulent. Le bometh émerge enfin à nouveau, renifle le vent puis s'éloigne à la recherche d'une proie.

Une fois qu'il a disparu, vous vous hâtez jusqu'à la congère, où vous vous glissez à travers un tunnel jusqu'à une cavité où trois petits bomeths sont blottis dans un nid de fourrure. Vous ignorez leur présence pour vous intéresser aux murs de neige compacte du repaire : le "garde-manger" du bometh, où l'animal conserve les restes de victimes précédentes. Vous dégagez la carcasse d'un gros oiseau, que le froid glacial a bien préservé. Vous enveloppez soigneusement la chair, qui constitue une ration que vous pouvez ajouter à vos possessions.

L'un des jeunes bomeths vous mordille la cheville. Les dents ne pénètrent pas votre botte, mais cela vous rappelle que l'adulte pourrait revenir à n'importe quel moment. Vous vous faufilez jusqu'à l'extérieur et vous hâtez de vous éloigner. Rendez-vous au **298**.

257

Vos doigts montrent des traces d'engelures et vous avez une douzaine d'ecchymoses et de plaies mineures. Piochant dans la trousse médicale, vous faites usage d'antibiotiques, de pommades et de pansements. Si vous êtes blessé, vous pouvez récupérer 1 Point de Vie. Rendez-vous au **278**.

258

La façon qu'a Janus Gaunt de tenir ses mains contre sa poitrine ainsi que sa voix calme et pensive vous font penser à un prêtre. "Vajra Singh est le lion parmi nous," dit-il, "fier, brave et noble; défiez-le et le restant de votre vie se comptera en secondes. Et si Singh est un lion, Gorgoth est un renard, agile et rusé. Pour ce qui est du totem du Baron Siriasis, je suggérerais l'araignée : une créature renfermée et haineuse, toujours prête à lancer sa toile."

"Et Thadra Bey est évidemment une tigresse," dites-vous, "car je n'ai jamais vu une femme aussi souple et farouche. Et Kyle Bosch ?"

"Bosch ?" Il laisse échapper une exclamation de mépris. "C'est un chacal... non, un vautour perché sur ton épaule, à mon avis !"

"Et en ce qui te concerne, Janus Gaunt ?" interrompt soudain une voix. Vous vous retournez pour voir Kyle Bosch s'approcher à travers la neige. Il jette un regard méfiant à la foule de xoms silencieux. "Peut-être que tu es le ver du groupe ? Le parasite qui ronge de l'intérieur ?"

Gaunt se détourne et s'en va sans répondre, ses xoms se pressant derrière lui comme des somnambules. Bosch vous prend par le bras pour vous ramener à la place centrale. "Tu devrais être plus prudent," vous dit-il. "Gaunt aurait pu t'assassiner là-bas et te changer en l'un de ses morts-vivants. Tu as de la chance que je sois arrivé au bon moment." Rendez-vous au **104**.

259

Vous vous trouvez dans une salle faiblement éclairée, d'où partent un certain nombre de pièces plus petites. Vous devinez que c'était là que vivaient les acolytes du culte Volentin. Deux cents ans plus tard, il reste toujours des traces des émeutes qui ont causé la ruine de la cité. Vous marchez à travers un fatras de meubles brisés et d'armoires renversées. Des feuilles de plastique à écrire froissées jonchent le sol.

Bosch ramasse un livre et en feuillette les pages noircies avant de le laisser tomber sur le sol. "Il n'y a rien qui nous intéresse ici," dit-il. "Poursuivons."

Si vous insistez pour fouiller les débris, rendez-vous au **412** si vous avez la Roublardise et au **242** si ce n'est pas le cas. Sinon, vous pouvez retourner à l'antichambre et prendre le passage qui mène vers la gauche (rendez-vous au **3**) ou celui qui mène vers la droite (rendez-vous au **128**).

260

Vous entendez le crissement de pattes d'insecte contre le sol lisse avant que quelque chose d'énorme ne vienne vous percuter de plein fouet. Il vous semble qu'il s'agit d'un monstre au corps segmenté aussi dur que l'ébène. Vous frappez à l'aveuglette et sentez votre poing écraser un œil à facettes, projetant une gerbe de liquide tiède. Puis la créature vous saisit dans ses mandibules et deux lames tranchantes comme des faux s'enfoncent dans votre chair. Vous poussez un cri d'agonie. Il vous semble que le monstre essaie de vous scier en deux. Si vous avez le Combats à Mains Nues, vous perdez 4 Points de vie; sinon, vous en perdez 6. Vous perdez 1 Point de Vie de moins si vous possédez un corps de cyborg. Si vous survivez, vous parvenez à vous dégager et titubez jusqu'à la porte, terrifié. Bosch et le baron claquent et barrent le panneau en bois, que vous voyez presque sortir de ses gonds lorsque le monstre se jette furieusement contre lui. "J'espère que ça tiendra," dites-vous aux autres, "ou nous sommes de la nourriture pour insecte."
Rendez-vous au **281**.

261

Vous découvrez Bosch en train de se remettre de la déflagration. En dépit d'une blessure au front, il est de bonne humeur. "Ca a marché !" dit-il. "Je transportais cette grenade depuis le début mais, ironiquement, je ne le savais même pas. C'était la seule façon de déjouer la télépathie du baron, tu comprends ?"

"Non."

Bosch recrache de la poussière avant de s'expliquer. "Je savais que le baron se rendait à Du-En et qu'il serait mon plus redoutable adversaire, alors je me suis fait hypnotiser pour oublier que je transportais une grenade. Une suggestion post-hypnotique était implantée dans mon esprit pour que je l'utilise au bon moment. Il n'a rien vu venir, pas vrai ?"

"Un plan machiavélique."

Votre observation était peut-être sarcastique mais Bosch ne le remarque pas. "Merci. Maintenant, en route pour trouver le Cœur !" Rendez-vous au **175**.

262

Un sifflement traverse l'air, suivi du bruit que ferait un couteau en transperçant une pomme. Vous êtes surpris de voir un carreau d'arbalète enfoncé dans l'œil de Singh. L'impact le fait tourner sur lui-même, déjà mort, et dans sa chute une décharge part au hasard du mantramukta pour aller labourer le sol. Des fragments de marbre en fusion jaillissent et l'un d'entre eux vous frappe brutalement au bras. Vous perdez 4 Points de Vie à moins de posséder un corps de cyborg, auquel cas vous n'en perdez qu'un seul.

Lorsque la fumée se dissipe, vous voyez que Gorgoth avait attaché magnétiquement son pistolet au mur et l'avait réglé pour être actionné à distance. Il vous adresse un regard circonspect tout en le récupérant. "Il n'y a plus que nous, maintenant," dit-il. "On peut se battre et probablement mourir tous les deux ou coopérer pour nous débarrasser de ça." Et il désigne du pouce le Cœur de Volent scintillant. Rendez-vous au **431**.

263

Gorgoth vous adresse un sourire morose. Son pistolet est pointé sur votre poitrine. "On ne peut pas détruire cette foutue chose, en fin de compte," dit-il sans joie. "Je suis bien incapable de le ramener aux Etats-Unis, alors je suppose que ça ne me laisse qu'une seule option."

"Tu ne peux pas...!" vous exclamez-vous en secouant la tête. "Ce sera la fin du monde !"

"Le monde est à bout de toute façon. Personne ne s'attend à ce qu'il survive encore un siècle. Peut-être que je peux en créer un meilleur."

Vous le foudroyez du regard. "Tu essaies seulement de te justifier, Gorgoth. Tu es comme tous les autres, assoiffé de pouvoir."

Il hausse les épaules. "C'est juste mon boulot." Puis son pistolet tire, vous tuant instantanément.

264

Bosch grimpe jusqu'à la corniche et entreprend de fouiller l'un des cadavres. "Je n'aime pas voler les morts, mais il pourrait y avoir des vivres," marmonne-t-il.

Si vous avez la Roublardise, rendez-vous au **328**. Sinon, mais que vous avez la Paradoxie, rendez-vous au **370**. Si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **306**.

Après avoir assuré au scribe que vous ne ferez rien qui puisse endommager son matériel, vous connectez l'un des ordinateurs au réseau téléphonique. Le modem primitif limite vos possibilités de conversation avec Gaia, mais signifie également que votre terminal ne risque pas d'être contaminé par les hypervirus, qui sont trop complexes pour être véhiculés par ce biais.

Le scribe vous regarde avec stupéfaction taper vos questions. En cette ère de déclin technologique, ce que vous faites doit lui sembler être de la magie.

> Bonjour, Gaia. Parle-moi du Cœur de Volent, je te prie.

Il a été formé au commencement du temps. La personne qui s'y accorde aura la maîtrise de tout ce qui existe.

> Comment peux-tu m'aider à l'atteindre ?

Mon esprit n'est pas toujours clair. Il te faudra un allié. Va à Gizei. Cherche Gilgamesh sous la pyramide. Humbaba te permettra d'entrer.

> Et ensuite ?

Inconnu. Le futur... Une tabula rasa...

L'écran s'éteint lorsque le scribe tend la main pour débrancher la prise. "Assez, s'il vous plaît," dit-il avec fermeté. "Je sais que vous m'avez assuré qu'il n'y a pas de risque, mais gardez à l'esprit que c'est mon gagne-pain qui est en jeu." Résolvant d'établir une meilleure connexion avec Gaia lorsque vous en aurez l'occasion, vous quittez l'étal pour suivre à nouveau la rue. Notez le code *Humbaba* et rendez-vous au **372**.

Vous identifiez chacune des potions, décrivant ses effets en détail. Malengin sort un calepin et note avidement tout ce que vous pouvez lui dire. "Cela me sera très précieux !" s'exclame-t-il, si satisfait qu'il accepte de vous faire une remise.

La potion qu'il appelle le Mystère Verdoyant est la plus facile à identifier. C'est tout simplement un antidote conçu pour annuler les changements génétiques non-désirés. Heureusement, les trois autres potions sont plus utiles.

La potion de l'Amélioration Exaltée coûte 7 scads et durcira votre peau de manière à vous faire gagner 5 Points de Vie (votre total maximum augmente de même). Elle ralentit cependant les réflexes et vous fera perdre l'Agilité si vous la possédez.

Le Masque de Dissimulation coûte 6 scads et vous permettra de transformer votre apparence et la couleur de votre peau. Si vous achetez ce rétrovirus, notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez une "peau caméléon". La Perception Suprême coûte 4 scads et vous permettra de voir dans une obscurité quasi-totale. Si vous achetez ce rétrovirus, notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez la "vision nocturne".

Une fois que vous avez fini de faire affaire avec Malengin, rendez-vous au **414** si vous avez la Loi des rues et au **25** sinon.

267

Une expression d'indignation et de surprise se peint sur le visage de Bosch. "Je ne comprends pas ton attitude. J'ai travaillé très dur pour t'aider à parvenir jusqu'ici et tu te proposes maintenant de m'abandonner !"

Vous remerciez l'homme qui vous tend votre ticket avant de vous retourner vers Bosch pour lui dire : "En matière de survie en extérieur, tu parles beaucoup mais tu n'as révélé aucune espèce de compétence. J'ai toléré ta compagnie malgré tout parce que tu m'as laissé croire que tes contacts seraient utiles lorsque nous atteindrions la civilisation. Mais je ne t'ai pas vu une seule fois pendant les deux jours que nous avons passés à Veniz. Et maintenant tu réapparais comme la poisse, tu as dépensé tout ton argent pour t'acheter du joli matériel comme ce nouveau pistolet barysal et tu as l'audace de t'imaginer que je vais payer pour ton passage. Bosch, tu es un idiot."

Bien qu'étonné, il lui reste encore de la répartie. "Je m'attendais à un peu plus de solidarité de ta part. As-tu oublié mon geste de camaraderie lorsque j'ai payé ta note à l'Auberge Etrusque, alors que je ne savais encore rien de toi ?" "C'est bien ce qui aurait dû me dissuader de m'associer avec toi. C'est typiquement l'entrée en matière de l'escroc qui se cherche une victime." Vous poussez un soupir las. "Adieu, Bosch."

Vous vous dirigez vers le quai avant qu'il ne puisse ajouter quoi que ce soit. Rayez le code *Diamant* et rendez-vous au **246**.

268

Vous remontez la rivière. Des flots de neige fondue balaient le ciel en train de s'assombrir. Virant vers l'ouest, vous vous dirigez vers les pyramides de Gizei qui se découpent sur la faible clarté du crépuscule. Les flancs de pierre du Sphinx sont couverts d'épaisses couches de neige et son visage est ravagé par le

gel. Vous posez la voiture aérienne et traversez la plaine glacée jusqu'aux ruines anciennes. Rendez-vous au **440**.

269

Vous saisissez aussitôt. Le Fijien travaille visiblement pour le propriétaire originel de votre carte d'identité et il a accouru ici en quête de son patron pour ne trouver que vous. "Il y avait une autre personne ici," lui dites-vous adroitement, "qui a eu une attaque cardiaque il y a seulement quelques minutes et a été conduit en civière à l'infirmerie. Est-il possible que ce soit votre patron ?"

Il vous regarde d'un air hébété, puis part en courant pour appeler l'ascenseur. Vous le rejoignez et demandez poliment le rez-de-chaussée. Observant son agitation pendant que l'ascenseur descend, vous lui dites : "Ne vous inquiétez pas, la Société a d'excellents équipements médicaux, les meilleurs de Lekerr. Je suis sûr que votre patron s'en tirera très bien."

L'ascenseur s'arrête à l'étage de l'infirmerie et le Fijien en sort. Vous continuez jusqu'au hall d'entrée et sortez sans attendre, avant qu'il ne découvre que vous lui avez menti.

Rendez-vous au **311**.



270

Vous découvrez le troisième garde du corps, Goro, à seulement cinquante mètres de la cave de glace où vous avez trouvé refuge. Il est gelé à quatre pattes, mort en rampant à travers la furie impitoyable du blizzard. De la neige est amoncelée autour du cadavre. De la glace a figé ses traits en une expression d'intensité obstinée.

Les deux autres, qui sont peut-être ses frères pour ce que vous en savez, ne trahissent aucune émotion à cette vue. Bien sûr, ils devaient savoir qu'il ne pouvait pas avoir survécu. "Est-ce qu'on l'enterre, patron ?" demande l'un d'entre eux.

Shandor jette un coup d'œil au ciel. Le crépuscule est déjà en train de descendre sur la vallée, les ombres progressant comme des traînées de suie sur la

neige d'un blanc intense. Il réfléchit puis hoche brièvement la tête et fait un signe vers la crevasse. "Jetez le cadavre dans la caverne, c'est une tombe qui en vaut une autre. Je veux avoir quitté ce glacier avant la tombée de la nuit."

Après avoir fait glisser le corps de Goro dans la crevasse, votre groupe de quatre reprend son chemin en silence. Lorsque vous atteignez l'escarpement de roche noire et nue qui borde le glacier, les étoiles commencent déjà à scintiller entre les nuages bas. Quelque chose vous pousse à jeter un coup d'œil en arrière. Vous voyez les restes de la lumière du jour abandonner le monde. Au même instant, un flot d'épaisse vapeur violette s'échappe de la faille que vous avez laissée loin derrière vous. Vous vous frottez les yeux et regardez à nouveau. Il n'y a plus rien désormais. Ce devait être une illusion engendrée par le dernier éclat du crépuscule.

Les gardes du corps de Shandor ont découvert une arête de rocher pour vous abriter des vents nocturnes. Ils la réchauffent avec des décharges de leurs pistolets barysal, laissant la surface de pierre agréablement chaude lorsque vous vous blottissez contre elle pour manger les rations que Shandor partage avec vous. Si vous possédez l'épée courte prise au corps dans la glace, rendez-vous au **291**. Si c'est l'un des autres qui l'a prise, rendez-vous au **312**.

271

Un homme émerge d'un bâtiment peu élevé et vous regarde approcher avec une certaine appréhension. Il passe nerveusement la langue sur ses lèvres et resserre son étreinte sur la pelle qu'il tient, mais il vous semble qu'il est seulement inquiet et non hostile. Lorsque vous souriez et lui tendez la main, il se détend, jette la pelle de côté et se présente comme s'appelant Portrin Fax. C'est un homme aux membres déliés, mince comme une mante religieuse affamé, avec des lèvres plissées en une moue agitée et des yeux larmoyants.

Sa demeure est pavée de dalles marron et grises et certains signes suggèrent qu'elle a été une sorte de terminal de transit. L'air est frais. Le long du mur, des panneaux diffusent une vive lumière blanche. Les seuls éléments de mobiliers sont des structures de bois branlantes, tendues de fourrures rapiécées et que Fax qualifie de chaises en vous invitant à vous asseoir sur l'une d'elles. Vous acceptez la tasse de breuvage qu'il vous offre, grimaçant à la puissante odeur qui s'en échappe. "C'est ma liqueur maison," explique-t-il. "Je l'obtiens en mélangeant des herbes dans un conteneur de liquide de nettoyage."

Vous vous débarrassez de la boisson pendant qu'il a le dos tourné. "Vous vivez seul ici ?"

Il s'assied et croise les bras, juste avant de se relever pour arpenter la pièce. La compagnie le rend visiblement nerveux. "Un ermite, voilà ce qu'est le vieux Fax," vous dit-il. "Dans le monde extérieur, j'étais un marginal, mais ici, je vis comme le Roi-Soleil. La cité a des générateurs qui fournissent de la lumière et assurent la climatisation." Il glousse. "Qui pourrait s'imaginer en cette époque d'hiver éternel qu'un homme pourrait désirer un peu d'air frais ? Mais ici à Lyonesse, c'est nécessaire."

Si vous avez le Savoir, rendez-vous au **313**. Sinon, rendez-vous au **356**.

272

Un pistolet reste braqué sur vous tandis qu'on vous attache solidement les mains dans le dos. Vous tentez de voir s'il est possible de vous libérer, mais vous n'avez pas affaire à des hommes négligents. L'un d'entre eux examine vos affaires, avant de vous désigner dédaigneusement du pouce. "Alors, Snarvo, est-ce qu'on garde une bouche supplémentaire à nourrir ?"

L'homme au couteau ricane. "Pas à moins que tu n'ais envie d'un animal de compagnie, mon pote."

"Dépêche-toi, Snarvo," marmonne le troisième homme en replaçant son pistolet à sa ceinture. "Et ne mets pas de sang sur le tapis."

Snarvo s'avance, un rictus déplaisant sur ses traits durcis par le climat, et son couteau met un terme sanglant à votre vie et à votre aventure.

273

Le soleil apparaît à l'est sous la forme d'un flou doré, vaporeux et sans joie sous une couche de nuages pesants. L'air se fait plus froid à mesure que vous marchez, les geysers chauds de la passe ne tardant pas à disparaître derrière vous.

Votre chemin vous fait traverser des collines, puis les masses pesantes des montagnes de l'Atlas. De longs escarpements rocheux sont à nu sous le ciel : la carcasse de la vieille Terre, décharnée sous sa couverture de neige. Des pics abrupts se dressent partout autour de vous, sévères et impressionnants, comme des colonnes soutenant un toit de nuages neigeux.

Une brume glacée plane sur les hauteurs. Vous trouvez le paysage à la fois magnifique et démoralisant. Vous êtes soulagé lorsque, après encore deux jours de marche, vous entamez la descente vers une large plaine balayée par les vents. Si vous avez la Survie, vous parvenez à dénicher quelques rongeurs dans

leurs terriers; une fois séchée, leur viande est coriace mais acceptable. Sinon, vous devez rayer une ration de vos possessions ou perdre 1 Point de Vie.

Les seuls autres êtres humains que vous apercevez sont un groupe d'ascètes Hamadan sur leurs chameaux. Ils ne vous prêtent aucune attention, leur foi leur enjoignant de mépriser tous les étrangers. Ajustant leurs turbans bruns et blancs avec un froid dédain, ils poursuivent leur cavalcade à travers les neiges. Rendez-vous au **393**.

274

La prêtresse et ses ouailles acceptent votre donation avec de grands sourires idiots. Vous devez leur donner tout votre argent. Si vous n'avez pas d'argent, vous devez leur céder deux possessions de votre choix à la place. "Merci, pèlerin," dit la prêtresse. "La déesse veillera sur vous."

"Puisse-t-elle vous apporter toute la bonne fortune que je pense que vous méritez," répliquez-vous de manière ambiguë. "Maintenant, si vous voulez bien m'excuser, j'aimerais pouvoir dormir."

Vous vous allongez parmi les débris, mais votre fureur d'avoir été dévalisé ne vous aide pas à trouver le sommeil. Vous vous réveillez lorsqu'un éclat nacré vient annoncer le jour au-dessus des tours de la cité et prenez la direction du bazar. Rendez-vous au **333**.

275

Riza vous fait traverser un passage qui semble à première vue déboucher au grand air. Vous voyant regarder autour de vous avec stupéfaction, il rit et vous désigne du doigt un ensemble de bâtiments de l'autre côté d'une pelouse. Vous réalisez maintenant que l'horizon semble s'élever continuellement, décrivant une courbe jusqu'au ciel, où il se perd dans le halo lumineux qui vous surplombe. De part et d'autre de vous, à quelques centaines de mètres seulement, s'élèvent des falaises d'une taille inimaginable.

"Vous vous attendiez à une station spatiale exiguë comme dans l'ancien temps ?" demande Riza. "Nous avons agrandi al-Lat au fil des siècles, jusqu'à parvenir à ce que vous voyez aujourd'hui : un cylindre de deux kilomètres de large et d'un demi-kilomètre de long. La rotation nous fournit la gravité et les rayons du soleil la lumière et la chaleur."

Vous devez admettre que cet endroit est plus confortable que ne l'est la Terre ces temps-ci. Riza vous conduit à son appareil volant et, quelques instants plus



275 – Riza vous désigne du doigt un ensemble de bâtiments de l'autre côté d'une pelouse.

tard, vous êtes en train de descendre à grande vitesse vers l'atmosphère de la Terre. Vous atterrissez juste avant l'aube sur le rivage de la Mer des Roseaux, à côté d'un village de pêcheurs du nom de Soudan. Vous faites vos adieux à Riza et suivez du regard son appareil tandis qu'il s'élève dans le ciel matinal. Si vous voulez faire des achats à Soudan, rendez-vous au **101**. Si vous voulez vous mettre en route pour Du-En sans délai, rendez-vous au **234**.

276

La plate-forme flottante vous conduit à un étage baptisé "Niveau Scientifique". Vous descendez et conduisez une fouille rapide des pièces qui se trouvent ici. Dans un long hall, vous découvrez des armoires contenant des vêtements polaires, des rations et des troussees médicales en bien plus grande quantité qu'aucun individu ne pourrait en transporter. Vous ouvrez l'une des rations : le contenu est encore frais. Ajoutez tout ce que vous souhaitez à votre liste de possessions en respectant la limite de huit objets. Si vous avez activé Micro-Gaia, rendez-vous au **14**. Sinon, rendez-vous au **36**.

277

Le bometh est assis comme un sphinx sur la hauteur, la tête levée vers le ciel rempli d'étoiles. Des filets de vapeur s'échappent de ses naseaux. Il ne semble pas avoir conscience de votre présence tandis que vous le contournez jusqu'à vous trouver sous le vent et vous approchez ensuite lentement. Mais alors que vous vous relevez d'un bond pour franchir les derniers mètres, il se dresse avec un grognement paresseux, puis se tourne pour vous déchirer de ses longues griffes incurvées. Ce n'est que maintenant, alors qu'il est sur le point d'en découdre avec vous, que vous réalisez vraiment la taille et la puissance effrayantes du bometh. L'animal doit peser une demi-tonne !

La bataille est féroce et sanglante. Sans le Combat à Mains Nues, vous n'avez aucune chance : le bometh vous enfonce ses crocs dans la poitrine et entreprend de vous arracher les poumons. Si vous avez le Combat à Mains Nues, vous perdez 5 Points de Vie. Rendez-vous au **341** si vous survivez.

278

Le soleil apparaît au-dessus des murs de la cité, un disque aussi pâle que du lait dilué. Sur la place principale, les autres se préparent à s'aventurer dans les ruines. Vous voyez Gorgoth en train de boucler la ceinture à laquelle sont

accrochées ses armes tandis qu'il discute avec les sœurs Gargan. Apparemment, ils ont décidé d'explorer ensemble. Curieusement, Gaunt et Thadra Bey ont également constitué une équipe. Le Baron Siriasis et Vajra Singh ont tous les deux choisi de chercher le Cœur par eux-mêmes.

Vajra Singh supervise le tirage au sort. "Nous nous engagerons dans les ruines à intervalles de quinze minutes en fonction des résultats," dit-il aux autres. "Vous pouvez explorer seuls ou en groupe, comme vous le préférez. Rappelez-vous que la trêve ne s'applique qu'ici, à l'air libre. Si des groupes se rencontrent dans les catacombes sous la cité, ils devront s'entendre ou s'affronter." Si vous voulez descendre dans les catacombes, rendez-vous au **385**. Si vous préférez prendre un jour de repos, rendez-vous au **363**.

279

"Tu n'as pas ce qu'il faut, Gaunt," dites-vous en levant les yeux vers les constellations. "Tu es trop réfléchi, trop enclin à considérer un problème sous toutes ses facettes. Tu n'as pas ce "cœur de glace" qui rend les hommes implacables et les mène à la victoire."

Si vous avez le code *Gilgamesh*, rendez-vous au **299**.

Sinon, rendez-vous au **321**.

280

Les portes de l'ascenseur se rouvrent. L'un des lévidroïdes ouvre immédiatement le feu sur vous. Vous vous plaquez sur le côté mais la décharge vous transperce le bras, vous brûlant jusqu'à l'os. Vous perdez 6 Points de Vie (4 si vous possédez une veste réfléchissante).

Si vous êtes toujours en vie, vous pressez désespérément le bouton. Alors que la porte se ferme, vous voyez Thadra Bey rendre l'âme sous une pluie de rayons laser. Si vous ne trouvez pas les réponses que l'ordinateur veut entendre, vous serez le suivant. Rendez-vous au **301**.

281

Vous pénétrez dans une large salle obscure. Bosch promène le faisceau de sa lampe-torche, qui dévoile une vision étrange. La lumière semble se propager lentement, comme une flaque d'huile, sur une zone large de plusieurs mètres. Au milieu se trouve un homme vêtu d'un uniforme militaire de style ancien. Sur le sol derrière lui se trouve un globe métallique de la taille d'un œuf, couvert de boutons brillants.

"Je pense que c'est une bombe de stase," annonce le baron de sa voix froide et précise. "Regardez."

Il contourne en flottant la zone où le faisceau de la lampe est ralenti. Vous suivez sa progression le long de son périmètre. Mais soudain, il réapparaît à l'autre bord de la zone, alors que vous voyez encore son image se déplacer derrière elle !

"La bombe de stase ralentit le temps dans un rayon de deux mètres," explique le baron. "La lumière met plusieurs secondes à traverser la zone, ce qui explique pourquoi vous voyez encore mon image de l'autre côté."

Sous vos yeux, l'image achève son trajet, disparaissant comme un spectre lorsqu'elle atteint le bord de la zone. "Combien de temps cet homme est-il resté ici ?" se demande Bosch.

"Probablement depuis la chute de Du-En. Presque deux cents ans. Cette période ne lui aura semblé être que quelques secondes."

Si vous avez le Savoir, rendez-vous au **323**. Sinon, vous pouvez essayer de libérer l'homme avec un pistolet barysal chargé (rendez-vous au **345**) ou la Paradoxie (rendez-vous au **366**). Vous pouvez encore le laisser gelé et reprendre votre chemin en vous rendant au **388**.

282

Reculant d'un pas, vous tirez à nouveau alors que le cerveau du baron s'approche de vous. Cette fois, vous utilisez votre propre pouvoir psionique pour traverser le champ de force. La décharge frappe le cerveau en plein centre. Il y a un horrible cri psychique lorsqu'il tombe sur le sol et se désagrège. Vous pressez vos mains contre vos oreilles sans pouvoir assourdir ces hurlements d'agonie, qui hanteront votre sommeil pour toujours. Déduisez une charge de votre pistolet barysal puis rendez-vous au **261**.

283

Un marchand vous amène à une salle souterraine située sous l'une des grandes places. Passant à travers une porte gardée par deux hommes robustes armés de matraques d'acier, vous patientez dans un petit corridor éclairé par un panneau lumineux grésillant. Une porte métallique s'ouvre finalement à l'autre extrémité et vous pénétrez dans le magasin du marchand. Il vous montre ce qu'il a à vendre :

- Pistolet barysal (6 charges) : 16 scads
- Cristal psionique : 18 scads

- Lunettes polarisées : 8 scads
- Lampe-torche : 10 scads
- Masque à gaz : 10 scads
- Grenade étourdissante : 8 scads
- Couteau : 4 scads

"Je rachète aussi les objets de ce genre à la moitié du prix pour lequel je les vends," vous dit le marchand.

"Pourquoi est-ce que je voudrais vendre ?" lui demandez-vous.

Ses lèvres se plissent en un demi-sourire insondable. "Vous êtes venu à Veniz pour prendre le ferry, je présume. Vous aurez besoin d'argent pour le ticket." Achetez et vendez ce que vous désirez. Ensuite, rendez-vous au **414** si vous possédez la Loi des rues et au **25** sinon.

284

Vous dégainez vos pistolets au même instant. Si vous avez le Tir, rendez-vous au **327**. Sinon, allez-vous viser sa poitrine (rendez-vous au **348**), sa gorge (rendez-vous au **369**) ou entre ses yeux (rendez-vous au **391**) ?

285

La nuit vous rattrape sur le flanc de la montagne. Vous devez vous confectonner un abri de fortune avec de la neige et cela ne suffit pas à empêcher le vent de vous glacer jusqu'à la moelle. Vous perdez 2 Points de Vie (un seul si vous possédez la Survie, auquel cas vous savez construire des abris efficaces). Le matin arrive comme une intrusion de lumière gris pâle dans le ciel drapé de nuages. Secouant vos membres fatigués pour y rétablir la circulation du sang, vous reprenez votre chemin vers Veniz. Rendez-vous au **199**.

286

Au bar de l'hôtel, vous engagez la conversation avec une femme élançée aux yeux en amande, du nom de Thadra Bey. Son accent vous apprend qu'elle est originaire d'al-Lat, la gigantesque colonie spatiale en orbite entre la Terre et la Lune. "J'ai entendu dire que les conditions de vie sur al-Lat sont nettement meilleures que sur la Terre," remarquez-vous en buvant un verre de synthash. "Mais peut-être que vous en êtes partie pour affaire ?"



Elle prend une gorgée de sa boisson. "Ce que je cherche n'est disponible qu'ici. Sur al-Lat, il est interdit de pratiquer l'ingénierie génétique de crainte que cela n'infecte la colonie avec une maladie mortelle. Les seules améliorations qui peuvent être apportées au corps humain sont donc d'ordre mécanique."

"Votre propre corps ne semble pas avoir besoin d'aucune amélioration," répondez-vous poliment.

Elle poursuit comme si vous n'aviez pas parlé : "Une amie à moi s'était fait greffer un implant sur le nerf optique de manière à savoir l'heure qu'il est simplement en clignant des yeux. Un dysfonctionnement a rendu l'appareil perpétuellement actif, de sorte qu'elle ne pouvait plus dormir à cause des chiffres lumineux qu'elle avait devant les yeux. Pire, il avançait de trois minutes." Elle finit son verre et renvoie d'un geste le serveur qui voulait le remplir. "Ici, sur Terre, le corps peut être amélioré de façon plus efficace, à

l'aide de rétrovirus génétiques. En fait, je cherche un homme du nom de Malengin qui a la réputation de faire commerce de ce genre de chose.

Si vous avez la Loi des rues et voulez l'aider, rendez-vous au **307**. Sinon, rendez-vous au **329**.

287

Déduisez 6 scads de votre argent. Ce rétrovirus vous confère la capacité de voir dans une obscurité presque totale. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous avez la "vision nocturne", puis rendez-vous au **434**.

288

Rayez le code *Diamant* si vous le possédez.

Une de vos compétences vous permettra peut-être d'obtenir une place à bord du ferry. Si vous avez le Pilotage et que vous voulez vous en servir, rendez-vous au **309**. Si vous préférez utiliser la Roublardise, rendez-vous au **331**. Si vous employez l'Astuce, rendez-vous au **226**. Si vous n'avez rien de tout ça, rendez-vous au **352**.

289

A une altitude de croisière de trente mètres, le désert de glace ressemble à une mer d'un blanc lumineux d'où émergent des îles de pierre noire. Le vent hurle sans relâche sur ces immenses étendues, faisant déferler une neige poudreuse qui a donné d'étranges formes aux falaises environnantes. Vous distinguez peu de signes de vie. Cet endroit est l'un des plus désolé de la Terre. La lumière du jour est d'une pâleur livide, le crépuscule est d'un bleu de fumée et le ciel nocturne est rempli d'un millier d'étoiles qui scintillent entre les masses nuageuses colossales.

Les jours se confondent en une succession floue. Puis, enfin, vous distinguez contre l'horizon les murs noirs et sinistres d'une cité en ruine. Vous êtes arrivé à Du-En. Si vous avez le code *Diamant*, effacez-le et rendez-vous au **191**. Sinon, rendez-vous au **213**.

290

Vous plongez à l'intérieur de l'ascenseur et pressez le bouton. Le Fijien se précipite dans votre direction en hurlant : "Arrête ! Imposteur !" Vous êtes soulagé que les portes se referment avant qu'il ne puisse vous atteindre.

Alors que vous allez faire descendre l'ascenseur au rez-de-chaussée, la pensée vous vient qu'il pourrait contacter la réception et vous faire intercepter par des gardes de sécurité. Si vous décidez de prendre ce risque, rendez-vous au **354**. Si vous préférez gagner le toit, rendez-vous au **376**.

291

Vous êtes éveillé par le contact de doigts contre votre visage. Ils sont froids comme la glace. Vous levez la tête et, dans la clarté argentée que diffuse la lune, vous voyez un homme qui se penche sur vous. Vous ouvrez la bouche pour crier mais le seul son que vous parvenez à produire est un croassement de terreur étranglé. C'est le même homme que vous avez vu gelé à l'intérieur du glacier !

Vous vous pressez en arrière contre le rocher, jusqu'à ce que vous puissiez vous redresser lentement. L'homme vous regarde avec une étrange expression de menace capricieuse, comme un chat confronté à un canari de forme curieuse.

Un bras sectionné gît dans la neige à vos pieds. Une tête, à demi enterrée à une faible distance, contemple le vide de ses yeux fixes. Vous regardez autour de vous avec une horreur croissante. Shandor et ses hommes ont été brutalement assassinés pendant que vous dormiez.

L'homme étrange sourit, mais d'une manière qui n'a rien d'humain. Il ressemble à une ombre vivante. Vêtu légèrement comme il l'est, il devrait être mort sous l'action du froid. Sa main se lève, brillant comme de l'ivoire dans les ténèbres. "Mon épée," murmure-t-il. "Mon épée. Rends-la-moi."

Si vous avez le Combat à Mains Nues, rendez-vous au **398**. Si vous avez la Paradoxie, rendez-vous au **377**. Si vous avez le tir et un pistolet barysal chargé, rendez-vous au **355**. Si vous n'avez rien de cela, rendez-vous au **419**.

292

Le jour et la nuit n'ont pas de signification dans la clarté humide qui baigne perpétuellement Lyonesse. Vous trouvez un endroit où vous reposer. Les rayons dorés qui vous parviennent lorsque vous vous réveillez sont presque horizontaux. Une obscurité tangible plane entre les larges feuilles épaisses. Les insectes grouillent et fourmillent. Vous avez subi des piqûres pendant votre sommeil, qui vous font vous gratter furieusement avant de vous remettre en route. Ces démangeaisons sont une sensation inaccoutumée dans l'âge de glace actuel, tout comme la lassitude que génère la chaleur. Vous êtes désor-

mais presque impatient de quitter cette région de jungle tropicale. Rendez-vous au **420**.

293

Tôt le lendemain, le gondo vous retrouve à l'extérieur de votre hôtel et vous conduit à l'est de la ville. Vous laissez derrière vous les ruelles étroites et les élégants palais tombant en ruines sur leurs hautes plates-formes de pierre pour vous engager dans le dédale de bâtiments en bois qui borde la frontière de la ville. La route devient une bande de boue gelée, dure et glissante. Vous êtes désormais entouré par les constructions de brique et de broc qui constituent les bidonvilles de Veniz : des masures rudimentaires, dont les toits sont faits de mousse et de fibre de verre récupérée. Les habitants sont des mendiants estropiés qui jettent des regards craintifs sur votre passage.

La température chute abruptement lorsque vous quittez la ville. Un vent fort se met à vous souffler dans le visage, dispersant les flocons de neige sur le terrain irrégulier. Vous poursuivez votre chemin à la suite du gondo, la capuche serrée autour de votre visage, vous demandant si vous n'auriez pas mieux fait de rester au coin du feu à votre hôtel.

Le gondo s'arrête et désigne du doigt une forme blanche dans le paysage. Vous voyez une large porte de métal noir incrustée dans le flanc d'un monticule. Vous approchant, vous réalisez qu'il doit probablement s'agir d'un bâtiment profondément enfoui sous la neige et la glace. La porte vous intrigue : pour être ainsi dégagée, il faut qu'elle dispose d'un chauffage interne. Vous essayez de la pousser et découvrez bientôt qu'elle glisse sans difficulté vers le haut. Une faible clarté verte vous provient de l'intérieur.

Le gondo refuse de vous accompagner plus loin. "C'est hanté," vous répète-t-il. "C'est pour ça que même les animaux sauvages ne viennent pas s'abriter près de la porte, malgré la chaleur."

Sa poltronnerie vous fait grimacer mais ne vous empêche pas de franchir le seuil. Vous vous trouvez dans un corridor éclairé par des lampes vertes serties dans le plafond. Les murs et le sol sont noirs.

Un tintement métallique vous provient de la pénombre et vous êtes aussitôt en alerte. Quelque chose est en train de rôder dans les ombres à l'autre extrémité du couloir. Si vous avez le Tir et un pistolet chargé, vous pouvez ouvrir le feu en vous rendant au **373**. Sinon, vous pouvez battre en retraite et retourner en ville (rendez-vous au **395**) ou avancer pour mieux voir (rendez-vous au **416**).

Vous attendez les jumelles Gargan à l'extérieur de l'auberge, dans la lumière grise de la fausse aurore. Elles vous rejoignent au moment où le soleil vient teinter d'or blanc le ciel oriental, dans lequel passent lentement des nuages ressemblant à des amas de limailles de fer. La chaleur des geysers attire des essaims de moustiques minuscules qui dansent dans l'air comme autant de particules de poussière.

Gargan XIII s'approche. "Nous sommes prêtes à partir. Je suppose que, comme nous, tu as pour destination le Sahara ?" Tout en parlant, elle attrape distraitemment plusieurs moustiques et les écrase entre ses paumes.

Il est inutile de dissimuler, ces deux-là sont suffisamment perceptives pour deviner la vérité. "Nous nous rendons tous à Du-En, je pense, et probablement pour la même raison."

"Nos buts ne coïncident peut-être pas aussi bien que tu l'imagines," dit Gargan XIV en vous rejoignant. "Mais, pour l'heure, nous sommes alliés."

Vous vous mettez en route. Votre chemin vous fait traverser des collines, puis les masses pesantes des montagnes de l'Atlas. De longs escarpements rocheux sont à nu sous le ciel : la carcasse de la vieille Terre, décharnée sous sa couverture de neige. Des pics abrupts se dressent partout autour de vous, sévères et impressionnants, comme des colonnes soutenant un toit de nuages neigeux. Alors que vous marchez, vous méditez l'alliance tendue qui vous unit aux jumelles. Il est possible qu'elles jugent utile d'avoir un coéquipier pour traverser le désert extrêmement inhospitalier du Sahara, mais il est aussi possible qu'elles ne fassent que guetter le moment où vous ne serez plus sur vos gardes pour vous tuer.

Vos soupçons trouvent leur réponse le matin du troisième jour, quand vous vous réveillez pour découvrir qu'elles ont disparu avec l'essentiel de vos provisions. Elles ne vous ont laissé que votre argent et vos vêtements. Vous perdez 1 Point de Vie à moins de posséder la Survie, car il vous sera difficile de vous approvisionner dans ces terres désolées. Notez le code *Serpe* puis rendez-vous au **393**.

"La déesse Gaia !" vous exclamez-vous d'une voix extatique. "Béni soit-elle par-dessus tous les autres ! Louez Gaia !"

"Louez Gaia !" répètent-ils comme des automates.

La prêtresse vous fixe d'un regard perçant. "Que sais-tu de notre déesse ?"

Vous lui retournez un sourire de béatitude. "Elle m'a confié une mission sacrée. C'est pour cela que je suis venu à Lekerr et, si elle ne m'avait pas guidé à chaque pas de mon voyage, je n'aurais jamais survécu. C'est un véritable miracle !"

L'un des adorateurs s'indigne de vous entendre parler ainsi. "Quels mensonges !" s'exclame-t-il. "C'est un blasphème ! Tu dois être puni pour ton blasphème, hérétique !"

Il s'avance pour vous frapper mais la prêtresse l'arrête en levant la main. Elle vous regarde avec des yeux distants. "Non... Je sens que c'est la vérité."

Vous étouffez un soupir de soulagement. Soit c'est votre visage honnête qui l'a convaincue, soit elle possède un certain pouvoir de télépathie. Vous leur adressez un large sourire. "C'est parfaitement vrai. Laissez-moi en paix ou Gaïa vous maudira. Mieux encore, faites une donation pour m'aider dans ma cause sainte !"

Avec mauvaise grâce, ils vous remettent de l'argent avant de partir à la recherche d'une meilleure victime. Ajoutez 10 scads à votre pécule. A l'aube, vous prenez la direction du bazar en sifflotant un petit air gai.

Rendez-vous au **333**.



296

Vous le regardez, scandalisé. "Et vous abandonnez la Terre à son agonie ?" "Cela ne nous regarde pas," réplique-t-il en haussant les épaules. "Nous sommes un Etat indépendant. Les habitants de la Terre doivent régler leurs propres problèmes."

Vous avez un rire sans joie. "Vous êtes humains ! Comment pouvez-vous abandonner la planète qui vous a donné la vie ? La regarder expirer sous un linceul de glace sans rien faire est inexcusable ! Si un désastre venait à rendre al-Lat inhabitable, où iriez-vous une fois que la Terre sera morte ? Votre indifférence est stupide et imprévoyante. Vous êtes comme les passagers d'un navire en train de sombrer, qui sautent dans la mer déchaînée pour s'accrocher à des planches brisées et regardent sans agir leur bâtiment disparaître !" Il réfléchit un long moment avant de hocher lentement la tête. "Vos arguments ont la force de la passion." Il part et revient avec un appareil métallique de la taille d'un livre. "Ceci est mon projet personnel. Je l'appelle Micro-Gaïa.

C'est un cerveau artificiel miniature où a été programmé la personnalité d'origine de Gaia, lorsqu'elle était encore saine d'esprit." Il le place entre vos mains. "Prenez-la. C'est la seule aide que je puisse vous offrir, en-dehors de mes vœux de bonne fortune. Maintenant, je dois aller trouver le capitaine Baihaqi, qui devrait être prêt à vous ramener sur Terre."

Notez Micro-Gaia parmi vos possessions. Vous restez seul quelques minutes dans le laboratoire. Vous pourriez utiliser l'ordinateur qui s'y trouve pour contacter Gaia elle-même. Si vous souhaitez le faire, rendez-vous au **339** si vous possédez la Cybernétique et au **360** sinon. Si vous préférez attendre que Riza al-Baihaqi vienne vous chercher, rendez-vous au **275**.

297

"Le projet d'intelligence artificielle Gaia est développé à l'étage scientifique," répond la voix. "Statut actuel du projet : en suspens. Veuillez monter sur le disque d'ascension."

Très impressionné par la science qui a su créer un appareil capable de répondre avec une telle intelligence, vous vous exécutez. La plate-forme vous amène à l'étage immédiatement supérieur. Rendez-vous au **276**.

298

Le jour suivant, alors que la neige scintille comme de la poudre de diamant sous l'or pâle du soleil, vous apercevez un frémissement vaporeux à une certaine distance. Lorsque vous en approchez, vous croyez d'abord que l'oasis est un produit de votre imagination. Des conifères nains et des pierres couvertes de mousse entourent un étang d'où se dégagent des volutes de fumée. Des oiseaux à long bec fouillent le sol à la recherche d'asticots. Puis vous saisissez une odeur de soufre et réalisez que la température qui règne ici doit provenir de profondes fissures dans le sol. Vous avez le sentiment d'être dans un rêve alors que vous franchissez la barrière de végétation et allez vous asseoir sur un rocher plat, où vous retirez vos vêtements pour profiter de votre premier moment de chaleur depuis bien des jours. Si vous décidez de rester ici un certain temps pour retrouver vos forces, rendez-vous au **405**. Si vous souhaitez vous remettre en route au plus vite, rendez-vous au **426**.

299

Gaunt jette un coup d'œil à votre garde du corps mécanique. "Peut-être que tu as raison," dit-il avec mélancolie. Sans un mot de plus, il se détourne et

regagne le camp. Les xoms le suivent fidèlement comme autant de somnambules silencieux.

Vous regardez la marche imperceptible des constellations au-dessus de vous. Une demi-heure s'écoule et vous commencez à sentir le froid. Il est tard. Alors que vous retournez à la place centrale, vous apercevez Gorgoth en train de vérifier son armement pour l'aventure de demain. Assis près du feu où il a fait infuser du thé, Bosch vous adresse un signe de la main. Vous pouvez aller voir Gorgoth (rendez-vous au **126**) ou Bosch (rendez-vous au **104**) ou encore aller directement vous coucher (rendez-vous au **192**).

300

Vajra Singh se tient comme un démon dans la neige, un homme taillé dans le granit, au visage sombrement taciturne et aux yeux de lion. Son armure anti-laser argentée scintille dans la faible lumière du jour. Il vous observe tous comme s'il jaugeait du regard une meute d'hyènes. Puis il lève son énorme canon portable et presse le bouton de mise à feu. L'air est empli d'un bruit volcanique lorsqu'un torrent de plasma incandescent jaillit de l'arme et vient frapper les murs qui vous surplombent, couvrant la place d'une pluie de pierre en fusion. Tout le monde plonge à couvert. Déchaînant toujours le barrage d'énergie crépitante, Vajra Singh se tourne pour le diriger vers les fondations d'un bâtiment à l'opposé de sa position. Les épais murs de pierre explosent et la façade entière s'effondre lentement, ne laissant qu'une ruine calcinée.

Vajra Singh touche un bouton sur le côté de son canon et la décharge cesse. Le rugissement devient une vibration sourde. Vous remarquez qu'un petit voyant rouge s'est allumé au moment où l'arme a cessé de libérer son énergie destructrice. "C'est le canon mantramukta," vous murmure Janus Gaunt à l'oreille.

"Ces querelles doivent cesser !" gronde Vajra Singh tandis que les autres quittent leurs abris. "Nous devons travailler ensemble à court terme ou nous avons peu de chance de parvenir jusqu'au Cœur. Est-ce clair ?"

Sur le côté du canon mantramukta, un voyant vert s'allume. Vous savez désormais qu'il lui faut quelques secondes pour être de nouveau opérationnel lorsqu'il a été utilisé. Vous notez que Chaim Gorgoth l'a également remarqué. Janus Gaunt regarde les visages qui l'entourent, puis prend la responsabilité de répondre : "Nous acceptons ces conditions."

Faisant voler les pans de son manteau majestueux, Vajra Singh se détourne et marche à grandes enjambées jusqu'à la tente où l'attendent quatre serviteurs.



300 - "Ces querelles doivent cesser !" gronde Vajra Singh.

Si vous avez le code *Sablier*, rendez-vous au **235**. Sinon, mais que vous possédez une trousse médicale, rendez-vous au **257**. (Si vous avez une voiture aérienne *Manta*, vous trouverez une trousse médicale dans le coffre.) Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, rendez-vous au **278**.

301

"Qu'est-ce que la vérité ?" demande l'ordinateur énigmatiquement. Si vous avez le code *Lunaire*, rendez-vous au **322**. Sinon, rendez-vous au **61**.

302

Vous entendez le raclement de nombreuses pattes d'insecte, puis un centipède noir gigantesque surgit des bas-côtés, ses mandibules fendant l'air comme des lames huilés. Il s'attendait à ce que vous restiez pétrifié devant son attaque, mais vous le surprenez en esquivant sa charge et en courant le long de la galerie, traînant Bosch derrière vous. Le baron est guidé par ses sens psychiques, mais vous voyez l'animal lui infliger une blessure sanglante au flanc avant qu'il ne puisse se dégager. Vous vous jetez tous les trois de l'autre côté de la porte bardée de fer, que vous claquez derrière vous. Un instant plus tard, le monstre se jette contre le panneau en bois, qui tremble sur ses gonds mais tient bon.

"C'était juste," souffle Bosch, essuyant d'un revers de main la sueur froide qui lui coule dans les yeux. Rendez-vous au **281**.

303

Vajra Singh presse la détente de son canon et le dirige vers Gorgoth, mais l'agent des SSEU n'est pas pris par surprise. Il saisit Bosch et le jette devant lui pour encaisser l'essentiel de la décharge. Bosch meurt instantanément et, au même moment, Gorgoth jette par terre un petit cylindre qui libère un épais nuage de fumée blanche.

Singh se dresse comme un spectre au milieu du brouillard qui s'étend. Tenant son canon prêt, il fouille l'espace fuligineux à la recherche d'un signe de mouvement. Vous avez perdu Gorgoth de vue.

Si vous attaquez Singh avec un pistolet barysal ou une grenade étourdissante, rendez-vous au **20** (après avoir déduit une charge ou une grenade). Si vous vous rapprochez pour lui prêter assistance, rendez-vous au **42**. Si vous vous écartez et attendez de voir ce qui se passe, rendez-vous au **262**.

304

Gorgoth n'a pas le temps de recharger son arbalète. Il tire un couteau et charge droit devant, mais il ne peut pas vous empêcher de faire feu. La décharge barysal le frappe en pleine poitrine et il s'effondre mort à vos pieds. Réduisez les charges de votre pistolet, puis rendez-vous au **72**.

305

Vajra Singh est un seigneur de guerre Sikh, qui ne faillira jamais à l'honneur. Puisque vous n'avez pas de pistolet, il ne daigne pas se servir du sien mais bondit en avant pour régler la question à mains nues. Vous voyez immédiatement qu'il est un lutteur puissant. Son poing fend l'air et, même si vous parvenez à vous dérober sur le côté, vous pouvez presque sentir l'onde de choc. Un seul coup d'un tel guerrier pourrait fracasser la pierre.

Vous battez agilement en retraite, tentant de tirer le meilleur parti de votre rapidité face à sa force brute. Un coup de poing vous percute au flanc et Singh pousse un grand rugissement de fauve lorsque son pied vient ensuite vous frapper en pleine poitrine. Vous sentez des côtes craquer mais, étouffant un cri de douleur, vous vous rapprochez pour lui envoyer une série de coups rapides au visage.

Si vous possédez le Combat à mains nues, vous perdez 5 Points de vie; sinon, vous en perdez 9. Si vous survivez, vous parvenez enfin à vaincre cet adversaire titanesque et vous pouvez vous rendre au **415**.

306

Bosch regarde la rangée de visages pâles et morts en frissonnant. Il y a au moins dix cadavres, certains sur cette corniche et d'autres perchés plus loin parmi les rochers. "Ils ont dû monter ici pour échapper à des loups," dit Bosch.

Il se trompe. Il n'y a pas de loups dans ces montagnes. Et ces gens n'étaient pas en train de fuir des prédateurs lorsqu'ils sont morts. Ils sont tous figés dans des positions qui suggèrent la curiosité : dressés pour distinguer quelque chose, une expression de fascination sur le visage et de minuscules stalactites de glace devant leurs yeux grands ouverts. La mort ne les a pas entourés de mâchoires enragées, mais s'est glissé silencieusement jusqu'à eux comme un voleur dans la nuit.

Le ciel est en train de passer du gris au noir. Si vous poursuivez votre chemin, vous devrez passer la nuit en terrain découvert, sans protection contre le vent

glacial. Si c'est ce que vous décidez de faire, rendez-vous au **285**. Si vous vous abritez ici, rendez-vous au **349**.

307

Vous donnez à Thadra Bey un contact qui devrait lui permettre de rencontrer Malengin. "Cela va m'épargner beaucoup d'effort," murmure-t-elle en regardant le nom et l'adresse que vous avez écrits. Brûlant soigneusement le papier à la flamme d'une bougie, elle ajoute : "Sur al-Lat, nous adhérons à un principe de réciprocité dans les affaires. Je dois vous payer pour cette information."

Vous faites un geste négatif de la main. "Ce n'est pas nécessaire."

"Si," répond-elle fermement. "Je ne tiens pas à avoir une dette envers vous." Elle vous donne un paquet de pilules antidotes. "Nous les prenons sur Terre pour nous protéger contre la plupart des toxines dans l'air. Elles sont efficaces contre la plupart des maladies et des poisons. Gardez-les, j'en ai d'autres dans ma chambre."

Elle se lève et quitte le bar. Notez le paquet de pilules antidotes parmi vos possessions, puis rendez-vous au **329**.

308

Souvenez-vous de payer 10 scads. Ce rétrovirus durcit votre peau de manière à vous faire gagner 5 Points de vie (votre maximum de Points de vie passe donc à 15). Il y a cependant un inconvénient : il ralentit vos réflexes et vous fait donc perdre la compétence Agilité si vous la possédez.

Retournez au **434**, mais rappelez-vous que Malengin ne possède qu'un seul exemplaire de chaque rétrovirus et ne peut pas vous vendre de dose supplémentaire de celui-ci.

309

Vous engagez la conversation avec les membres de l'équipage de remplacement qui attendent l'arrivée du ferry. Après quelques échanges sur des sujets généraux, vous orientez la discussion sur le détail de votre profession. "J'ai entendu dire que le ferry est un aéroglisseur Bauer Turbo-400," dites-vous. "Ces engins manœuvrent bien, surtout dans les eaux agitées du Delta de l'Isis, mais il faut faire attention de réduire la puissance progressivement et de maintenir l'appareil à une température raisonnable. Un refroidissement trop rapide risque d'endommager les jupes et de fissurer l'hydrojet."

"Tu es un pilote ou un maître d'équipage ?" demande un homme aux minces favoris qui se présente comme étant le capitaine.

"J'ai souvent navigué dans la Mer Intérieure. Généralement en longeant la côte dans un petit bâtiment pour éviter les pirates, mais j'ai piloté un Bauer une ou deux fois."

Le capitaine dirige sur vous le tuyau de sa pipe et hoche pensivement la tête.

"Qu'est-ce que tu dirais d'un voyage pour Lekerr ?"

"Il se trouve que c'est précisément là que je souhaite me rendre," répondez-vous en chargeant votre paquetage sur l'épaule.

"Et bien, si la besogne ne te fait pas peur, je pense que je peux te trouver un emploi à bord." Il vous décrit les conditions de travail. En plus d'être amené à Lekerr, vous serez payé 20 scads. Ajoutez cette somme à votre pécule et rendez-vous au **246**.

310

Abrité du vent nocturne glacial par les falaises rocheuses, vous vous blottissez pour arracher quelques heures de sommeil agité. Vous prenez des tours, l'un d'entre vous marchant de long en large pour conserver sa chaleur tandis que l'autre somnole. Tous vos efforts ne peuvent empêcher le froid mortel de s'infiltrer dans vos os et, lorsque la nuit s'achève, vous avez perdu 1 Point de vie (à moins de posséder la Survie, auquel cas vous êtes suffisamment résistant pour endurer le froid).

Le matin traverse les nuages épais de ses maigres doigts d'argent pâle. Vous vous levez et frottez vos membres pour y rétablir la circulation sanguine, puis rassemblez vos affaires pour vous remettre en route. Rendez-vous au **199**.

311

Il se fait tard et il est temps que vous trouviez un endroit où passer la nuit. L'Hôtel Ossiman est toujours ouvert et un lit y coûte 5 scads. Si vous souhaitez y prendre une chambre, déduisez 5 scads de votre argent et rendez-vous au **333**. Si vous préférez économiser votre argent en dormant à la dure dans les rues, rendez-vous au **165**.

312

Vous vous réveillez et regardez autour de vous, puis poussez un cri d'horreur et bondissez sur vos pieds pour vous presser en arrière contre la paroi rocheuse. Les autres sont morts, leurs corps déchiquetés et éparpillés sur la neige

fraîche. Lorsque vous voyez qu'il n'y a pas de danger immédiat, votre pouls frénétique commence à se calmer et vous vous approchez d'un torse sans tête que vous identifiez comme étant Hal Shandor. Il est étrange de voir un homme si plein de vie et de force devenu une forme brisée, aussi inerte que de l'argile. Et aussi vide de sang. Fouillant du regard la neige blanche, c'est à peine si vous y découvrez quelques tâches écarlates.

Vous ne savez pas quel animal a pu mettre en pièces Shandor et ses robustes gardes du corps dans le silence le plus complet et vous ne tenez pas non plus à le découvrir. Vous fouillez rapidement les lambeaux de vêtements qui s'offrent à vos yeux, découvrant une carte d'identité, une lampe-torche et un pistolet barysal auquel il ne reste qu'une seule charge. Prenez ce que vous souhaitez et notez-le sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **161**.

313

La lumière électrique est beaucoup plus rare qu'elle ne l'était jadis et les générateurs qui la produisent sont généralement alimentés par du charbon ou du pétrole. Le fait qu'il y ait de l'électricité ici, alors que Marsey a été abandonné il y a presque deux siècles, suggère une source d'énergie nucléaire et donc des ordinateurs de contrôle, qui vous permettraient d'établir une communication avec Gaia. Si vous avez la Cybernétique, rendez-vous au **335**. Sinon, rendez-vous au **356**.

314

Vous avancez péniblement à travers la neige, un vent hurlant soufflant dans votre dos. L'air est si froid que chaque inspiration vous fait mal à la gorge et vos membres sont bientôt fatigués et engourdis. Vous êtes sur le point de vous effondrer lorsque vous découvrez une masse rocheuse qui offre une protection partielle contre le blizzard. Vous vous blottissez derrière elle et attendez l'aube. Vous perdez 2 Points de Vie (si vous possédez la Survie, vous improvisez un semblant d'igloo pour mieux vous protéger du vent glacial et ne perdez qu'un seul point). Si vous survivez, rendez-vous au **393**.

315

Une expression d'enthousiasme sincère perce derrière son regard tranquille et, l'espace d'un instant, il vous semble avoir aperçu le véritable Chaim Gorgoth. "Le pistolet barysal est une arme puissante," reconnaît-il, "mais elle est limitée par son nombre de charges et peut connaître des problèmes techniques, ce qui

entraîne des inconvénients. L'arbalète a des points faibles aussi, bien entendu, mais je la trouve tout à fait fiable contre les adversaires humains dénués de protection."

"Gorgoth est un inconditionnel de l'efficacité," observe Bosch avec un sourire d'antipathie non-dissimulée. "Il la mesure généralement en nombre de morts par minute."

Gorgoth hausse les épaules, apparemment peu affecté par le point de vue de Bosch. "D'après ce critère, l'agent efficace n'aurait besoin que de s'équiper de quelques bombes à plutonium. Si seulement mes supérieurs n'étaient pas si tatillons au sujet des dépenses !" Rendez-vous au **358**.

316

L'allée étroite ne vous offre pas suffisamment d'espace pour vous servir d'un pistolet si vous en possédez un. Vous jetant sur les fanatiques avec un rugissement de fureur, vous distribuez coups de poing et coups de pied. Quelqu'un vous saisit par le bras, mais vous vous dégagez et le poussez contre la prêtresse. Un coup brutal vous fait tourner sur vous-même, mais vous gardez suffisamment de présence d'esprit pour esquiver l'attaque suivante en vous baissant, puis vous redresser et enfoncer votre épaule dans le ventre de votre adversaire, qui s'effondre avec un grognement inarticulé.

Vous perdez 4 Points de Vie à moins de posséder le Combat à mains nues, auquel cas vous n'en perdez que 2. Si vous survivez, vous parvenez à vous dégager de la masse et vous enfuyez en courant. Vous vous cachez dans l'embrasement d'une porte condamnée, les laissant passer à côté de vous. Les bruits de leur poursuite furieuse s'estompent peu à peu dans le brouillard. Grimaçant de la douleur que vous infligent vos blessures, vous partez à la recherche d'un endroit plus sûr où passer le reste de la nuit. Rendez-vous au **253**.

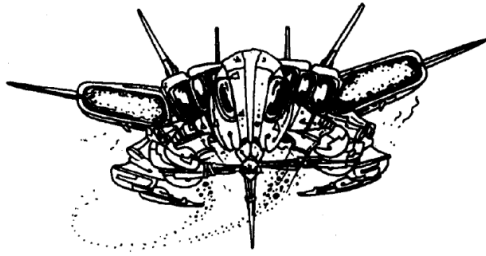
317

Il vous adresse un regard en biais dubitatif. "Ce n'est pas si simple que cela. Notre mode de vie ici sur al-Lat est gouverné par un code complexe dont vous ne connaissez rien. Nous sommes une société fermée aux étrangers."

La porte du laboratoire s'ouvre à ce moment pour laisser entrer Riza Baihaiqi. "Je suis prêt à vous ramener sur Terre," dit-il directement. "Je vous déposerai à Soudan. Est-ce que vous avez pu découvrir le travail que nous faisons ici ? J'espère que cela vous sera utile dans votre entreprise." Rendez-vous au **275**.

318

Avez-vous le code *Gilgamesh* ? Si c'est le cas, rendez-vous au **340**; sinon, rendez-vous au **425**.



319

Le bometh s'éloigne mais les jumelles vous permettent de le suivre à une distance sûre. Vous le voyez se glisser entre les collines de neige, une forme sombre sous la clarté de la lune. Lorsqu'il disparaît dans une congère, vous vous cachez et vous préparez à une longue attente. Deux ou trois heures s'écoulent. Le bometh émerge enfin à nouveau, renifle le vent puis s'éloigne à la recherche d'une proie.

Une fois qu'il a disparu, vous vous hâtez jusqu'à la congère, où vous vous glissez à travers un tunnel jusqu'à une cavité où trois petits bomeths sont blottis dans un nid de fourrure. Vous ignorez leur présence pour vous intéresser aux murs de neige compacte du repaire : le "garde-manger" du bometh, où l'animal conserve les restes de victimes précédentes. Vous dégagez la carcasse d'un gros oiseau, que le froid glacial a bien préservé. Vous enveloppez soigneusement la chair, qui constitue une ration que vous pouvez ajouter à vos possessions.

L'un des jeunes bomeths vous mordille la cheville. Les dents ne pénètrent pas votre botte, mais cela vous rappelle que l'adulte pourrait revenir à n'importe quel moment. Vous vous faufilez jusqu'à l'extérieur et vous hâtez de vous éloigner. Rendez-vous au **298**.

320

Vous avez les pilules et ne tardez pas à vous sentir beaucoup mieux. La nuit sans repos dont vous venez de faire l'expérience vous a néanmoins laissé épuisé. Sur la place principale, les autres sont en train de se préparer à une autre journée d'exploration des ruines. Dans cette atmosphère de tension perpétuellement sur le point de dégénérer en guerre ouverte, vous savez que vous aurez

besoin de toute votre présence d'esprit. Vos rivaux ont peu de chance de trouver le Cœur aujourd'hui; mieux vaut vous reposer pour le moment et rassembler vos forces pour la suite des évènements.

Si vous êtes blessé et que vous possédez une trousse médicale, vous pouvez récupérer 1 Point de Vie. (Si vous avez une voiture aérienne Manta, vous trouverez une trousse médicale dans son coffre.) Effacez le code *Sablier* et rendez-vous au **363**.

321

"Je me rappellerai toujours de toi comme d'un ami," dit Gaunt après une longue pause.

Quelque chose dans ces mots les fait sonner comme une épitaphe. Vous regardez autour de vous et découvrez que les xoms se tiennent tout près, armés de longs couteaux de cristal. "Qu'est-ce que ça veut dire ?" demandez-vous. Dans la faible clarté des lampes portatives, Gaunt lui-même ressemble à un pâle fantôme. Vous voyez l'éclat de ses dents lorsqu'il sourit. "Je dois trouver la clef de ma propre nature implacable ou demain je mourrai," murmure-t-il. "Sais-tu que le désir du pouvoir et du changement est le désir de sa propre mort ? En te supprimant, toi que j'admire, je supprime cette faiblesse en moi-même. Car vois-tu, quoi qu'il advienne, j'obtiens le Cœur."

"Tu es complètement fou !"

Il hoche la tête. "Je dois l'être. Il n'est pas sensé de convoiter le rôle de Dieu." Il fait un signe et les xoms s'avancent pour vous enfoncer leurs couteaux dans la poitrine.

Il y a une détonation et l'un des xoms s'effondre, des flammes jaillissant du trou qui vient d'apparaître dans sa poitrine. Gaunt pivote juste à temps pour voir un petit homme en tenue de combat le plaquer au sol.

Vajra Singh émerge des ombres avec ses deux autres gardes derrière lui. Ce sont des Brits : des hommes de petite taille, aux visages pâles et pincés, barbares mais réputés pour leur loyauté. Celui qui se tient au-dessus de Gaunt presse un pistolet contre sa tête et jette un coup d'œil à Singh. "Est-ce que je le tue, sir ?" aboie-t-il. Singh hoche la tête et une décharge de plasma vient éparpiller le cerveau de Gaunt sur la neige. Les xoms tressautent et leurs bras tombent mollement contre leurs flancs.

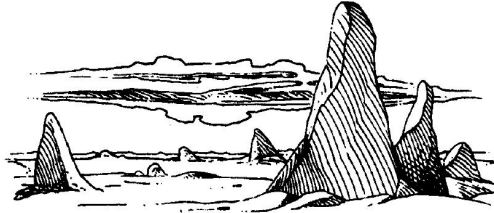
Vous poussez un soupir de soulagement. "Une intervention ponctuelle. Vous m'avez sauvé la vie."

Vajra Singh vous regarde à peine. "Gaunt a brisé les règles de la trêve. Il serait mort demain de toute façon. C'était un homme faible." Il se détourne et s'éloigne à grandes enjambées, suivi par ses gardes.

Si vous avez le code *Némésis* et que vous voulez dire à Singh ce que vous savez, rendez-vous au **343**. Sinon, vous pouvez retourner à la place principale et parler avec Kyle Bosch (rendez-vous au **104**) ou Chaim Gorgoth (rendez-vous au **126**) ou encore aller vous coucher (rendez-vous au **192**).

322

Vous vous rappelez du catéchisme qu'Eleazar Picard ne cessait de répéter après la chute de Du-En. Quel meilleur code pour les grands prêtres que le credo le plus basique de leur foi ? Il ne vous reste qu'à vous rappeler la formulation exacte... Rendez-vous au **18**.



323

Il porte l'uniforme rouge et violet du Corps des Surveillants, les troupes personnelles d'Eleazar Picard, le grand prêtre volentin. Peut-être était-il en train de se battre pour le défendre lorsque la population de la ville s'est rebellée. Vous pouvez essayer de le libérer en utilisant un pistolet barysal pour détruire la bombe de stase (rendez-vous au **345**) ou la Paradoxie pour annuler la distorsion temporelle (rendez-vous au **366**). Sinon, vous pouvez poursuivre votre chemin dans les profondeurs des catacombes (rendez-vous au **388**).

324

"Tombons-lui dessus, Gorgoth !" crie soudainement Bosch. Pivotant, Vajra Singh a une fraction de seconde pour décider qui est son adversaire le plus dangereux. Pressant le bouton d'activation du mantramukta, il dirige un torrent d'énergie incandescente vers Gorgoth, qui se jette sur le côté tout en lâchant une rafale de tirs. Les deux adversaires touchent leur cible au même instant : Singh s'effondre, l'œil transpercé par un rayon barysal ; Gorgoth est englouti et réduit en cendres.

Tout cela n'a duré que quelques secondes. Il ne reste maintenant plus que vous et Bosch, qui vous adresse un sourire et un clin d'œil. Vous êtes sur le point de lui sourire en retour, mais votre visage se fige lorsqu'il se tourne pour révéler un pistolet barysal pointé sur vous.

"Alors, Bosch," dites-vous, "est-ce que cette trahison est post-hypnotique ou du genre classique ?"

"Je savais que tu t'en prendrais à moi si je n'agissais pas le premier," réplique-t-il avec un haussement d'épaule. "Une seule personne peut obtenir le Cœur." L'intérieur du canon d'un pistolet barysal n'est pas une vision agréable. Vous n'avez qu'un instant pour agir. Vous pouvez utiliser le Tir si vous avez également un pistolet barysal chargé (rendez-vous au **347**), employer la Paradoxie (rendez-vous au **390**) ou essayer de lancer un couteau si vous en possédez un (rendez-vous au **368**). Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au **411**.

325

Vous passez à peu près une heure à explorer cette zone, qui se révèle constituée d'entrepôts et de quartiers d'habitation. "C'est visiblement l'un des abris anti-bombes qui ont été construits pendant les derniers jours de Du-En," dit Gorgoth, passant le faisceau de sa lampe dans une pièce médicale poussiéreuse. Il donne quelques tapes au plan lumineux fixé au mur pour l'inciter à mieux fonctionner. "Cela étant dit, je ne suis pas sûr que nous trouverons un passage vers le temple. Les dirigeants auraient eu des abris plus luxueux que celui-ci."

"Tu veux du luxe ?" fait Gargan XIV du bout d'un corridor. "On a ce que tu cherches juste ici."

Rejoignant les sœurs, vous pénétrez dans un auditorium où des rangées de sièges font face à un rideau. Des panneaux de verre mat incrustés dans le plafond diffusent par intermittence une clarté froidement argentée. La lumière produit un effet stroboscopique, qui donne l'impression que vous vous déplacez tous comme les personnages d'un vieux film saccadé. Gargan XIII tire le rideau. Dans l'alternance incessante de clarté et d'obscurité, vous voyez une scène où une douzaine de marionnettes se tiennent dans des postures élégantes.

Vous suivez Gorgoth lorsqu'il monte sur la scène. Hautes d'environ un mètre, les marionnettes sont suspendues par de minces fils de cuivre à une structure métallique au-dessus de vous. Chacune d'elles est vêtue comme un guerrier des temps anciens et tient un cimenterre à la main. Effleurer le tranchant de

l'un d'eux suffit à faire apparaître une gouttelette de sang à l'extrémité de votre doigt.

Puis, dans l'espace entre un instant de lumière et le suivant, quelque chose change. Vous ne saisissez d'abord pas de quoi il s'agit, puis vous réalisez : les marionnettes bougent ! Un grognement de douleur échappe à Gargan XIII et vous voyez la trace d'une blessure le long de son avant-bras. "Ils sont vivants !" s'exclame-t-elle. "Fichons le camp d'ici !"



Si vous avez le code *Gilgamesh*, rendez-vous au **132**. Sinon, mais que vous avez l'Agilité, rendez-vous au **22**. Si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **66**.

326

Gorgoth ne perd pas de temps à recharger l'arbalète. La jetant de côté, il tire un couteau et se jette sur vous. Vous bloquez sa première attaque mais recevez une estafilade à l'avant-bras avant de contre-attaquer par un balayage aux jambes qui le déséquilibre.

Le combat est bref et brutal. Gorgoth est un maître des techniques de combat meurtrières. Vous perdez 5 Points de Vie (3 seulement si vous possédez le Combat à mains nues). Si vous survivez, vous parvenez à retourner le couteau contre lui et à l'empaler. Rendez-vous au **72**.

327

Singh est plus habitué à son canon qu'à ce léger pistolet et vous êtes légèrement plus rapide. Votre rayon barysal traverse l'air et il s'effondre sans un son. Ce n'est que lorsque vous allez examiner son corps que vous réalisez qu'il avait une chance de vous atteindre à son tour juste avant de mourir. Il a choisi de ne pas tenter ce tir. Pourquoi ? Parce qu'il aurait été mesquin de vous priver de la victoire après que l'avez battu à la loyale ? Aucune meilleure explication ne vous vient à l'esprit. Singh est mort comme il avait vécu : en homme qui ne transigeait pas avec l'honneur. Rendez-vous au **415**.

328

Bosch ne s'intéresse pas qu'à la nourriture. Tandis qu'il récupère un paquet de rations, son autre main s'empare adroitement d'un jeton monétaire qui se trouvait dans le portefeuille du cadavre. Il le glisse dans sa botte sans vous en informer. Un spectateur ordinaire n'aurait rien remarqué. Ne souhaitant pas être en reste, vous récupérez adroitement le jeton alors que Bosch examine un autre corps. Le pressant contre votre jeton personnel, vous transférez la somme de 60 scads (ajoutez-les à votre Feuille d'Aventure) avant de le replacer sans que Bosch ne s'aperçoive de rien. Si vous avez la Paradoxie, rendez-vous au **370**. Sinon, rendez-vous au **306**.

329

Avec un ou deux jours à attendre l'arrivée du ferry pour Lekerr, vous avez le temps de faire des préparatifs pour votre aventure. Vous faites une promenade sur l'esplanade surplombant les salles de jeu du fameux Quartier du Hasard. En-dessous de vous, dans la profonde allée qui a été le canal principal, des néons agressifs et de la musique tapageuse empiètent sur la grandeur qu'a Veniz pendant la nuit.

Vous réfléchissez à vos possibilités. Si vous voulez consacrer votre temps à essayer d'entrer en contact avec Gaïa, rendez-vous au **351**. Si vous voulez en découvrir plus sur le Cœur de Volent, rendez-vous au **91**. Si vous enquêtez sur des voyageurs qui ont récemment disparu sur le chemin de Veniz, rendez-

vous au **451**. Si vous cherchez des informations sur Kyle Bosch, rendez-vous au **179**. Si vous essayez de faire des achats utiles pour votre voyage, rendez-vous au **350**.

330

N'oubliez pas de déduire 7 scads de votre argent. Le Mystère Verdoyant annule tous les rétrovirus que vous avez déjà utilisés. Rayez donc les particularités qu'ont pu vous conférer les autres concoctions de Malengin. Retournez ensuite au **434**, en gardant à l'esprit que Malengin ne possède qu'une seule dose de chaque rétrovirus et ne peut pas vous vendre de dose supplémentaire de ceux que vous auriez déjà consommé.

331

Vous glissant derrière un homme à la cape de soie rouge bordée de fourrure, vous tendez un bras vers la mer. "Là, est-ce que c'est le ferry ?" Il tourne la tête, fouille du regard le brouillard glacé qui voile la côte, puis vous adresse un regard méprisant. "C'était une mouette. Le ferry ne doit pas arriver avant au moins une demi-heure." Il s'éloigne avec un mouvement de cape, sans réaliser que vous lui avez fait les poches pendant qu'il était distrait. Vous avez désormais un ticket pour le ferry. Rendez-vous au **246**.

332

Il ne vous reste rien d'autre à faire que de partir à pied, en longeant la Mer Intérieure pour atteindre Lekerr en passant par Byzant.

Vous êtes destiné à ne jamais atteindre votre but. Alors que vous traversez les collines au sud-est de Byzant qui s'élèvent pour former le Plateau Anatolien, il y a une explosion de lumière à l'ouest qui se répand ensuite rapidement à travers le ciel. Il vous semble que des ondes de choc titanesques portent à travers le monde l'écho d'une terrible déflagration. Vous essayez de courir mais le temps et l'espace s'écoulent autour de vous comme de l'eau. Vous tombez et, levant la tête, vous imaginez un visage colossal occupant l'horizon. "Je suis Vajra Singh," dit une voix à l'intérieur de votre tête. "Le Cœur de Volent est à moi désormais et je l'utiliserai pour refaire toute la création à mon image..."

Le monde est balayé. Parce que vous avez trop tardé, le pouvoir du Cœur est tombé entre les mains d'un autre. Votre aventure et tout votre univers s'achèvent ici.

La lumière matinale dissipe les volutes de brume, mais il reste une fraîcheur dans l'air tandis que vous traversez les rues étroites. Même en cette époque appauvrie, le bazar de Lekerr conserve l'atmosphère pittoresque et colorée qui a fait sa réputation. Les allées sont tout juste assez larges pour qu'un homme puisse passer à côté d'un autre sans se coller à lui. Des volets de bois sombre s'ouvrent sur des échoppes exposant l'artisanat des temps anciens : tapis et tapisseries, soie, sculptures d'ivoire, filigranes d'or et d'argent, amulettes, épices, vins, teintures et parfums capiteux. Un millier d'odeurs se mélangent dans la vague atmosphère du matin, s'élevant depuis les étals de nourriture où le café frémit dans de hautes bouilloires et les crêpes sifflent sur les plaques chauffantes.

Vous passez à côté d'un homme en train de fumer une longue pipe d'argile. Nul doute que ses ancêtres regardaient par-dessus ce même étal avec les mêmes traits bruns aux pommettes saillantes. Se trompant sur la signification de votre expression pensive, il vous invite à vous approcher. "Regardez mes excellents produits. J'ai des fourrures épaisses pour vous protéger du froid."

Si vous voulez acheter un manteau de fourrure, rayez 3 scads et ajoutez-le à vos possessions. Lorsque le commerçant apprend que vous entreprenez un voyage, il insiste pour que vous le suiviez dans une cour encastrée entre d'étroits bâtiments, où son cousin vend des animaux et des esclaves. Si vous l'accompagnez, rendez-vous au **338**. Si vous préférez explorer le reste du bazar, rendez-vous au **359**.

Le crépuscule est en train de tomber lorsque vous atteignez l'ancienne cité de Veniz. Elle scintille d'un millier de lueurs sous le ciel d'un vert-de-gris mat. Glacé et affamé, vous hâtez le pas en direction du centre de la ville. Vous traversez les mesures temporaires où résident chasseurs et commerçants, puis les bidonvilles de fer rouillé et de plastique qui remplissent les rues étroites dont certains disent qu'elles étaient des canaux par le passé. Au-dessus se dresse la masse des anciennes places, où les riches et les puissants de la cité habitent des palais soutenus par des échafaudages de bois contre les ravages du temps.

Vous apprenez bientôt que le ferry pour Lekerr n'arrivera pas avant deux jours. En attendant, vous avez le choix de l'endroit où vous souhaitez loger. Le

prestigieux Hôtel Marco Polo vous coûtera 12 scads pour deux nuits; l'Hôtel Paradis, 6 scads; la peu recommandable Auberge du Doge, 3 scads.

Choisissez où vous logerez et réduisez votre pécule en conséquent. Si vous choisissez l'Hôtel Marco Polo, rendez-vous au **222** si vous avez une carte d'identité et au **286** sinon. Si vous choisissez l'Hôtel Paradis, rendez-vous au **244**. Si vous logez à l'Auberge du Doge, rendez-vous au **371**.

335

Les ordinateurs qui contrôlent l'alimentation électrique fonctionnent encore, mais il est évident qu'ils ne sont pas contrôlés par Gaia, qui est beaucoup trop erratique pour avoir assuré une telle tâche pendant deux siècles. Si vous pouvez avoir accès à ces ordinateurs, vous parviendrez cependant peut-être à établir un contact avec elle.

Rendez-vous au **356**.

336

"Je pense que tu surestimes les pouvoirs de Gaia; elle ne contrôle pas le soleil," répondez-vous avec un rire dédaigneux. L'écran palpite et un logo figurant un globe bleu apparaît, annonçant la connexion à Gaia. Vous tapez rapidement : GAIA, EST-CE QUE TU ES LA ?

Où est là ? Ici est partout.

Malheureusement, Gaia se trouve dans une de ses phases de confusion. Vous essayez à nouveau : COMMENT DOIS-JE ATTEINDRE DU-EN ?

Gizei d'abord. La pyramide. A travers la façon irrégulière dont les lettres apparaissent à l'écran, il vous semble percevoir une grande lutte se déroulant dans l'esprit de Gaia. *Tu peux trouver un ami en Gilgamesh. Tape Humbaba...*

Le message dégénère en une suite incompréhensible de caractères. Vous interrompez la connexion et, après un instant de réflexion, vous ordonnez à l'ordinateur local de s'éteindre. Il existe une possibilité qu'il ait été infecté par les virus de Gaia au cours de votre communication et vous ne tenez pas à ce qu'un réacteur nucléaire vienne à exploser à proximité.

"Je crains que tu ne disposes bientôt plus d'électricité," dites-vous à Fax. "Il reste probablement assez d'énergie dans les cellules de stockage pour un jour ou deux. Ensuite, tu devras trouver une autre solution pour t'éclairer et ce genre de choses."

Les traits de son visage s'affaissent. "Qu'est-ce que tu as fait ? Tu as détruit mon petit paradis, tout ça pour échanger quelques mots avec ta précieuse Gaia !"

Vous haussez les épaules. "Ces quelques mots signifieront peut-être le salut de l'humanité... si je parviens à déterminer ce qu'ils signifient." Notez le code *Humbaba* sur votre Feuille d'Aventure. Vous pouvez maintenant essayer l'un des tunnels (rendez-vous au **439**) ou dire adieu à Fax et poursuivre votre route vers l'ouest (rendez-vous au **420**).

337

Son regard s'étrécit brièvement tandis qu'il écoute la question. "Gizei était une base militaire à quelques kilomètres à l'ouest. Il y a longtemps, il paraît que c'était un ancien lieu de sépulture. De toute façon, c'est désormais abandonné. Et hors-limite. Je vous suggère de ne pas en approcher."

Bosch vous saisit par le bras. "Désolé," dit-il à Gorgoth, "mais nous avons des affaires à Lekerr et je ne tiens pas à me faire trancher la gorge auparavant."

Gorgoth sourit. "Bosch, c'est un risque que tu prends chaque fois que tu ouvres la bouche !" Rendez-vous au **358**.

338

On vous montre un burrek : un animal massif à la longue fourrure blanche et au museau lugubre. "Les nomades utilisent ce genre de créatures lorsqu'ils souhaitent traverser le désert de glace," vous dit le commerçant. "Ils se blottissent derrière l'animal pendant les blizzards et, lorsqu'ils ont faim, ils percent l'une de ses veines pour se nourrir de son sang."

"C'est écœurant !"

Il hoche la tête calmement. "En effet, ce n'est sans doute qu'à peine préférable au fait de mourir de faim. Mais, si vous comptez traverser le Sahara, vous ne pouvez pas vous passer d'un burrek. Cet animal robuste est à vendre au prix généreux de 30 scads."

Après un certain marchandage, le prix descend à 10 scads. Si vous voulez acquérir le burrek pour ce prix, notez-le sur votre Feuille d'Aventure et ajustez votre pécule. Le burrek n'est pas pris en compte en ce qui concerne la limite de huit possessions puisque vous n'avez bien entendu pas à le transporter : il vous suivra de lui-même. (Si vous avez une voiture aérienne Manta, il est inutile de vous acheter un burrek, vous ne pourriez pas le faire tenir à bord.) Rendez-vous au **359**.

Vos doigts volent sur le clavier, faisant apparaître une séquence rapide de codes d'accès, de menus de fichiers et d'options. Des systèmes de sécurité sont en place pour empêcher un contact accidentel avec Gaia. Vous les contournez et ouvrez une communication par le biais d'une des antennes extérieures d'Al-Lat, qui vous connecte à un satellite météorologique de la Terre. En moins de trente secondes, vous êtes en contact direct avec Gaia elle-même. Vous réglez la communication sur "Visuel Seulement" de manière à ce que personne ne puisse vous entendre. Jetant des coups d'œil nerveux à la porte, vous informez rapidement Gaia de tout ce qui vous est arrivé.

L'écran s'emplit d'un torrent de mots lumineux : L'activation du Cœur créera un nouvel univers. L'univers actuel sera détruit dans le processus. Je recommande la destruction du Cœur. Elle peut être accomplie en utilisant deux rayons barysal à angles droits : la structure cristalline du Cœur sera brisée.

Quelles nouvelles stupéfiantes ! Vous désirez questionner Gaia davantage pendant qu'elle est d'humeur communicative, mais quelqu'un pourrait entrer et vous découvrir à tout instant. Vous interrompez la communication et vous écartez de l'écran juste à temps pour voir la porte s'ouvrir et Riza Baihaqi rentrer dans la pièce. Notez le code *Némésis* et rendez-vous au **382**.

Vous passez à la pièce adjacente, Gilgamesh vous suivant à grandes enjambées sonores. Le podium est vide. "Est-ce qu'il en existe d'autres comme toi ?" lui demandez-vous. "Où est-ce que je peux les trouver ?"

Il y a une très brève pause tandis que son esprit artificiel assimile la question. "Je suis le prototype," répond-il. "J'ai été créé pour parer aux dangers de la secte Volentine. Je n'ai pas connaissance de l'existence d'autres modèles."

Vous le regardez : un énorme automate en armure, vibrant d'énergie. La manière dont il se tient si immobile, examinant froidement chaque remarque dans les profondeurs de son cerveau inhumain, produit une impression étrange et perturbante. Vous vous rappelez qu'il est votre serviteur : dangereux pour vos ennemis et non pour vous. "Viens avec moi," lui dites-vous. "Nous partons." Rendez-vous au **361**.

Vous regardez l'énorme carcasse étendue dans la faible lumière de la lune.

Si vous avez un couteau ou une épée courte avec laquelle la découper, rendez-vous au **362**. Sinon, mais que vous avez l'Astuce, rendez-vous au **384**.

Si vous ne remplissez aucune de ces conditions, vous ne pouvez rien faire de votre victime. Rendez-vous au **298**.

342

Vous êtes glacé d'horreur en réalisant la vérité : vous avez une maladie dégénérative. Elle va se répandre et vous ronger de l'intérieur. La course pour obtenir le Cœur prend désormais une importance vitale, car ce n'est qu'en obtenant son pouvoir que vous pourrez guérir votre corps de ce mal. Si vous possédez une trousse médicale (ou une voiture aérienne Manta, dont le coffre en contient une), rendez-vous au **257**. Sinon, rendez-vous au **278**.

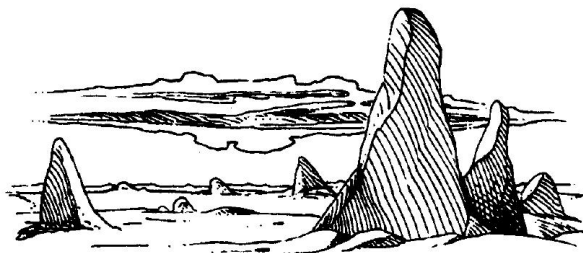
343

Vous vous hâtez de rattraper Singh et l'informez des avertissements de Gaia. Il ne semble d'abord guère intéressé, mais vos paroles finissent par produire un effet. Il s'arrête et vous regarde en face. "Tu suggères une alliance," dit-il. "C'est sage. En nous alliant, nous sommes virtuellement certains de vaincre les autres et d'atteindre le Cœur. Demain, tu iras avec le Baron Siriasis et je ferai équipe avec Gorgoth. Ce sont nos plus dangereux adversaires. Si l'occasion se présente, il faudra les tuer."

"Et si ton groupe atteint le Cœur en premier ? Ou le mien, d'ailleurs ?"

"Je jure que je ne m'emparerai pas de son pouvoir avant qu'il ne reste plus que toi et moi. Alors, nous pourrions discuter ensemble de l'avenir du cosmos."

Vous le regardez retourner à sa tente. Vous êtes certain que Singh tiendra son serment... mais vous avez aussi le sentiment insidieux que vous venez de vous attacher à la queue du lion. Notez le code *Rouge* et rendez-vous au **192**.



344

A travers la porte de verre, vous pouvez voir que l'ascenseur de Gorgoth a commencé à descendre. Vous vous hâtez de sonder son esprit pour découvrir ce qu'il a dit. Vous apprenez que le code prend la forme d'une suite de questions et de réponses fondamentales pour la foi Volentine. Gorgoth l'a découvert en regardant des enregistrements de l'interrogatoire d'Eleazar Picard, le grand prêtre du culte qui a échappé à la chute de Du-En.

Cela a marché pour Gorgoth. Vous allez maintenant voir si cela marche pour vous. Rendez-vous au **18**.

345

Il est étrange de voir le rayon barysal ralentir lorsqu'il pénètre dans la zone de distorsion temporelle; cela vous fait penser à une aiguille chauffée à blanc en train de transpercer un bloc de glace. Lorsque la décharge atteint sa cible, il y a une explosion étouffée et la bombe explose en morceaux fondus. Au même instant, l'homme fait un demi-pas en avant, puis sursaute en vous découvrant tous les trois devant lui.

Réduisez d'une unité les charges de votre pistolet, puis rendez-vous au **409**.

346

Gorgoth passe soudainement à l'action. Saisissant Bosch par le cou et lui pressant son arme contre la tempe, il lui ordonne de tirer sur Singh s'il ne veut pas mourir immédiatement. Bosch lève son propre pistolet et s'exécute. Singh, qui se retournait pour agir, titube en arrière, son armure noircie par la décharge. Au même instant, Gorgoth abat froidement Bosch, maintenant son cadavre comme un bouclier.

Singh est en train de chercher la détente de son canon mantramukta. "Tue-le maintenant," vous crie Gorgoth, "avant qu'il ne se reprenne !"

Vous pouvez attaquer Singh avec un pistolet barysal chargé ou une grenade étourdissante; rayez alors une charge de pistolet ou la grenade avant de vous rendre au **389**. Si vous n'avez aucune de ces armes ou décidez de ne pas agir, rendez-vous au **410**.

347

Votre pistolet jaillit dans votre main avant que Bosch ne puisse réagir. Le tir traverse l'air et le frappe juste entre les yeux. Il meurt sans même réaliser ce

qui s'est passé. Désormais, rien ne s'interpose plus entre vous et le Cœur de Volent. Rendez-vous au **415**.

348

Le rayon barysal transperce l'armure de Singh mais son propre tir vous tue instantanément. Vous mourez en sachant que la victoire était presque entre vos mains.

349

Découvrant une autre corniche où ne se trouvent pas de cadavres, vous la débarrassez de la neige qui la recouvre et vous installez pour la nuit. Bosch jette un coup d'œil dubitatif le long de la paroi pierreuse. "Ca donne un peu l'impression de dormir dans un cimetière," observe-t-il.

Vous ne pouvez que hausser les épaules. "Essaie de ne pas y penser. Ici, au moins, nous sommes à l'abri du vent."

"Et des prédateurs."

"Je me demande."

Tandis que la faible lumière du jour cède la place à la nuit, des flots de neige se déversent à travers le col. Le bruit fait penser au hurlement d'une banshee. Blotti dans votre veste, vous essayez de trouver le sommeil. Puis vous entendez le bruit distinct de pas dans la neige. Quelqu'un s'approche.

Si vous avez la PES, rendez-vous au **392**. Si vous avez le Savoir, rendez-vous au **413**. Si vous n'avez aucun des deux, vous pouvez bondir à l'attaque (rendez-vous au **433**) ou attendre où vous êtes (rendez-vous au **2**).

350

Le principal marché de Veniz est situé à l'intérieur d'une somptueuse galère, posée incongrûment dans la boue des rues inférieures. Sur les bancs où peinaient autrefois des rameurs s'asseyent des marchands pour faire la publicité de leurs produits. Lorsqu'un client se montre intéressé, il est conduit à l'échoppe même, dans l'une des ruelles voisines.

Si vous êtes intéressé par des articles basiques, rendez-vous au **394**. Si vous recherchez des armes et autres appareils, rendez-vous au **283**. Si vous souhaitez subir des améliorations génétiques, rendez-vous au **434**.

351

Vous croisez un scribe de rue qui possède deux antiques ordinateurs portables.



350 - Le principal marché de Veniz est situé à l'intérieur d'une somptueuse galère.

Lorsque vous demandez à les utiliser pour entrer en contact avec Gaia, il vous adresse un sourire perplexe. Allumant l'un des ordinateurs, il vous montre les lignes de caractères légèrement fluorescents qui apparaissent à l'écran. "Mon métier ne porte que sur les lettres et les contrats, pas sur l'informatique. J'utilise l'ordinateur simplement en tant qu'outil, tout comme mes prédécesseurs se servaient de tablettes d'argile, de feuilles de papyrus et de plumes d'oie." Vous examinez l'équipement. "Il doit y avoir des périphériques permettant de les relier au réseau informatique global. Est-ce que ceci n'est pas une prise de modem ?"

Le scribe siffle entre ses dents. "Sans doute. Mais j'ai entendu parler d'un homme qui s'est connecté à Gaia et dont l'ordinateur n'a plus jamais rien fait ensuite qu'afficher des successions de nombres premiers. Je préférerais encore m'infecter moi-même avec la peste bubonique !"

Si vous avez la Cybernétique, rendez-vous au **265**. Sinon, rendez-vous au **372**.

352

La seule solution qui s'offre à vous est de vendre quelques possessions pour obtenir l'argent du ticket. Vous partez en quête d'un colporteur avec reluctance, sachant que vendre dans l'urgence vous fera perdre de l'argent. Du moins trouvez-vous acheteur sans délai; ou plutôt, c'est lui qui vous trouve. C'est un homme aux yeux perçant, surmonté d'une profusion de cheveux teints en rose, qui traîne sur les quais dans l'intention évidente de profiter des gens comme vous. "Le ticket du ferry coûte un peu plus cher que vous ne pensiez, hein ?" fait-il d'une voix condescendante. "Allons, voyons ce que vous avez à vendre."

Si vous possédez certains des articles suivants, il les achètera au prix indiqué :

- Pistolet barysal : 5 scads
- Lampe-torche : 5 scads
- Trousse médicale : 5 scads
- Rations : 1 scads chacune
- Lunettes polarisées : 2 scads
- Carte d'identité : 10 scads

Vendez ce que vous voulez et effectuez les modifications appropriées sur votre Feuille d'Aventure. Si vous avez désormais les 10 scads nécessaires pour acheter un ticket de ferry, soustrayez cette somme de votre argent et rendez-vous au **246**. Si vous ne pouvez toujours pas vous acheter un ticket, rendez-vous au **332**.

353

La carte identifie son propriétaire comme un membre de la Société du Sextant, une organisation hermétique et sélective dotée de ressources considérables à travers le monde entier. La Société possède un bâtiment ici, à Lekerr. Vous tenant de l'autre côté de la rue, vous levez les yeux sur la tour de verre et d'acier qui s'élève dans le brouillard humide de l'après-midi. Dans la clarté fluorescente de l'accueil, vous pouvez voir un réceptionniste assis derrière le comptoir.

Si vous avez le code *Protée*, effacez-le et rendez-vous au **374**. Sinon, mais que vous avez la Roublardise ou une peau caméléon, rendez-vous au **396**. Si vous ne répondez pas à ces conditions mais que vous avez la Paradoxie, rendez-vous au **417**. Si vous n'avez rien de cela, vous pouvez soit essayer de passer au bluff (rendez-vous au **436**), soit abandonner l'espoir de pénétrer dans le bâtiment (rendez-vous au **311**).

354

Si vous avez la Roublardise, rendez-vous au **7**. Si vous avez la Paradoxie, rendez-vous au **29**. Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au **52**.

355

Le rayon scintillant de radiations mortelles frappe l'individu mystérieux de plein fouet. Son sourire n'en est pas affecté. Bien que son vêtement soit calciné, sa peau pâle et lisse ne montre pas la moindre trace de la décharge. Votre bras retombe sans force tandis que vous le regardez avec incrédulité. Vous n'avez jamais vu personne survivre à un impact direct de pistolet barysal, à moins d'être protégé par une armure.

Le regard de ces yeux argentés confirme ce que vous auriez déjà dû deviner. Ce n'est pas un homme vivant qui vous fait face. C'est un prédateur assoiffé de sang, l'un des vampires des anciennes légendes. Rendez-vous au **419**.

356

Portrin Fax vous fournit un lit de fortune et vous sombrez dans le sommeil avec gratitude, exténué par votre long voyage à travers la jungle chaude.

Il vous semble qu'il ne s'est écoulé qu'un instant lorsqu'il vient vous secouer pour vous réveiller. Lorsque vous ouvrez les yeux, il sursaute et laisse échapper un rire nerveux. "C'est le matin," dit-il.

Vous baillez et vous étirez. L'air à l'intérieur du bâtiment semble presque froid par comparaison avec la chaleur bouillonnante de l'extérieur. "Le matin ? Comment est-ce que tu le sais ?"

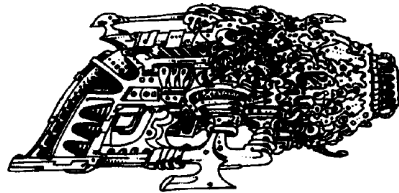
Fax désigne une horloge accrochée au mur, au-dessus d'une arche donnant sur un escalier qui s'enfonce sous terre. "Voilà une façon de savoir. Et, même si le soleil ne se couche jamais ici, il se déplace dans le ciel. En fait, il m'est parfois arrivé de penser voir deux soleils."

"Le "deuxième soleil" est certainement un miroir orbital, aligné de manière à concentrer la lumière du soleil sur cette région."

Si vous demandez à Fax de vous montrer où il trouve de quoi se nourrir, rendez-vous au **378**. Si voulez d'abord l'interroger au sujet de la bande de terre nue qui mène à sa demeure, rendez-vous au **399**. Si vous décidez de partir maintenant et de continuer vers l'ouest, rendez-vous au **420**.

357

Le panneau se courbe, puis cède avec un craquement. Vous écarterez une couverture qui recouvrait le mur. Un feu crépite au milieu de la pièce, qui est si délabrée qu'elle fait penser à une caverne. Une tenture pend devant l'entrée, protégeant l'intérieur d'un blizzard hurlant. La pièce est chaude, avec une odeur de sueur due à ses trois occupants. A en juger par les peaux d'animaux accrochées au mur, il doit s'agir de trappeurs. Votre apparition soudaine les a fait se lever en sursaut, mais leur surprise se change bientôt en hostilité ouverte. Deux d'entre eux tirent des armes : le premier a un long couteau tandis que l'homme le plus proche du feu tient un pistolet barysal.



Si vous voulez utiliser le Combat à Mains Nues, rendez-vous au **97**. Si vous préférez le Tir et que vous avez un pistolet barysal chargé, rendez-vous au **119**. Si vous voulez recourir à l'Astuce, rendez-vous au **185**. Si vous essayez la Roublardise, rendez-vous au **163**. Si vous vous fiez à l'Agilité, rendez-vous au **207**. Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au **272**.

Bosch vous entraîne avec lui, laissant échapper un sifflement d'entre ses dents tandis qu'il jette un coup d'œil en arrière vers Gorgoth. "Ce n'est pas de chance d'être tombés sur celui-là !" murmure-t-il.

"Pourquoi est-ce qu'un agent des SSEU s'intéresserait à nous ?"

Bosch fait la grimace. "Gorgoth est un électron libre : il ne patienterait pas le temps de demander leur opinion à ses supérieurs. Est-ce que tu as entendu parler du détournement du navire de guerre *L'Illustre* par le Culte du Septième Sceau il y a deux ans ? Le Vice-président était à bord; une rançon a été demandée et les SSEU sont intervenus."

Vous vous remémorez les rumeurs imprécises et les bulletins d'information qui étaient provenus de l'autre côté de l'Atlantique. "Je crois me souvenir que le Culte du Septième Sceau a été presque complètement éradiqué; au moins quatre-vingt tués. Ne me dis pas que Gorgoth était responsable de cette opération !"

"Responsable ? Il *était* l'opération : une équipe d'intervention à lui tout seul ! Il s'est infiltré sous un déguisement et a successivement poignardé, empoisonné, abattu ou fait sauter tous les terroristes qui étaient à bord."

"Et bien, cela a l'air assez impressionnant..." hasardez-vous.

Bosch secoue la tête de manière sombre. "C'est un psychopathe; il adore tuer. Son badge des SSEU lui donne carte blanche pour assouvir ses perversions. Ce genre d'hommes est mauvais, peu importe l'apparence noble qu'ils peuvent se donner." Son humeur s'améliore lorsqu'il change de sujet. "Il y a des choses dont il faut maintenant que je m'occupe. Je te retrouverai demain matin au Café du Quartier Vide, à côté du bazar."

Bosch disparaît d'un pas rapide dans le brouillard, vous laissant seul. Rendez-vous au **95**.

Votre promenade à travers le bazar vous permet de découvrir les objets à vendre qui suivent :

- Masque à gaz : 15 scads
- Lampe-torche : 8 scads
- Trousse médicale : 8 scads
- Rations : 2 scads chacune
- Lunettes polarisées : 6 scads
- Corde en nylon : 3 scads

Achetez ce que vous voulez et effectuez les changements appropriés sur votre Feuille d'Aventure. Si vous avez le code *Diamant*, rendez-vous au **381**. Sinon, rendez-vous au **402**.

360

Vos doigts volent sur le clavier, faisant apparaître une succession rapide de codes d'accès, de menus de fichiers et d'options. Vous établissez une connexion vers Gaia par le biais d'un satellite météorologique de la Terre. Croisant les bras derrière votre tête, vous attendez l'apparition du message qui vous indiquera que vous êtes en contact avec Gaia. Votre satisfaction s'évapore lorsqu'un signal rouge d'alerte s'affiche sur l'écran, accompagné du son d'une alarme.

La porte s'ouvre brusquement et Riza accourt avec plusieurs techniciens. "Fermez ce système immédiatement !" lance-t-il à l'un d'entre eux. "Supprimez tous les fichiers actifs et préparez un diagnostic complet !"

Vous tentez de vous lever, projetant de vous esquiver dans la confusion, mais Riza pointe une arme entre vos yeux. "Restez où vous êtes," dit-il. "Ne savez-vous pas que Gaia est infestée de virus ? Par ce seul acte irréfléchi, vous avez mis en péril tout le système informatique d'al-Lat."

"J'essaierai d'être plus prudent à l'avenir," dites-vous.

Il secoue la tête tristement. "Je suis désolé, mais il est trop tard pour cela. Attenter au système informatique est un crime grave, punissable de mort."

Moins d'une heure plus tard, vous êtes contraint de revêtir une combinaison spatiale et éjecté dans l'espace. On vous a laissé suffisamment d'air pour une heure, afin que vous puissiez réfléchir à votre crime pendant que vous dérivez dans le vide en attendant la fin.

361

Vous redescendez la rampe. Les rayons presque horizontaux du soleil anémié vous donnent l'impression d'avoir plus froid que s'il faisait nuit. Si vous avez une voiture aérienne Manta, rendez-vous au **289**. Si vous êtes venu à pied, rendez-vous au **393**.



362

Vous fendez la peau grasse pour atteindre la viande, que vous découpez aisément en rations alimentaires. Ajoutez autant de rations que vous le souhaitez à vos possessions. Vous pouvez également découper la fourrure pour vous en faire un manteau si vous en avez besoin. Rendez-vous au **298**.

363

Vous vous reposez toute la matinée, récupérant 1 Point de Vie. (Si vous avez le code *Sablier*, vous commencez à vous sentir fiévreux et vous n'en récupérez pas.)

Les autres commencent à revenir vers midi, commençant par Janus Gaunt et Thadra Bey. Ils ont exploré un réseau de tunnels sous la place mais n'ont trouvé aucun indice concernant l'emplacement du Cœur. Le suivant est Chaim Gorgoth, émergeant d'un bunker militaire qu'il a exploré en compagnie des sœurs Gargan. Il n'y a pas trace des jumelles et, lorsque vous interrogez Gorgoth à leur sujet, il ne vous répond que d'un clin d'œil.

Les ruines sont baignées des longs rayons du crépuscule lorsque Vajra Singh et le baron réapparaissent. Ils se sont rencontrés dans les souterrains et sont visiblement excités par ce qu'ils ont découvert. "Nous avons identifié le quartier du temple," annonce Vajra Singh, désignant un ensemble de bâtiments de l'autre côté de la place. "Le Cœur de Volent est quelque part là-dessous. Demain sera peut-être le dernier jour des recherches." Rendez-vous au **38**.

364

Si vous utilisez la PES pour vous insinuer dans l'esprit du baron, rendez-vous au **407**. Si vous vous approchez en utilisant la Roublardise ou la peau caméléon, rendez-vous au **428**. Si vous possédez Micro-Gaia et que vous voulez la placer de manière à enregistrer ce que dit le baron, rendez-vous au **446**. Sinon, vous devez vous éloigner et soit aller vous coucher (rendez-vous au **192**), soit essayer de parler avec l'un des autres : Bosch (rendez-vous au **104**), Gorgoth (rendez-vous au **126**) ou Gaunt (rendez-vous au **148**).

365

A travers la porte de verre, vous voyez Bosch tirer un morceau de papier et réciter ce qui y est inscrit. L'ordinateur est visiblement satisfait de sa réponse, car son ascenseur commence à descendre. Ayant lu sur ses lèvres, vous con-

naissez les mots qu'il a employé. Vous allez maintenant voir s'ils fonctionnent pour vous. Rendez-vous au **18**.

366

Par votre seule volonté, vous projetez le pouvoir de votre esprit dans la zone de distorsion temporelle et désactivez la bombe de stase. Alors que le flot du temps retourne à la normale, l'homme vous regarde avec surprise et fait un pas hésitant vers l'avant. Il n'a aucune idée du fait qu'il lui a fallu deux cents ans pour achever ce mouvement.

Vous pouvez ajouter la bombe de stase à vos possessions si vous le souhaitez. Puis rendez-vous au **409**.

367

C'est le moment de vérité. Quatre puissants aventuriers se tiennent tous à portée du pouvoir ultime. Un seul peut avoir le Cœur. Vous pouvez utiliser une grenade étourdissante (rendez-vous au **432**), une bombe de stase (rendez-vous au **448**) ou un pistolet barysal chargé (rendez-vous au **21**) si vous les avez. Sinon, rendez-vous au **324**.

368

Vous saisissez le couteau à votre ceinture et le projetez en tournoyant sur Bosch. La lame lui transperce la gorge mais il a le temps d'un dernier tir alors qu'il s'effondre en agonisant. Manquant de précision, le rayon ne vous touche pas au cœur mais transperce seulement votre épaule. Vous perdez 3 Points de Vie (2 seulement si vous portez une veste réfléchissante). Si vous survivez, rendez-vous au **415**.

369

Singh est plus habitué à son canon qu'à ce léger pistolet et vous êtes légèrement plus rapide. Votre rayon barysal traverse l'air et il s'effondre sans un son. Ce n'est que lorsque vous allez examiner son corps que vous réalisez qu'il avait une chance de vous atteindre à son tour juste avant de mourir. Il a choisi de ne pas tenter ce tir. Pourquoi ? Parce qu'il aurait été mesquin de vous priver de la victoire après que l'avez battu à la loyale ? Aucune meilleure explication ne vous vient à l'esprit. Singh est mort comme il avait vécu : en homme qui ne transigeait pas avec l'honneur. Rendez-vous au **415**.

Aucune pensée ne subsiste dans les esprits morts de ces malheureux. Aucun psionique ordinaire ne pourrait rien en tirer à présent mais votre talent spécial vous permettra peut-être de reconstruire la dernière chose qu'ils ont vue. Posant vos doigts contre le front glacé du cadavre le plus proche, vous concentrez votre volonté pour recueillir les derniers lambeaux de mémoire qui habitent encore le cerveau sans vie qu'abrite ce crâne...

Vous reprenez conscience de ce qui vous entoure lorsque Bosch vous secoue par le bras. Vous avez l'impression d'émerger tout juste d'une longue et profonde torpeur, où vos rêves étaient dominés par un œil brillant d'un éclat doré. "Tu es entré en transe," vous dit Bosch. "On aurait dit que tu étais hypnotisé."

Vous regardez les yeux du mort, aveugles sous leur cataracte de givre. Quelle est la dernière chose qu'il a vue avant de mourir ? L'œil brillant ? Ou est-ce que ce n'était qu'une hallucination de votre part ? Rendez-vous au **306**.

Derrière son nom grandiloquent, l'Auberge du Doge se révèle n'être qu'un ensemble de cabanes aux toits de tôle, rangées le long d'une des allées les plus mal famées de la ville. L'aubergiste est un homme maigre à la peau noire, occupé à polir le comptoir avec un chiffon sale. Lorsque vous lui demandez d'où provient le nom de l'auberge, il vous regarde avec une expression étrange, puis retire tranquillement son œil de verre et le frotte avec le chiffon avant de le remettre en place. Vous vous appuyez contre le comptoir pour résister à une nausée passagère.

"Le Doge était le dirigeant de Veniz dans l'ancien temps," explique-t-il. "Ses assistants et ses courtisans étaient appelés *scarlatti*. Et mon nom est Scarlatti."

"Alors, c'est une sorte de plaisanterie ?" Vous jetez un coup d'œil dubitatif en direction des chambres. Un rat se faufile à travers une fissure dans un mur.

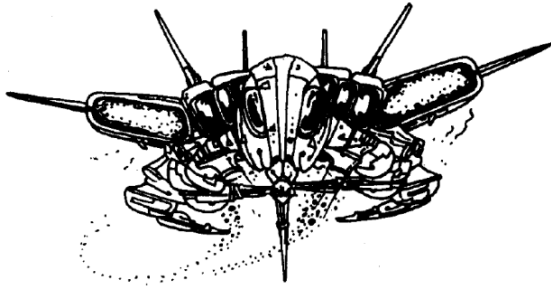
"Ouais, en quelque sorte."

Vous payez les trois scads et vous trouvez un lit dans le dortoir, avant de vous rendre aux douches pour y rincer la transpiration due à vos voyages. Les douches sont situées à l'arrière du bâtiment : une salle froide et morose, couverte de dalles fendues, dont l'autre extrémité donne sur un petit sauna. Elle est éclairée par une unique lampe à huile posée près de la porte. Vous vous débarrassez de vos affaires avant d'entrer. Il n'y a personne d'autre. Vous saisissez le pistolet de douche, l'actionnez et sursautez aussitôt sous la pluie

d'eau bouillante qui en jaillit. Il n'est pas croyable qu'après tout ces siècles personne n'ait encore inventé une douche qui puisse être réglée à une température confortable.

Mais c'est le cadet de vos soucis pour le moment. Une ombre franchit le seuil de la porte et vous tournez la tête pour découvrir deux hommes derrière vous. Ils ne se sont pas déshabillés et vous devinez qu'ils ne sont pas venus ici pour prendre une douche. Les couteaux qu'ils tiennent ne laissent guère planer de doute : ils ont l'intention de vous tuer.

Si vous courez vous réfugier dans le sauna, rendez-vous au **4**. Si vous les affrontez, rendez-vous au **26**. Si vous essayez de les contourner et de vous échapper, rendez-vous au **70**.



372

Vous êtes accosté par l'un des guides locaux en manteau noir qu'on appelle les gondos. "Je vous ai entendu parler de Gaia," vous dit-il. "A l'extérieur de la ville se trouve un vieil abri avec beaucoup d'ordinateurs et d'autres appareils du passé. Il est abandonné; les gens disent qu'il est hanté. Je vous y amènerai pour un ou deux scads."

Cette mention apparemment désinvolte d'un prix se révèle, après une brève séance de marchandage, signifier exactement 3 scads. Si vous acceptez de les payer au gondo, rendez-vous au **293**. Sinon, rendez-vous au **414**.

373

Un rayon fulgurant traverse le corridor, déchirant l'air d'un bruit strident. Vous entendez le sifflement du métal fondu et voyez quelque chose exploser en une fontaine d'étincelles. Avançant, vous découvrez un réparatek étendu sur le dos, agitant faiblement les pattes comme un cancrelat métallique écrasé. Vous ne couriez aucun danger; il ne faisait que patrouiller le complexe à la recherche de choses à réparer, comme il devait le faire depuis des siècles.

Déduisez une charge de votre pistolet barysal. Mécontent d'avoir paniqué et gaspillé un tir, vous reprenez votre progression dans le sombre dédale de tunnels. Rendez-vous au **435**.

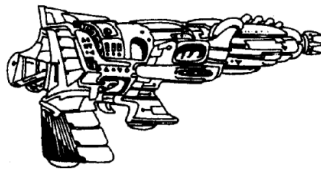
374

Vous pénétrez dans la réception d'un pas assuré. Le réceptionniste assis derrière le comptoir est un homme tiré à quatre épingles, aux lèvres retroussées. Le mur derrière lui arbore le symbole de la Société : un triangle enfermant un cercle et un point central. Non loin de là, la couleur de bronze d'une porte d'ascenseur ressort sur un mur de marbre noir.

Le réceptionniste lève la tête et cligne des yeux. "Bonsoir. Comment puis-je vous être utile ?"

Ne sachant quelle est la procédure usuelle, vous lui tendez votre carte. Il la glisse dans un lecteur incrusté dans le comptoir, consulte un écran, puis vous la rend. Son expression neutre est devenue un sourire onctueux alors qu'il vous dit : "Nos services sont à votre disposition. Il n'y a pas d'autres membres qui résident ici actuellement et vous aurez donc tout le bâtiment à vous."

La porte de l'ascenseur s'ouvre. Vous marmonnez un brusque merci avant d'en prendre la direction. Une fois à l'intérieur, vous examinez les boutons et décidez de l'étage où vous allez vous rendre. Vous pouvez choisir la bibliothèque (rendez-vous au **6**), l'infirmerie (rendez-vous au **28**), le gymnase (rendez-vous au **51**), l'armurerie (rendez-vous au **447**) ou la cantine (rendez-vous au **94**).

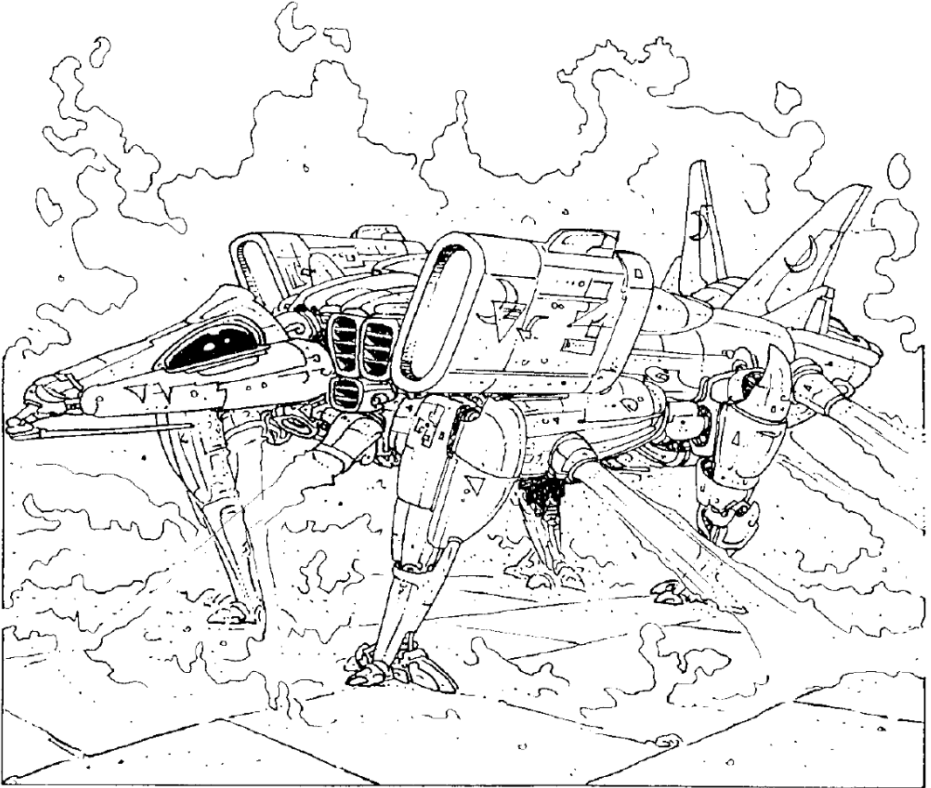


375

Vous sortez du wagon et vous engagez le long d'un tunnel désert, qui ne tarde pas à vous conduire à un escalier. Vous montez jusqu'à ce que vous puissiez apercevoir un rayon de lumière filtrant à travers des blocs de maçonnerie effondrés. Il n'y a pas beaucoup d'espace, mais vous parvenez à vous y glisser, émergeant sur un vaste tarmac, bordé à peu de distance par quelques bâtiments de plain-pied. L'air est d'une fraîcheur mordante mais il n'y a pas de neige ici. Au sud, se découpant contre un ciel bleu de chine, vous pouvez voir

le haut mur de pierre d'une forteresse, cerné par de nombreuses tours anciennes.

Le geignement de réacteurs est en train de s'amplifier sur le tarmac. Vous retournant, vous apercevez un mince appareil volant à quelques centaines de mètres. Perché sur son train d'atterrissage, luisant dans la clarté du jour pastel, il vous fait penser à un insecte sur le point de s'envoler. Les extrémités des réacteurs verticaux commencent à briller : le décollage est imminent. Si vous courez dans cette direction et essayez d'attirer l'attention du pilote, rendez-vous au **102**. Si vous vous abritez dans l'entrée du souterrain et regardez l'appareil s'envoler, rendez-vous au **78**.



376

Vous arrivez sur le toit, où règne l'air froid de la nuit. Le brouillard qui monte de la rivière loin en-dessous n'est plus qu'un vague flou scintillant lorsqu'il parvient ici. Au-dessus de votre tête, les étoiles ont l'éclat dur du diamant. Vous jetez un coup d'œil autour de vous et découvrez avec soulagement une

voiture aérienne Manta posée sur l'héliport. Encore va-t-il falloir que vous la fassiez démarrer.

Le Fijien avait anticipé que vous viendriez ici. Il arrive le souffle court, ayant gravi quatre à quatre les marches de l'escalier de secours, et vous fixe avec une rage dangereuse. "Dernier avertissement ! Arrête-toi !"

Il ne semble pas avoir d'arme, mais il a l'air capable de vous briser à mains nues. Si vous essayez de bondir jusqu'au toit du bâtiment voisin - une distance d'environ huit mètres - rendez-vous au **397**. Si vous essayez de faire décoller la voiture aérienne, rendez-vous au **418**. Si vous vous battez, rendez-vous au **437**.



377

Vous tendez la main vers l'épée à votre ceinture comme pour obéir, mais vous êtes en réalité en train de vous concentrer pour employer votre pouvoir psychique. L'inconnu ne remarque rien tandis que vous vous enfermez tous les deux dans un vortex temporel, au sein duquel chaque battement de cœur équivaut à une heure du monde extérieur.

Vos doigts détachent l'épée courte de votre ceinture. La nuit défile à une allure vertigineuse. Alors que vous levez l'arme pour la tendre à l'inconnu, la pâle clarté jaune de l'aube apparaît dans les collines de l'est. Elle se reflète en éclats dorés sur la lame de l'épée. Voyant ceci, l'inconnu plisse ses yeux délavés, puis se retourne et découvre avec stupeur le soleil. Un hurlement aigu s'élève de sa gorge tandis qu'il fait un pas en arrière. Puis c'est comme s'il était balayé, évaporé comme un flocon de neige dans la faible chaleur du jour.

Vous aviez bien deviné. Il s'agissait d'une créature de la nuit, un suceur de sang qui avait de bonnes raisons d'éviter le soleil. Vous annulez le vortex psychique et le flot du temps revient à la normale. Il n'y a rien que vous puissiez faire pour Shandor et ses hommes; ils ont été déchiquetés pendant leur sommeil. Vous effectuez une fouille sommaire des lambeaux de vêtements qui s'offrent à votre vue, découvrant une carte d'identité, une lampe-torche et un

pistolet barysal où il ne reste qu'une seule charge. Prenez ce que vous voulez et notez-le sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **161**.

378

Vous suivez Fax jusqu'au bas des escaliers, où vous découvrez un large hall circulaire d'où rayonnent divers tunnels. Un signe surmontant chacun d'eux en indique la destination. Vous les lisez avec un sentiment de mélancolie : New York, Moscou, Edimbourg... la plupart de ces endroits sont enterrés sous un kilomètre de glace.

Fax vous montre un distributeur de nourriture incrusté dans le mur. "La plupart des boutons ne marchent plus, mais les barres "Mercure" sont nourrissantes." Il presse un bouton, la machine vrombit et, un instant plus tard, un objet enveloppé dans de l'aluminium en tombe. Vous déchirez l'emballage et découvrez un caramel moelleux, qui vous surprend par son goût savoureux. Vous pouvez emporter autant de ces barres que vous souhaitez. Notez-les en tant que "rations alimentaires"; elles comptent chacune comme un objet.

Si vous avez la Cybernétique, rendez-vous au **9**. Si vous décidez d'explorer les tunnels, rendez-vous au **439**. Si vous préférez dire adieu à Fax et reprendre votre voyage, rendez-vous au **420**.

379

Les nombres tatoués sur leurs épaules vous apprennent qu'elles font partie du groupe de clones Gargan. Ces surhumaines ont été spécialement engendrées par la Corporation Chikusa pour des tâches telles que le travail minier dans la ceinture d'astéroïdes, que des humains ordinaires trouveraient trop pénibles. Leurs capacités physiques ont trouvé d'autres utilisations lorsque la corporation est passée à des activités criminelles. Une rumeur disait que le groupe tout entier avait été pris en embuscade et massacré à Bangkok, mais il semble que ces deux-là au moins aient survécu.

Ces femmes sont très dangereuses. Si vous voulez tenter quelque chose, rendez-vous au **32**. Si vous préférez ravalier votre fierté et vous asseoir en silence pendant qu'elles boivent, rendez-vous au **54**.

380

Un vendeur installé dans une allée propose des livres, des feuillets et des scandisques contenant une masse d'informations aussi riche que chaotique. Vous fouillez des étagères et de vieilles boîtes jusqu'à ce que vous trouviez tout ce

dont vous avez besoin. Gilgamesh était le nom d'un projet militaire qui remonte à des siècles. L'idée était de construire un droïde de combat immunisé à la paradoxie, dans l'espoir qu'une armée de ces guerriers puisse s'emparer de Du-En. Mais la cité est tombée d'elle-même et le projet a apparemment été abandonné.

La base de recherche Gilgamesh se trouvait à Gizei, très près de Lekerr. Si vous avez le Savoir, rendez-vous au **95**. Sinon, rendez-vous au **311**.

381

Lorsque vous achevez vos emplettes, le matin est à moitié écoulé. Traversant la rue à l'entrée du bazar, vous voyez Kyle Bosch en train de paresser à une table devant le Café du Quartier Vide. "Où étais-tu ?" lui demandez-vous. "Nous étions censés nous retrouver à l'aube."

"Je ne comprends pas de quoi tu parles. J'étais ici. Tu as dû me manquer. En fait, j'étais sur le point d'abandonner et de m'en aller."

Jetant un coup d'œil au café, vous voyez que le propriétaire est encore en train d'allumer le poêle. De toute évidence, l'endroit n'a pu ouvrir qu'il y a quelques minutes au plus. Vous soupirez; Bosch est le genre d'individu qui n'admettra jamais qu'il a tort. "Allons-y, alors," lui dites-vous, jetant votre paquetage sur votre épaule et partant d'un pas vif vers la porte de la ville. L'ascenseur vous ramène au niveau du sol, où vous émergez pour être aussitôt confronté à un vent violent. Des poches de brouillard virevoltent au-dessus de la rivière. A l'ouest se trouvent les étendues de neige scintillantes du désert du Sahara.

Si vous voulez faire un détour par les pyramides de Gizei, rendez-vous au **423**. Si vous êtes prêt à traverser le Sahara pour atteindre Du-En, rendez-vous au **393** si vous êtes à pied et au **289** si vous avez une voiture aérienne Manta.

382

Riza explique vos options pour retourner sur Terre. "Je retourne bientôt à Maka et je pourrais vous déposer à Soudan. Bien sûr, il vous resterait une longue marche de là jusqu'à Du-En."

"Est-ce que vous ne pouvez pas me déposer plus près ?"

"Nous ne pouvons pas risquer nos appareils. Il pourrait y avoir des systèmes automatiques de défense à Du-En qui les abattraient. Si vous étiez capable de le piloter, je pourrais vous prêter un de nos appareils monoplaces, qui vous

permettrait d'arriver à environ huit cents kilomètres de Du-En. Nous ne pouvons pas vous déposer plus près sans risquer de perdre un véhicule."

"Pas tout à fait," intervient l'un des techniciens qui se tiennent à proximité. "Il y a un moyen de vous déposer à l'intérieur même de la ville. Nous avons un transporteur de matière expérimental."

Riza fixe le technicien, puis se tourne vers vous. "Je ne vous le recommande pas. Il n'a été utilisé que sur des souris et des distances limitées jusqu'à présent."

Si vous souhaitez aller à Soudan avec Riza, rendez-vous au **275**. Si vous prenez le risque d'utiliser le transporteur de matière, rendez-vous au **424**. Si vous avez le Pilotage et que vous voulez prendre l'appareil monoplace, rendez-vous au **442**.

383

Une porte s'ouvre en glissant sur le côté. Vous la franchissez, mais vous retournez aussitôt lorsqu'elle se referme en claquant ! Vous êtes pris au piège dans une petite cellule. Alors que vous martelez la porte, la voix synthétique se fait entendre à nouveau : "Le secteur que vous avez requis est inconnu. Veuillez patienter pendant que le problème est investigué. Des équipes de sécurité arriveront bientôt."

Des équipes de sécurité ? Il n'y a pas eu âme qui vive en ces lieux depuis plus de cent ans ! Si vous avez la Roublardise, vous pouvez peut-être vous échapper : rendez-vous au **404**. Sinon, vous êtes prisonnier et vos restes se languiront ici à jamais tandis que la calotte glaciaire progresse encore et encore vers le sud, jusqu'à finalement étouffer toute vie sur Terre.

384

Descellant l'une des dents de sabre géantes de la mâchoire, vous l'utilisez pour tranchez à travers le cuir épais et découper la carcasse du bometh. Vous n'aurez qu'à accrocher les morceaux de viande à votre sac à dos : le climat hivernal les conservera bien au frais. Ajoutez autant de rations alimentaires que vous le pouvez à votre liste de possessions, puis rendez-vous au **298**.

385

Il n'y a tout d'abord aucun signe de Kyle Bosch, mais vous finissez par le découvrir en train de somnoler dans son sac de couchage, près des restes du feu de la veille. "Ils ne trouveront aucune trace du Cœur aujourd'hui," estime-

t-il. "Il est plus sage de nous reposer et de récupérer nos forces pour le moment. Lorsque le Cœur sera découvert, ce sera la guerre à outrance. Il faudra que nous y soyons prêts."

Vous voyez Chaim Gorgoth vous faire un signe de la main et vous approchez de l'endroit où il se tient avec les sœurs Gargan. "Est-ce que tu prévois d'aller explorer aujourd'hui ?" demande-t-il. "Si c'est le cas, tu es le bienvenu dans notre groupe." Les sœurs Gargan ne semblent pas être de cette opinion, mais elles ne disent rien.

Si vous préférez passer la journée à vous reposer, rendez-vous au **363**. Si vous acceptez l'invitation de Gorgoth, rendez-vous au **406** si vous avez le code *Gilgamesh* et au **16** sinon.

386

Le baron Siriasis est outragé par votre intrusion. Enveloppé de la force immense de son esprit, il flotte dans votre direction, vous paralysant d'une décharge de force psychique. Vous êtes figé sur place, incapable de bouger un muscle tandis qu'il décrit un cercle autour de vous comme une poupée sinistre accrochée à des fils invisibles. "La paralysie s'estompera d'ici quelques heures," siffle-t-il. "Vous aurez le temps de réfléchir à votre impudence."

Il regagne sa tente et en referme l'ouverture. Si vous avez la Paradoxie, vous pouvez vous libérer de cette paralysie et aller parler à Bosch (rendez-vous au **104**), Gorgoth (rendez-vous au **126**) ou Gaunt (rendez-vous au **148**). Sans la Paradoxie, vous restez pétrifié dans la neige pendant des heures et le froid vous coûte 1 Point de Vie. Rendez-vous ensuite au **192**.

387

L'ordinateur attend un ensemble spécifique de réponses : le code qui le convaincra d'activer l'ascenseur plutôt que d'ouvrir la porte et de permettre aux lévidroïdes de vous désintégrer. Un écho s'éveille dans votre mémoire et vous vous rappelez hâtivement ce que vous savez du culte Volentin. Il y avait quelque chose qu'Eleazar Picard, le fondateur du culte, répétait encore et encore après avoir échappé à la chute de Du-En. Vous aviez assumé que ce n'était qu'un catéchisme de sa foi. Mais cela mérite d'être tenté... Rendez-vous au **18**.

388

Vous suivez un large passage, où vos pas résonnent bruyamment sur les dalles de pierre. Comme dans le reste des catacombes, la lumière provient d'une rangée de globes accrochés au plafond. Certains se sont ternis au fil des ans mais la plupart brillent toujours d'une vive clarté. Quand vous vous demandez à voix haute où se trouve la source d'énergie, le baron répond sans hésitation : "Du Cœur lui-même. La plus infime parcelle de son pouvoir est suffisante pour illuminer toutes les villes du monde."

Vous parvenez finalement à un hall coiffé d'un dôme, au-delà duquel s'étend un réseau de tunnels. "Partez en éclaireur," vous dit le baron. "L'un de ces tunnels doit conduire à la Chapelle du Cœur."

Si vous faites ce qu'il dit, rendez-vous au **430**. Si vous n'appréciez pas d'être ainsi commandé, rendez-vous au **450**.

389

Singh vacille sous le feu de vos attaques combinées. Le mantramukta lui est arraché des mains, mais il parvient à dégainer son pistolet alors qu'il tombe. Le tir suivant de Gorgoth traverse sa cuirasse et lui transperce le cœur, mais son doigt se crispe sur la gâchette pendant la dernière seconde de sa vie et la décharge vous frappe douloureusement à la jambe. Vous perdez 3 Points de Vie. Rendez-vous au **431** si vous survivez.

390

Il arrive aux pistolets barysal de connaître des problèmes techniques. C'est un risque mince mais, avec votre pouvoir psychique d'altérer les probabilités, c'est suffisant. Lorsque Bosch presse la gâchette, l'arme lui explose entre les mains. Il est tué instantanément. Mais vous ne vous en tirez pas entièrement indemne, car un fragment métallique vient vous blesser à la jambe, vous faisant perdre 2 Points de Vie. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **415**.

391

Votre rayon frappe le bandeau frontal de Singh. Comment auriez-vous pu savoir que les bijoux qui l'ornent n'étaient pas de simples babioles mais des cristaux rétroflex ? La puissance de la décharge est renvoyée d'où elle vient, faisant exploser le pistolet barysal entre vos mains. Vous poussez un hurlement, brûlé jusqu'à l'os. Vous perdez 2 Points de Vie. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **305**.

392

Bosch vous jette un regard. "Tu l'as entendu aussi ?"

"Silence," lui répondez-vous. Dirigeant votre concentration, vous sondez l'esprit de l'être qui est en train de s'approcher. Votre esprit est submergé de pensées inhumaines, sombres et froides. Vous avez l'impression fugace d'une chose possédant une vive intelligence prédatrice. Elle vient pour vous tuer.

Vous mettez un terme à votre sonde mentale et vous accroupissez, tendu et prêt à agir. Rendez-vous au **433**.

393

Un vent intense aux dents glacées rugit sans interruption autour de vous, balayant des flots de neige poudreuse. Vous vous recroquevillez comme si vous poussiez une lourde brouette, vous accroupissant parfois pour éviter d'être renversé. Le jour, vous êtes enveloppé d'une clarté blanche douloureuse; la nuit, la lumière de la lune fait du paysage enneigé une scène de mystère éthéré. Vous avancez péniblement, les pieds engourdis par le froid, de petites stalactites s'accrochant à vos sourcils. Si vous n'avez pas de manteau de fourrure ou de combinaison polaire, vous perdez 2 Points de Vie. Si vous en portez, vous perdez tout de même 1 Point de Vie à moins de posséder la Survie. Vous pouvez réduire cette perte d'un Point de Vie si vous possédez un burrek, car vous pouvez vous blottir contre lui et partager sa chaleur corporelle.

Si vous possédez des lunettes polarisées, rendez-vous au **403**. Si vous n'en avez pas, mais que vous avez la Survie, rendez-vous au **443**. Sinon, rendez-vous au **13**.

394

Inspectant les objets disposés sur les étals, vous marchandez jusqu'à obtenir les prix suivants :

- Rations alimentaires : 2 scads chacune
- Corde : 2 scads
- Lanterne : 3 scads
- Trousse médicale : 12 scads

Achetez ce que vous voulez et modifiez en conséquent votre Feuille d'Aventure. Si vous désirez également acheter ou vendre des armes et autres objets inhabituels, rendez-vous au **283**. Si vous voulez acquérir des améliorations

génétiques, rendez-vous au **434**. Si vous en avez fini avec vos emplettes, rendez-vous au **414** si vous avez la Loi des Rues et au **25** sinon.

395

Vous vous hâtez vers la sortie où le gondo vous attend, grelottant dans son manteau noir comme un corbeau solitaire. "Est-ce que vous avez terminé ?" vous demande-t-il avec espoir.

Vous hochez la tête. "Retournons en ville."

Le soleil fait une brève apparition à l'ouest, flamboyant comme une lanterne rouge au milieu du mélange informe de gris et de blanc. Lorsque vous regardez Veniz, la nuit est en train de tomber et un froid plus profond descend sur les ruelles étroites. Vous êtes soulagé de retrouver le feu qui brûle dans la pièce principal de votre hôtel. Le ferry doit arriver demain. Rendez-vous au **25**.

396

Un peu plus tôt, vous avez pris la précaution de déguiser votre visage pour qu'il ressemble à celui de la carte. Vous savez que ce n'est pas un déguisement parfait, mais la Société du Sextant est une organisation mondiale et il est peu probable que le réceptionniste connaisse personnellement chacun de ses membres. Cette supposition se révèle correcte, car il jette à peine un coup d'œil à la carte avant de l'insérer dans un lecteur et de vous la rendre. Un sourire onctueux apparaît sur son visage mince tandis qu'il vous indique l'ascenseur au fond du hall et vous dit : "Aucun autre membre ne se trouve ici actuellement. Vous pourrez faire librement usage de tous les services."

Vous hochez la tête en guise de remerciement, puis vous pénétrez dans l'ascenseur et examinez les destinations qui s'offrent à vous. Vous pouvez vous rendre à la bibliothèque (rendez-vous au **6**), l'infirmerie (rendez-vous au **28**), le gymnase (rendez-vous au **51**), l'armurerie (rendez-vous au **447**) ou la cantine (rendez-vous au **94**).

397

Si vous avez l'Agilité, rendez-vous au **196**. Sinon, rendez-vous au **173**.

398

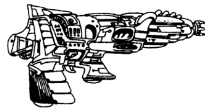
Des yeux d'agate grise vous fixent; l'inconnu a le regard froid et scrutateur d'un prédateur. Il sait que vous ne lui remettrez pas l'épée volontairement.

Lorsque vous la dégainez, il lève les bras et se jette sur vous sans un bruit, sa bouche ouverte découvrant de longs crocs avides de sang.

Vous faites un demi-pas en arrière et votre épée décrit un arc de cercle. Elle tranche d'un seul coup la tête de l'inconnu, qui tombe dans la neige. Le corps reste debout et ses doigts tendus vous cherchent toujours à tâtons. Frappé d'horreur, vous plongez l'épée dans le cœur de votre ennemi. Le corps s'effondre et se désagrège comme une coquille sèche. Il n'y a pas de sang.

Grimaçant, vous retournez la tête du pied et l'examinez à la lueur de la lune. Il ne reste plus trace du regard clair et des traits de marbre ciselé : ce n'est plus à présent qu'un très vieux crâne bruni, couvert d'une peau racornie et de quelques maigres touffes de cheveux. C'était un porphyre, un mort-vivant. Cela faisait peut-être des siècles qu'il existait, se nourrissant du sang de ses victimes. Ce n'est qu'après l'avoir tué que vous avez pu découvrir sa véritable apparence.

Il n'y a rien que vous puissiez faire pour Shandor et ses hommes; ils ont été déchiquetés pendant leur sommeil. Vous effectuez une fouille sommaire des lambeaux de vêtements qui s'offrent à votre vue, découvrant une carte d'identité, une lampe-torche et un pistolet barysal où il ne reste qu'une seule charge. Prenez ce que vous voulez et notez-le sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **161**.



399

Au lieu de répondre, il va fouiller dans une armoire et en rapporte un pulvérisateur en métal. Puis il se rend à l'extérieur, s'approche d'une mince touffe de fougères bordant la bande de terre nue et l'asperge d'un produit chimique. Les plantes se flétrissent presque aussitôt. "J'en ai trouvé un entrepôt plein !" s'exclame-t-il gaiement en brandissant le pulvérisateur. "Il ne faut pas que la végétation s'approche trop, vous comprenez. Les sanguivores se déplacent rapidement à travers les arbres, mais ils ne s'aventureront pas sur un terrain nu, où ils ressemblent à des tentes battues par le vent."

Il vous remet le pulvérisateur et vous presse de le garder. Vous êtes sur le point d'observer que la liqueur qu'il vous a offerte est probablement presque aussi toxique, mais vous décidez de ne pas l'offenser. Notez le pulvérisateur d'herbicide parmi vos possessions. Allez-vous ensuite lui demander s'il a de la

nourriture (rendez-vous au **378**) ou lui dire simplement au revoir et reprendre votre chemin (rendez-vous au **420**).

400

Au cours des semaines qui suivent, vous perdez tout souvenir du bref épisode de chaleur que vous avez apprécié dans la jungle de Lyonesse. Le froid intense imprègne à nouveau jusqu'à la moelle de vos os. (Vous perdez 2 Points de Vie à moins de posséder la Survie. Rayez également une ration alimentaire de vos possessions; si vous n'en avez pas, vous perdez 1 Point de Vie supplémentaire.) Examinant le paysage, vous ne voyez qu'une aveuglante étendue de neige sous un ciel d'un bleu métallique implacable. Les quelques autres personnes que vous apercevez ne sont que des silhouettes anonymes au loin. Vous ne les hélez pas. En ces temps sombres et désespérés, le voyageur solitaire est sage de ne pas rechercher la compagnie.

La Passe du Jib-&-Raltar apparaît sous une brume opaque. L'air prend une odeur de soufre tandis que vous approchez. Les rochers ne sont recouverts que d'une mince couche de neige. Vous rejetez en arrière votre capuche. Il ne semble pas faire si froid ici. Des failles volcaniques dans le sol laissent s'échapper des geysers de boue chaude à l'ouest. Une mousse épaisse pousse sur le sol fertile ainsi engendré, permettant à une petite communauté de survivre ici. Vous parvenez au village, un ensemble de huttes branlantes entourant la forme longue et massive de l'antique Auberge de Jib-&-Raltar. Le soleil décline dans le ciel, transperçant l'air de rayons ambrés. Vous laissez échapper une expiration vaporeuse. Il vous tarde de pouvoir apprécier un feu, un bain chaud et un bon repas.

A l'intérieur de l'auberge, la lumière des lanternes fait ressortir les chevrons noirs et bas. Des dizaines de visages irrités se tournent vers vous et plusieurs personnes balaiant l'air de la main dans votre direction, un geste courant au vingt-troisième siècle pour signifier de se hâter à une personne qui tarde à refermer une porte.

Alors que vous vous rendez au bar, vous commencez à sentir que quelque chose ne va pas. Aucun des autres ne boit ni ne mange. Les hommes sont assis en silence avec un air renfrogné. Puis, alors que vous contournez une poutre épaisse, vous découvrez deux femmes qui se tiennent au comptoir. A en juger par la quantité de verres devant elles, elles ont bu suffisamment de vodka pour tuer un rhinocéros de bonne taille, mais la seule indication qu'elles puissent être ivres est le hurlement de rire arrogant qu'elles poussent en vous voyant.



400 - Vous découvrez deux femmes qui se tiennent au comptoir.

Vous les jaugez d'un coup d'œil. Ce sont des jumelles identiques, dépassant toutes les deux le mètre quatre-vingt et dotées d'un physique olympien, débordantes de vitalité, leurs yeux et leurs cheveux ras de la couleur d'un lever de soleil. Chacune porte un tatouage au bras figurant un chiffre romain.

"Assieds-toi là et tais-toi," vous ordonne l'une des jumelles.

"Nous voulons boire sans être dérangées," ajoute sa sœur.

Si vous avez le Savoir, rendez-vous au **379**. Si vous avez la PES, rendez-vous au **421**. Sinon, rendez-vous au **32** si vous avez envie d'agir et au **54** si vous préférez faire ce qu'on vous dit.

401

Une rangée d'étals offrant du café borde un côté de la place. Vous y apprenez que le baron Siriasis est un visiteur fréquent à Lekerr. "L'homme sans jambes ?" fait un homme portant la cape et la matraque de la milice municipale. "Oui, c'est un membre de la Société du Sextant. J'ai entendu dire que c'est l'un des seigneurs psi de Byzant."

Byzant - autrefois Istanbul - a souffert de lourds bombardements de radiations étranges durant la Guerre du Paradoxe. Quand les retombées se sont stabilisées et que la cité est redevenue habitable, il a été découvert que les forces psioniques y fonctionnaient avec une efficacité accrue. Les individus dotés de pouvoirs psi n'ont pas tardé à devenir les seigneurs héréditaires de Byzant : un groupe caractérisé par l'arrogance et le dédain pour le troupeau vulgaire de l'humanité. Le baron Siriasis est l'un d'eux.

Si vous avez la Loi des rues, rendez-vous au **95**. Sinon, rendez-vous au **311**.

402

Le temps est venu. Vous êtes aussi prêt que vous ne le serez jamais. Suspendant votre sac à vos épaules, vous partez d'un pas vif vers la porte de la ville. L'ascenseur vous ramène au niveau du sol, où vous émergez pour être aussitôt confronté à un vent violent. Des poches de brouillard virevoltent au-dessus de la rivière. A l'ouest se trouvent les étendues de neige scintillantes du désert du Sahara.

Si vous voulez faire un détour par les pyramides de Gizeï, rendez-vous au **423**. Si vous êtes prêt à traverser le Sahara pour atteindre Du-En, rendez-vous au **393** si vous êtes à pied et au **289** si vous avez une voiture aérienne Manta.

403

La plaine que vous traversez est semée d'aiguilles de glace : des pics baroques qui scintillent d'un éclat métallique contre le ciel d'un bleu délicat. Le vent souffle entre elles avec un gémissement désolé. Vous ne distinguez aucun signe de vie. Le froid vous ronge de l'extérieur, la faim de l'intérieur.

Si vous avez des rations alimentaires, rayez-en deux de vos possessions et rendez-vous au **100**. Si vous n'en avez qu'une, rayez-la et rendez-vous au **35**. Si vous n'avez pas de nourriture, rendez-vous au **56**.

404

Il y a une petite plaque de bronze à côté de la porte. De toute évidence, il devait s'y trouver un bouton permettant de sortir, mais il a été retiré pour transformer cette pièce en cellule. Utilisant votre boucle de ceinture, vous entreprenez de détacher la plaque du mur. Cela vous prend plusieurs heures de travail laborieux et vous vaut des coupures aux doigts, mais vous finissez par en venir à bout. Un ensemble de fils se trouvent exposés et vous identifiez bientôt ceux qui vous permettront d'actionner la porte.

Lorsque le panneau métallique coulisse devant vous, une alarme se met à sonner dans la base : "Alerte ! Intrus ! Tout le personnel de sécurité à son poste !"

Bien sûr, il n'y a personne pour entendre l'alarme, mais il vaut mieux ne pas vous attarder : il pourrait y avoir une séquence automatique qui verrouille la porte extérieure. Vous sautez sur l'ascenseur et remontez vers la sortie. Rendez-vous au **361**.

405

Si vous avez la Survie, rendez-vous au **58**. Sinon, mais que vous avez le code *Gilgamesh*, rendez-vous au **81**. Si vous n'avez aucun des deux, rendez-vous au **103**.

406

"Tu as entendu ce qu'a dit Vajra Singh," grogne Gargan XIV avec un doigt contre le plastron de Gilgamesh. "Les serviteurs et les sous-fifres n'ont pas le droit de participer à une expédition dans les catacombes."

"Gilgamesh n'a rien d'un serviteur," protestez-vous. "Il sera un membre précieux de notre équipe."

Elle secoue la tête avec obstination. "Tu ne peux pas emmener ton automate, un point c'est tout."

Si vous allez trouver Vajra Singh pour lui demander son opinion, rendez-vous au **445**. Si vous insistez pour que Gilgamesh accompagne l'équipe, rendez-vous au **427**. Si vous acceptez de le laisser derrière, effacez *Gilgamesh* et notez le code *Uruk* à la place, puis rendez-vous au **16**.

407

Vous avez commis une erreur de jugement. Le baron Siriasis détecte instantanément votre sonde mentale. Dressant une barrière mentale, il s'élève dans l'air par l'action de sa force télékinétique et sort promptement de sa tente à votre rencontre. Rendez-vous au **386**.

408

Vous n'êtes pas d'humeur à jouer aux devinettes avec un ordinateur vieux de deux cents ans. Fort heureusement, ce n'est pas la peine. Tout ordinateur capable de comprendre la parole peut être reprogrammé de la même manière. Cela pourrait vous prendre des heures ou des jours si vous deviez le faire vous-même, mais Micro-Gaia est capable de transmettre des informations beaucoup plus rapidement. Agissant sur vos instructions, elle produit une rafale de code sonore qui pirate le programme d'origine de l'ordinateur et lui donne l'ordre d'activer l'ascenseur. Vous êtes en route pour le Sanctuaire du Cœur. Rendez-vous au **150**.

409

L'homme vous dit qu'il est le capitaine Casimir Novak, commandant de la garde personnelle du Grand Prêtre. "La populace est devenue folle," dit-il avec indignation. "Ils sont entrés dans le temple par la force. Je conduisais le Grand Prêtre vers un lieu sûr lorsqu'un groupe a pénétré ici et jeté cette bombe de stase. C'est la dernière chose dont je me souviens."

"C'était il y a bien longtemps," lui dites-vous.

"Je dois savoir une chose : est-ce que le Grand Prêtre a pu s'enfuir ?"

Vous épargnez les détails à Novak pour lui laisser la satisfaction d'avoir accompli son devoir. "Picard ? Il s'en est tiré. Personne d'autre ne l'a fait."

Bosch et le baron Siriasis le regardent tous deux avec prudence. Vous pouvez deviner ce qu'ils pensent. Comment réagira Novak en apprenant que vous êtes venus vous emparer du Cœur, l'objet sacré de sa foi ?

"Nous nous soucierons des explications plus tard," dit le baron, lisant votre esprit. "Pour l'heure, il faut nous dépêcher ou les autres atteindront notre objectif avant nous."

Notez le code *Maillet* et rendez-vous au **388**.

410

Malgré la rafale meurtrière de décharges barysal de Gorgoth, Singh parvient à lever son canon. Il s'active avec une vibration sourde, transperçant l'air d'un flot d'énergie incandescente. Alors que vous plongez à couvert derrière l'une des cages d'ascenseur, vous pouvez voir que Singh est déjà comme mort. Mais Gorgoth n'a aucune protection contre la puissance brute du canon et il est pulvérisé.

Vous émergez lentement de votre abri et traversez la scène de carnage. Vajra Singh lève les yeux sur vous et vos muscles se crispent. Il faudra du temps pour que son canon soit à nouveau opérationnel mais il pourrait encore vous abattre avec son pistolet.

Mais il est trop noble pour agir ainsi. "Ma chance est passée," grogne-t-il. "Le pouvoir t'appartient. Utilise-le sagement..." Il s'écroule, les yeux révulsés.

Il ne reste plus que vous. Rendez-vous au **415**.

411

Bosch vous fait signe de vous approcher, gardant le pistolet pointé sur votre poitrine. "Je pourrais te tuer maintenant," dit-il, "mais je veux qu'il y ait quelqu'un de vivant pour assister à ceci. Je suis sur le point de devenir un dieu, après tout."

Il s'agenouille, tend les bras et étreint le Cœur. Vous pensez que c'est le moment d'agir mais, alors même que vous vous précipitez sur lui, vous voyez qu'il est trop tard. Des rayons d'énergie flamboyants jaillissent des profondeurs de la gemme surnaturelle, baignant Bosch d'une aura de lumière violette aveuglante. Le tissu de la réalité est déchiré. Vous ne pesez plus rien. Un vortex s'élève sous le dôme, balayant l'air et la pierre avant de s'élever jusqu'à l'espace, au-delà de la lune et des planètes. En ce qui vous semble n'être que quelques secondes, vous avez été projeté comme un fantôme à travers toute la création. Vous assistez à la naissance d'un nouvel univers, façonné par les désirs de Bosch. Il est partout et tout-puissant, tandis que vous n'êtes qu'une étincelle qui ne tarde pas à s'évanouir dans l'éternité.

412

Après un quart d'heure de recherches minutieuses, vous découvrez un compartiment secret sous une paillasse de l'une des pièces. Elle s'ouvre sous vos doigts pour révéler un couteau ornemental. Vous ne saisissez pas pourquoi son propriétaire s'est donné tant de mal pour le cacher. "Les Volentins étaient tous azimutés," observe sommairement Bosch. "Si tu avais été Grand Prêtre, est-ce que tu les aurais autorisés à garder des objets tranchants ?"

Le baron Siriasis flotte au-dessus des meubles brisés et jette un coup d'œil au couteau. "Il est probable que les acolytes n'étaient pas censés avoir de possessions personnelles," dit-il. "C'était sans doute pour se concentrer sur leur identité spirituelle qu'ils vivaient tous ensemble ici. Maintenant, si vous avez fini de vous chercher des souvenirs, nous pouvons nous remettre en route." Ajoutez le couteau à vos possessions. Regagnant l'antichambre, vous pouvez décider de prendre le passage de gauche (rendez-vous au **3**) ou celui de droite (rendez-vous au **128**).

413

Observant le col, vous apercevez une silhouette recroquevillée qui s'approche d'un pas traînant dans l'obscurité enneigée. Elle est maigre et sa tête est recouverte d'un large capuchon. Elle est trop loin pour que vous puissiez distinguer son visage, mais quelque chose en elle éveille une peur instinctive dans votre esprit.

Vous regardez soudain les cadavres rigides sur l'autre corniche. Tous ont été fascinés, changés en statues hypnotisées avant de mourir de froid. "Par Gaia !" Vous saisissez le bras de Bosch. "Nous sommes dans le garde-manger de la Gorgone !"

Rendez-vous au **433**.

414

Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez maintenant tenter d'entrer en contact avec Gaia (rendez-vous au **351**), chercher des informations sur la légende du Cœur de Volent (rendez-vous au **91**), acheter du matériel pour votre aventure (rendez-vous au **350**), vous renseigner sur Kyle Bosch (rendez-vous au **179**) ou essayer de savoir si des voyageurs ont récemment disparu dans les Appenins (rendez-vous au **451**).

Si vous avez terminé tout ce que vous aviez à faire et que vous êtes prêt à partir, rendez-vous au **25**.

415

Plissant les yeux devant le flot irradiant, vous vous approchez du Cœur avec émerveillement. Cette création du Big Bang est la clé du pouvoir infini. Beaucoup d'individus ont donné leur vie pour une chance de le posséder. Il est à présent à portée de votre main.

Si vous avez le code *Némésis*, rendez-vous au **153**. Sinon, rendez-vous au **174**.

416

Un réparetek robotique passe sans s'arrêter à côté de votre pied, puis s'élève le long d'un mur jusqu'à un panneau d'accès qu'il entreprend d'examiner. Cela doit faire des siècles qu'il recherche et corrige les problèmes techniques. Vous souriez. Les histoires de fantômes du gondo vous ont visiblement ébranlé si vous en êtes à sursauter à la vue d'un réparetek inoffensif.

Le corridor devant vous est large et ovale. La clarté verte s'y réverbère sur la courbe polie des murs. Vous vous dirigez vers la pièce que vous apercevez tout au bout. Rendez-vous au **435**.

417

Sous la clarté ocre d'un lampadaire, vous examinez le visage qui apparaît sur la carte, l'imprimant dans votre esprit. Vos yeux se ferment. Le visage demeure et vous le faites mentalement pivoter de manière à vous trouver derrière ces traits étrangers. Vous vous les appropriez, plaquant ce visage comme un masque contre le vôtre.

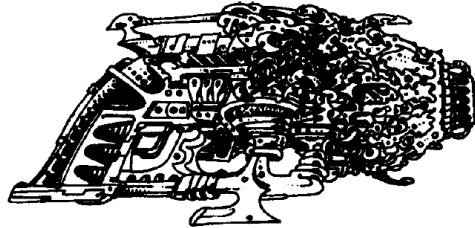
Si quelqu'un se trouvait là, il aurait vu votre propre visage se brouiller et se transformer dans la faible lumière : le nez s'étrécir, les sourcils se rapprocher et les yeux changer de couleur. Vous vous tournez vers une vitre sale pour y observer votre reflet. L'illusion est assez bonne pour tromper un premier regard et devrait durer assez longtemps pour que vous puissiez franchir l'obstacle du réceptionniste. Rendez-vous au **374**.

418

Si vous avez le Pilotage, vous actionnez les réacteurs et vous décollez du toit dans un fracas de lumière blanche. Rendez-vous au **218**.

Sinon, vous ne parvenez pas à faire décoller la voiture avant que le Fijien ne vous saisisse. Rendez-vous au **437**.

Un hurlement terrifiant jaillit de la gorge de l'inconnu, vous pétrifiant sur place. C'est à peine si vous le voyez se déplacer lorsqu'il se rapproche et referme ses doigts exsangues autour de votre cou. Vous essayez de vous dégager, mais vos muscles sont engourdis par la peur et vous ne pouvez que lui donner quelques faibles coups de pied tandis qu'il vous soulève du sol. Puis il vous brise le cou comme un fermier tuant un poulet. Votre sang servira à nourrir la créature surnaturelle qu'est votre meurtrier.



La cité en ruines est bientôt loin derrière. Vous peinez à travers la végétation épaisse, vous rapprochant lentement de la frontière de Lyonesse. Quelques communautés de bric et de broc cultivent les vallées, en ces lieux où la chaleur est moins étouffante. Vous vous procurez des provisions pour vous alimenter pendant votre voyage, sachant que vous ne tarderez pas à quitter cet oasis de chaleur ensoleillée.

Deux jours plus tard, vous vous retrouvez au bord d'un glacier. Lyonesse n'est plus visible que comme une aube distante, la nuit, dans le ciel oriental. Vos bottes s'enfoncent dans la neige avec un crissement bruyant. Peu après le lever du jour, les épais nuages se dissipent soudain, révélant des montagnes majestueuses s'élevant vers le ciel sur votre droite. Vous levez les yeux sur les longues volutes de neige qui se détachent des plus hauts pics, arrachées des flancs rocheux par un vent titanesque. Un sentiment aigu d'isolation vous étreint. Il n'y a pas la plus petite brise là où vous vous tenez, ni d'autre son qu'un sifflement distant, et pourtant ce vent est assez fort pour réduire en poudre cette neige durcie. Le pouvoir des éléments est impressionnant; vous n'êtes qu'un atome dans l'œil de la nature. Et pourtant, le pouvoir qui vous attend à Du-En est capable d'aveugler cet œil, capable de transformer le

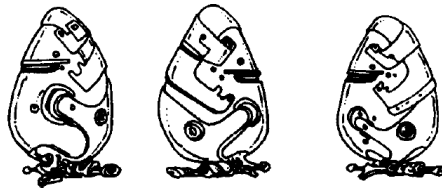
monde. En ce moment où vous contemplez les montagnes vertigineuses, cela vous paraît totalement irréel.

Vous vous tournez vers le sud. Vous ne pouvez pas gaspiller votre temps ici en rêveries inutiles. Il faut continuer votre route pour atteindre votre objectif : le pouvoir de faire de vos rêves une réalité. Rendez-vous au **400**.

421

Etrange... leurs souvenirs et leurs manières de penser sont presque identiques. Elles sont toutes les deux fières, intransigeantes et certaines de leur supériorité sur le troupeau de l'humanité ordinaire. Vous sondez plus profondément, découvrant des images de meurtres et de sauvagerie brutale. Elles avaient douze sœurs, toutes identiques, visiblement des clones. Vous soupçonnez un passé militaire ou criminel. Poussant votre perception plus loin encore, vous découvrez un souvenir de Gaïa. Elles aussi ont entendu la transmission et, comme vous, elles se rendent à Du-En !

Une chose est claire : il serait imprudent de tenter quoi que ce soit avant d'en savoir davantage à leur sujet. Si vous les attaquez avec le Combat à mains nues, rendez-vous au **76**. Si vous essayez de les piéger avec l'Astuce, rendez-vous au **120**. Si vous restez simplement assis et que vous attendez, rendez-vous au **54**.



422

Dans une salle de jeu sale et enfumée, vous trouvez un homme qui vous conduit à la table de Harek Asfar, le chef des criminels de la cité. Asfar est un homme élégant, vêtu d'un costume d'un noir brillant, les yeux masqués par des lunettes dorées. A l'extrémité du mince tube d'émail qu'il tient à la main, une cigarette laisse s'élever des volutes de fumée paresseuses. Sur le mur, la surface ébréchée d'un grand miroir est le témoignage poignant d'une grandeur déchue. "Tu veux en savoir plus sur Chaim Gorgoth," vous dit Asfar.

Vous hochez la tête et attendez. Asfar réfléchit, puis vous fait signe de vous asseoir avec un claquement de langue indulgent. Il lève son verre pour une petite gorgée, mais ne vous offre pas à boire. "Le commandant Chaim Gorgoth est un agent - je devrais dire un assassin et un saboteur - pour les Services Secrets des Etats-Unis. Secondé par des militaires, il porte le nom de code "Vecteur". Il m'est une épine dans le pied."

"Pourquoi un agent des Etats-Unis se préoccuperait-il des affaires locales de Lekerr ?"

Asfar laisse échapper un rire comme une bouffée d'air. "Tu n'as pas entendu ? Le Président s'est arrogé le pouvoir de police sur le monde entier, sous le prétexte spécieux que les Etats-Unis constituent la majorité de la population mondiale. Gorgoth a perturbé plusieurs de mes activités pour cette raison."

"Pourquoi ne pas le tuer ? Vous m'avez l'air d'une compétence impitoyable, si vous me permettez de vous le dire."

"Je le prends comme un compliment," dit Asfar. "En fait, j'ai effectivement formulé un plan. Un colonel américain à la retraite vivait dans une hutte de chasseur près de Karthag. Je l'ai fait assassiner et j'ai placé là mes quinze meilleurs hommes, avant d'y attirer Gorgoth avec un faux message."

"Et qu'est-ce qui s'est passé ?"

Asfar fait une pause, souffle un filet de fumée de cigarette, fronce les sourcils. "J'ai perdu mes quinze meilleurs hommes."

Il fait signe que votre bref entretien est terminé et un garde du corps escorte votre départ de la table. Si vous avez la Loi des rues, rendez-vous au **95**. Sinon, rendez-vous au **311**.

423

Le paysage s'étend à perte de vue, un océan de blanc brisé par des îles de pierre noire laissées à nu. Les rayons du soleil, affluant depuis l'horizon derrière vous, font étinceler la neige comme du verre brisé. Bientôt, vous voyez un relief élevé par la main de l'homme se découper sur le ciel terne. Il s'agit des pyramides, l'une des sept merveilles de l'ancien monde. Et en face d'elles repose le Sphinx, son visage impénétrable fixé sur Lekerr, dont le soleil levant éclaire les contours. Les légendes disent que le Sphinx veille sur la cité et la protège de la menace du désert. Vous n'en êtes pas si sûr. Il vous semble plutôt que le visage fier et impassible du Sphinx exprime un avertissement concernant le Sahara qui s'étend derrière lui. Les mots inscrits au-dessus des

portes de l'Enfer vous reviennent en mémoire : *Lasciate ogni speranza, voi ch'entrate...* Abandonnez tout espoir, vous qui entrez ici.

Rendez-vous au **440**.

424

Riza vous conduit jusqu'à à la salle du transporteur. Vous montez sur la plateforme et une épaisse paroi de verre se referme derrière vous. Il est trop tard pour reculer désormais. A travers le verre, vous voyez Riza donner des ordres aux techniciens mais aucun son ne parvient à vos oreilles. Des lumières apparaissent, vous baignant d'une clarté aveuglante et il vous semble que l'intérieur de votre corps est en train d'être réduit en lambeaux.

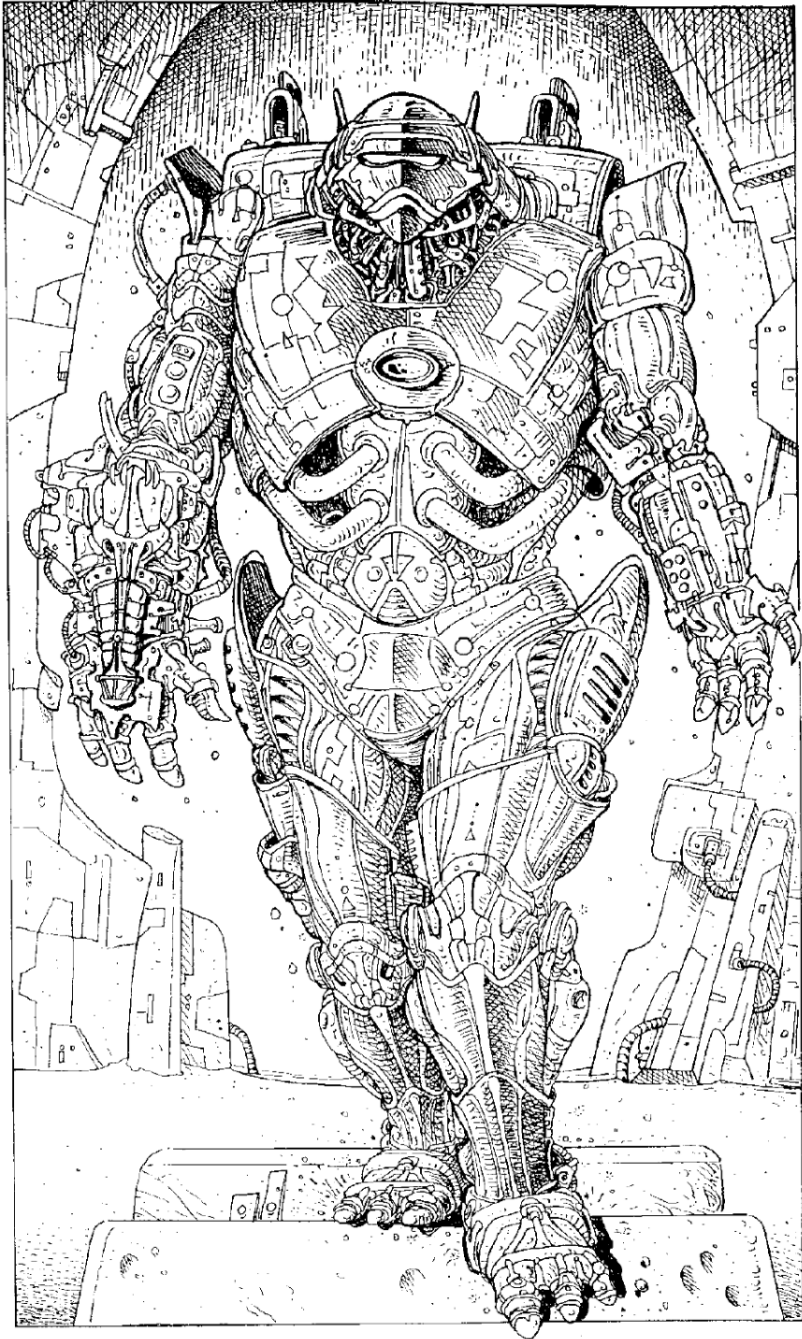
La lumière s'estompe. Votre première impression est celle d'un vent glacé qui vous déchire les poumons. Un panorama irrégulier s'étend autour de vous aussi loin que portent vos yeux. Vous êtes de retour sur Terre, au milieu du désert de glace du Sahara. Si Riza a bien réglé les coordonnées, vous devez n'être qu'à quelques kilomètres de Du-En. Notez le code *Sablier* et rendez-vous au **125**.

425

Une porte s'ouvre, révélant un court passage qui donne sur une pièce faiblement éclairée. Sur un piédestal central se tient une forme humanoïde massive, dont le corps cuirassé violet et noir brille d'un lustre mat. A votre approche, la fente horizontale de sa visière s'illumine et le sentiment d'être devenu l'objet d'attention d'une intelligence inhumaine vous fait hésiter un instant. Puis la forme parle d'une voix métallique résonnante. "Je suis Gilgamesh. Identifiez-vous."

"Gaia m'a envoyé pour te chercher," répondez-vous. "Nous devons nous rendre à Du-En."

L'automate semble accepter vos paroles, en dépit de votre manque d'assurance. En quelques pas sonores, il descend du piédestal. Tous vos instincts vous poussent à vous enfuir, mais vous vous forcez à attendre calmement pendant que Gilgamesh approche. Etant donnée la lourde armure qui recouvre son corps, il est clair qu'il a été conçu pour le combat. Un laser est fixé à son bras et rattaché par des câbles à une batterie derrière ses larges épaules. Il s'arrête à un mètre, fixant l'espace au-dessus de votre tête. "Je suis prêt à vous servir," fait la voix électronique abrupte.



425 - "Je suis Gilgamesh. Identifiez-vous."

"Alors viens," lui dites-vous. Notez le code *Gilgamesh*. Vous pouvez maintenant monter à l'étage supérieur (rendez-vous au **276**) ou quitter la pyramide (rendez-vous au **361**).

426

Entouré d'une étendue de neige sans fin, vous progressez péniblement vers votre objectif. Le soleil descend vers l'horizon, vacillant comme une goutte d'huile orange sur le ciel violet. Lorsqu'il disparaît dans une masse de nuages bas, vous sentez le froid désagréable du jour céder la place à la tyrannie glaciale de la nuit.

Si vous n'avez ni manteau de fourrure ni combinaison polaire, vous perdez 4 Points de Vie. Si vous avez l'un ou l'autre, vous n'en perdez que 2. Vous perdez 1 Point de Vie de moins si vous avez la Survie et un autre si vous possédez un burrek. En assumant que vous surviviez, rendez-vous au **444**.

427

Une furieuse dispute s'ensuit, mais les sœurs Gargan vous découvrent inflexible. Finalement, Gorgoth, qui était resté neutre jusque-là, règle la question en leur disant : "Mon opinion est que l'automate est intelligent et qu'il compte donc comme un membre du groupe. Vous pouvez l'accepter ou partir de votre côté."

Gilgamesh reste immobile pendant tout cela. "Est-ce qu'il est vraiment intelligent ou est-ce que notre discussion ne signifie rien pour lui ?" vous demandez-vous à voix haute.

Gorgoth hausse les épaules. "Quelle importance ? Je n'ai dit cela que pour régler la dispute afin que nous puissions nous mettre en route." Rendez-vous au **16**.

428

Personne ne vous voit vous glisser derrière la tente, où vous vous dissimulez derrière une congère pour écouter ce que dit le baron.

"Tu dis que le Cœur doit être détruit ?" fait sa voix grinçante.

Quelqu'un répond depuis l'écran vidéo : "Le "pouvoir ultime" qu'il confère implique la recréation de l'univers tout entier. Ce monde cesserait d'exister."

"Et comment pourrait-il être détruit ?" apostrophe le baron.

"Deux rayons barysals à angle droit. Cela provoquerait une résonance dans la structure cristalline qui la ferait exploser."

"Ainsi le monde cesserait d'exister..." réfléchit à voix haute le baron. Puis il prend sa décision et dit d'une voix ferme : "Qu'il en soit ainsi, dans ce cas ! J'effacerai cet univers pour en façonner un autre à mon image. Je serai le dieu d'un nouveau cosmos !"

"Tout sera détruit !" proteste l'autre voix.

"Sauf moi !" crie le baron. "Est-ce que tu pensais vraiment que je renoncerais à la possibilité d'un tel pouvoir ? La possibilité d'être jeune et entier à nouveau ? D'avoir l'immortalité ? Gaia, tu es folle !"

Il coupe la communication. Ainsi donc, il parlait à Gaia... et elle lui a dit que le Cœur devait être détruit. Voilà qui vous donne matière à réfléchir. Notez le code *Némésis*. Vous pouvez maintenant aller parler à Gorgoth (rendez-vous au **126**), Bosch (rendez-vous au **104**) ou Gaunt (rendez-vous au **148**).

429

Vous hésitez trop longtemps à donner une réponse. La porte de l'ascenseur se rouvre et se verrouille dans cette position. Plusieurs des lévidroïdes pivotent dans l'air et s'approchent de vous. Derrière eux, vous voyez le cadavre fumant qui était Thadra Bey quelques secondes plus tôt. Bosch et les autres semblent s'en être tirés.

Les points rouges des viseurs apparaissent sur votre poitrine. Vous faites un pas en avant. Le fracas des lasers déchire l'air et vous vous effondrez au sol dans un cri. Votre aventure s'achève ici.

430

Vous n'avez pas suivi le premier tunnel sur plus de trente mètres lorsque le fracas d'une explosion se fait entendre derrière vous. Regagnant en courant le hall où vous avez laissé les autres, vous voyez un nuage de fumée emplissant l'air. Dans l'espace encombré de débris, vous entendez quelqu'un tousser faiblement. La force de la déflagration a fissuré le linteau de pierre surmontant le tunnel et de la poussière de pierre s'écoule sur le sol. Il semble que le plafond risque de s'effondrer à tout moment. Si vous avez le code *Maillet*, rendez-vous au **19**. Sinon, rendez-vous au **41**.

431

Si vous avez un pistolet barysal chargé, rendez-vous au **219**. Sinon, rendez-vous au **241**.

432

Alors que vos compagnons s'engagent sur la rampe menant au Cœur, chacun gardant un œil prudent sur les autres, vous faites rouler la grenade parmi eux. La détonation projette à la renverse Gorgoth et Bosch, mais Vajra Singh vacille seulement comme un grand pilier avant de se retourner. Grâce à son armure, il n'est qu'étourdi. Il voit d'un coup d'œil qu'il pourra facilement achever les deux autres. Vous êtes la menace immédiate. Pointant le canon mantramukta, il déchaîne un flot rugissant de plasma qui vous réduit à l'état de cadavre calciné en moins d'une seconde. Votre aventure est terminée.

433

Si vous avez le Tir et un pistolet barysal chargé, rendez-vous au **68**. Si vous voulez utiliser la Roublardise, rendez-vous au **24**. Si vous employez l'Astuce, rendez-vous au **46**. Si vous n'avez aucune de ces compétences, rendez-vous au **2**.

434

Un homme du nom de Malengin propose des rétrovirus : des concoctions qui modifieront votre ADN, transformant votre structure corporelle de manière permanente. Vous voyez une sélection disposée sur un plateau que Malengin transporte avec lui. Il vous vient à l'esprit qu'il ressemble à l'un des sorciers que l'on trouve dans les vieux contes de fées, un alchimiste vendant des potions douteuses. Si vous avez le Savoir, vous pouvez identifier les rétrovirus (rendez-vous au **266**). Sinon, vous devrez vous contenter des appellations grandiloquentes dont Malengin a baptisé ses produits. "Je ne donne aucune garantie," vous rappelle-t-il, "mais mes prix sont en revanche très raisonnables."

Il a un exemplaire de chacun des rétrovirus suivants :

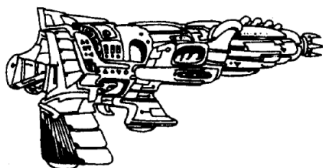
- L'Amélioration Exaltée (rendez-vous au **308**) : 10 scads
- Le Mystère Verdoyant (rendez-vous au **330**) : 7 scads
- Le Masque de Dissimulation (rendez-vous au **449**) : 9 scads
- La Perception Suprême (rendez-vous au **287**) : 6 scads

Après avoir acheté un rétrovirus, vous pouvez vous rendre au numéro indiqué pour découvrir ses effets. Quand vous aurez fini de faire affaire avec Malengin, rendez-vous au **414** si vous avez la Loi des rues et au **25** sinon.

Vous parvenez à une large pièce circulaire. Au centre se trouve une voiture aérienne Manta; la lumière se reflète en gouttelettes d'émeraude sur son châssis noir lustré. Vous approchant vous voyez un réparatek déplier ses membres de métal articulés et suivre lentement la base du véhicule volant, l'examinant de temps à autres à l'aide de son antenne de diagnostic. C'est un signe encourageant : si la voiture aérienne a été régulièrement entretenue par un réparatek, il est possible qu'elle fonctionne encore.

Une voix vous appelle. Surpris, vous tournez les yeux vers une arche qui donne sur une pièce au-delà de celle-ci. L'espace semble bien éclairé. "Viens ici," vous appelle à nouveau la voix. "Immédiatement !"

Si vous avez la PES, vous pouvez sonder cet endroit à la recherche d'un danger possible (rendez-vous au 27). Sinon, vous pouvez passer dans l'autre pièce (rendez-vous au 5), examiner la voiture aérienne de plus près (rendez-vous au 49) ou partir (rendez-vous au 395).



Quelques volutes de brouillard franchissent la double porte de verre en même temps que vous. Le réceptionniste est un homme à l'air pointilleux qui paraît minuscule par comparaison avec son énorme comptoir et le logo argenté de la Société qui couvre le mur de marbre noir derrière lui. Il lève sur vous un regard suspicieux. "Oui ? Puis-je vous aider ?"

Vous lui tendez la carte d'identité. "Je suis un membre de la Société," lui dites-vous, un accent intentionnel de dédain dans la voix. Les membres de la Société du Sextant sont riches, puissants et privilégiés.

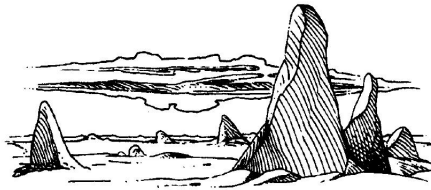
Il passe la carte dans un lecteur, presse des boutons sur la console qui lui fait face, consulte un écran lumineux. Vous le voyez froncer les sourcils. "Quelque chose ne va pas ?"

Il vous adresse un bref sourire nerveux et vous rend la carte. "Non, tout est en ordre."

Des bruits de bottes résonnent soudain depuis le fond de la réception. Vous pivotez mais il est trop tard pour vous enfuir. Des agents de sécurité sont

déployés autour de vous, leurs fusils pointés sur votre poitrine. Le chef de sécurité est un homme dont vous reconnaissez le type. Dans des époques révolues, il aurait pu entasser des gens dans des chambres à gaz ou les envoyer dans des tranchées. Il vous arrache la carte des mains. Ses yeux sont comme des cailloux de glace sale. "Ainsi, tu as tué un membre de la Société et volé ceci."

Vous commencez à protester mais il n'écoute pas. Il fait un pas en arrière, claque des doigts et vous êtes déchiqueté par une rafale de tirs. Votre aventure s'achève ici.



437

Vous essayez de lui donner un coup de pied à la tête mais il le bloque avec son avant-bras. Vous avez l'impression que quelqu'un vient de vous frapper la cheville avec une batte de baseball. Vous ne voyez même pas son énorme poing jaillir pour s'écraser contre votre nez...

Vous reprenez connaissance quelques instants plus tard. Vous avez vaguement conscience de ne plus vous tenir sur vos pieds. Le Fijien vous a soulevé au-dessus de sa tête. Tordant le cou, vous distinguez la clarté des lampadaires voilée par le brouillard, quatre-vingt mètres plus bas.

"Tu n'aurais pas dû tuer mon patron," marmonne le Fijien. Et il vous jette dans le vide.

438

Vous serrez la main de Shandor, puis vous tournez pour faire de même avec ses gardes du corps. Ils restent un instant sans réaction, à l'amusement de leur employeur. Puis, chacun à leur tour, ils serrent votre main dans leur poigne massive, se forçant à sourire en dépit de leur méfiance perpétuelle. "Ne t'en fais pas," dit Shandor. "Vatu et Suva se méfient de tous ceux avec qui ils n'ont pas bu."

Ces mots font apparaître de grands sourires sincères sur le visage des gardes du corps. Vous vous tournez pour regarder le paysage balayé par le vent. Veniz est tout juste visible au loin, ses tours et ses dômes remontant au millénaire

précédent se découpant sur le ciel gris et terne. "Adieu, Hal Shandor," dites-vous. "Je ne pense pas que nous nous rencontrerons à nouveau."

"Attends." Il tire un objet de sa poche et vous le tend. "Ca fait des années que je l'ai mais je le connais par cœur maintenant. Il te sera plus utile."

Vous acceptez le présent, une boîte de plastique noir de la taille de votre main, avec un petit écran vidéo et un haut-parleur. Il est inscrit sur un côté : *Guide de Veniz*. "Qu'est-ce que c'est ?"

"Un vade-mecum," répond-il. "Il te dira à peu près tout ce qu'il faut savoir sur la ville : le plan des rues, les meilleurs hôtels, les coins à éviter, ce genre de choses."

Notez le vade-mecum sur votre Feuille d'Aventure. Tant que vous serez à Veniz, il vous permettra d'utiliser les options nécessitant la Loi des rues comme si vous possédiez cette compétence. Il ne vous servira plus à rien une fois que vous aurez quitté la ville.

Laisant Shandor aller trouver ses amis en compagnie de ses gardes du corps, vous vous dirigez vers Veniz. Si vous possédez une épée courte et le Combat à mains nues, rendez-vous au **8**. Sinon, rendez-vous au **334**.

439

Le sol de pierre résonne sous vos pas. Le tunnel débouche finalement sur un long espace perpendiculaire, où des portes espacées s'ouvrent dans le mur qui vous fait face. Vous en franchissez une pour vous retrouver dans une pièce cylindrique, qui se termine d'un côté par une fenêtre de verre. Des rangées de sièges sont disposées tout du long. Il vous faut un moment pour réaliser que vous êtes à l'intérieur d'un véhicule de métro. Fax regarde depuis la porte, se tordant les mains avec agitation tandis que vous explorez le wagon. Le système du véhicule, encastré dans un cylindre de cuivre à l'avant, perçoit votre approche et s'active, parlant d'une voix métallique : "Veuillez spécifier la destination requise."

Interrogeant le système, vous consultez une carte qu'il projette sur la fenêtre avant du véhicule. Le métro a une portée intercontinentale mais la plupart des stations sont désormais hors-service ou détruites. Il reste cependant plusieurs destinations disponibles qui pourraient vous rapprocher de votre but. Si vous décidez de voyager par le métro, rendez-vous au **212**. Si vous retournez à la surface et poursuivez votre voyage à pied, rendez-vous au **420**.

440

Le plus grand de tous les monuments rassemblés ici est la pyramide de Khéops, une structure de pierre noire et lisse haute de cent cinquante mètres. Une longue rampe mène à une porte située aux deux tiers de la face est. Vous effectuez l'ascension, votre souffle formant des bouffées de vapeur dans l'air froid. Vous atteignez finalement la lourde porte d'acier. Un symbole est gravé dans le métal, mais cet emblème d'une cause depuis longtemps oubliée ne signifie rien pour vous. Le vent hurle plaintivement autour du sommet de la pyramide.

Si vous avez le code *Humbaba*, rendez-vous au **167**. Sinon, vous pouvez utiliser la Roublardise (rendez-vous au **211**) ou la Paradoxie (rendez-vous au **189**). Si vous ne disposez d'aucune de ces possibilités, rendez-vous au **361**.

441

"La surveillance de Du-En est dirigée depuis la salle militaire au niveau 1," répond la voix. "Les rapports indiquent une activité limitée. La population actuelle de Du-En est estimée à quatre individus, d'après une observation de la surface seule."

C'est étrange. Vous pensiez que Du-En était entièrement déserte. Qui pourrait s'y trouver maintenant ? Il n'y a qu'une seule réponse possible, réalisez-vous sombrement : d'autres personnes à la recherche du Cœur de Volent. Vous devez vous dépêcher pour espérer atteindre Du-En à temps.

Vous pouvez maintenant demander à la voix de vous parler de Gaia (rendez-vous au **297**), Gilgamesh (rendez-vous au **318**) ou le Cœur de Volent (rendez-vous au **383**). Si vous souhaitez vous rendre à l'étage de recherche juste au-dessus, rendez-vous au **276**. Si vous pensez qu'il est temps de vous en aller, rendez-vous au **361**.

442

Riza vous emmène à l'extérieur du bâtiment. Vous avez l'impression d'être à l'air libre. Il y a même une brise ! Vous voyant regarder autour de vous avec stupéfaction, il rit et vous désigne du doigt un ensemble de bâtiments de l'autre côté d'une pelouse. Vous réalisez maintenant que l'horizon semble s'élever continuellement, décrivant une courbe jusqu'au ciel, où il se perd dans le halo lumineux qui vous surplombe. De part et d'autre de vous, à quelques centaines de mètres seulement, s'élèvent des falaises d'une taille inimaginable.

"Vous vous attendiez à une station spatiale exiguë comme dans l'ancien temps ?" demande Riza. "Nous avons agrandi al-Lat au fil des siècles, jusqu'à parvenir à ce que vous voyez aujourd'hui : un cylindre de deux kilomètres de large et d'un demi-kilomètre de long. La rotation nous fournit la gravité et les rayons du soleil la lumière et la chaleur."

Il vous conduit jusqu'à un appareil et, bientôt, vous voyez al-Lat s'éloigner à bâbord tandis que vous prenez la direction de l'atmosphère terrestre. Pourchassant la nuit, vous vous posez dans le désert de glace du Sahara à environ huit cents kilomètres à l'est de Du-En. De pâles rayons de lumière dorés strient le ciel derrière vous tandis que vous ouvrez le cockpit et sautez sur le sol enneigé. La voix de Riza crépite depuis la radio. "Nous allons ramener l'appareil en pilotage automatique. Bonne chance."

Cette fois, vous vous assurez de rester à bonne distance tandis que l'appareil s'élève dans le ciel froid du matin. Le rugissement de ses réacteurs s'évanouit au loin derrière lui. Vous êtes seul. Rendez-vous au **298**.

443

Vous avez besoin de vous protéger du reflet intense de la lumière du jour sur la neige. Déchirant deux fines bandes de la doublure de vos manches, vous les nouez au-dessus et en-dessous de vos yeux, ne laissant qu'un mince espace pour voir. Voilà qui devrait vous protéger de la cécité des neiges. Si seulement les autres périls du Sahara étaient aussi faciles à surmonter ! Rendez-vous au **403**.

444

La faim est une étreinte glacée qui vous noue les entrailles; la fatigue change vos pieds en masses de plomb. Chaque matin, il vous est un peu plus difficile d'émerger de la torpeur du sommeil. Chaque effort nécessite une concentration intense.

Combien vous reste-t-il de rations alimentaires ? Si vous en avez deux, rayez-les et rendez-vous au **125**. Si vous n'en avez qu'une, rayez-la et rendez-vous au **37**. S'il ne vous reste aucune nourriture, rendez-vous au **147**.

445

Vous trouvez Vajra Singh à l'extérieur de sa tente, en train de se préparer à son expédition dans les catacombes. Il écoute vos plaintes sans intérêt tout en

vérifiant la cellule énergétique de son canon mantramukta. "Cela ne me regarde pas," dit-il. "Vous devez régler vos disputes par vous-mêmes."

Soudain, les échos d'une explosion vous parviennent depuis l'autre côté de la place. Regagnant en courant l'endroit où vous avez laissé Gilgamesh, vous voyez une fumée noire s'échapper de sa tête fendue. Des étincelles jaillissent derrière sa visière tandis qu'il vacille sur place, aussi inoffensif qu'une marionnette. "Gilgamesh !" criez-vous, mais il n'a pas d'autre réponse qu'un frémissement de doigts. Le blindage qui protégeait son cerveau électronique a été fracassé par une grenade anti-armure.

Vous pivotez vers les sœurs Gargan, fou de rage. "C'est vous qui avez fait ça ! Vous avez détruit mon automate !"

Elles regardent Gorgoth, qui est occupé à polir son couteau en sifflotant. "Quelle importance de savoir qui l'a fait ?" demande Gargan XIV avec un rictus. "Maintenant au moins, nous pouvons y aller."

Effacez le code *Gilgamesh* et rendez-vous au **16**.

446

Vous passez nonchalamment à côté de la tente et laissez tomber Micro-Gaia dans la neige. Quelques minutes plus tard, vous repassez au même endroit. Les serviteurs du baron vous jettent des regards dénués de curiosité. Récupérant Micro-Gaia, vous l'emportez dans un coin isolé de la place et lui demandez ce qu'elle a entendu.

"Le baron Siriasis dispose d'une communication avec Gaia," vous dit-elle. "Ils ont parlé du Cœur de Volent."

"Qu'est-ce qu'elle lui a dit ?"

"Gaia l'a averti que le Cœur est instable. Il accordera le pouvoir ultime à son utilisateur, mais seulement en détruisant notre univers et en en créant un nouveau à sa place."

"Qu'a répondu le baron ?"

"Cela lui est égal. Son âge et son infirmité l'ont rendu amer. Il serait heureux de régner sur un nouvel univers." Micro-Gaia vous expose ensuite comment le Cœur pourrait être détruit : en le bombardant de deux rayons barysals à angle droit, ce qui susciterait une résonance dans la structure cristalline aboutissant à sa destruction. Notez le code *Némésis*. Vous pouvez maintenant aller parler à Gorgoth (rendez-vous au **126**), Bosch (rendez-vous au **104**) ou Gaunt (rendez-vous au **148**).

447

L'armurerie est une pièce petite mais bien approvisionnée au sous-sol. Un homme maigre vêtu de blanc s'approche de vous, ses talons claquant sur les dalles grises, et vous demande ce dont vous avez besoin. Apparemment, les membres de la Société peuvent emporter des armes tant qu'ils signent une facture. Comme celle-ci sera débitée du compte du précédent propriétaire de la carte d'identité, qui n'a plus besoin d'argent désormais, vous n'avez pas de raison d'hésiter à vous servir.

L'armurier vous montre un tiroir rempli de pistolets barysal. "Nous avons aussi des arbalètes, pour ceux qui préfèrent la simplicité à la puissance brute." Vous pouvez prendre autant de pistolets barysal (ayant 6 charges chacun), d'arbalètes, de couteaux et de grenades étourdissantes que vous voulez. Rappelez-vous que vous êtes cependant limité à un maximum de huit possessions. Notez ce que vous emportez sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **73**.

448

Alors que vos compagnons s'engagent sur la rampe qui mène au Cœur, chacun gardant un œil prudent sur les autres, vous faites rouler la bombe de stase parmi eux. Ils ont le réflexe de s'en écarter mais il est déjà trop tard. Vajra Singh est pétrifié à la limite de la zone d'effet et son canon mantramukta lui échappe pour tomber bruyamment au bas de la rampe. Puis il n'y a plus que le silence et trois statues sous vos yeux. De tous les aventuriers partis pour Du-En, il ne reste désormais plus que vous. Rayez la bombe de stase de votre Feuille d'Aventure et rendez-vous au **415**.

449

N'oubliez pas de payer la somme de 9 scads. Ce rétrovirus vous donne le pouvoir de transformer votre apparence et votre couleur à votre gré. Notez sur votre Feuille d'Aventure que vous possédez désormais une "peau caméléon", puis rendez-vous au **434**.

450

"Je ne suis pas votre serviteur, baron. Nous sommes alliés, vous vous souvenez ?"

Il pivote dans l'air, dirigeant sur vous un regard de colère impérieuse. Vous réalisez soudain qu'il est sur le point d'utiliser ses pouvoirs psychiques. *Voici*



450 -La chose qui flotte dans l'air est encore pire : un cerveau humain ensanglanté, attaché à un reste de vertèbres.

donc venu le moment d'en découdre... avez-vous le temps de penser tout en reculant.

Il y a une clarté soudaine et une explosion qui ébranle les épais murs de pierre, projetant de la poussière et de la fumée dans toutes les directions. Vous êtes projeté au sol et perdez 1 Point de Vie. Si vous êtes toujours vivant, vous secouez la tête pour l'éclaircir et regardez autour de vous, découvrant que l'un des piliers s'est effondré. De la poussière de pierre s'écoule à travers des fissures dans le dôme au-dessus de vous. Entendant une quinte de toux, vous réalisez que Bosch est vivant mais étourdi. La déflagration l'a projeté à l'autre bout de la salle. Plus près, sous un bloc de maçonnerie fracassée, gît une masse déchirée et sanglante de restes humains. Vous vous relevez difficilement et vous approchez, grimaçant de révolusion lorsque votre pied heurte un bras arraché.

Votre cœur manque un battement au crissement de la pierre contre la pierre. Paralysé par la peur, vous regardez le bloc de maçonnerie se déplacer et se soulever par lui-même. Ce qui reste en-dessous n'a plus aucune forme. Mais la chose qui flotte dans l'air est encore pire : un cerveau humain ensanglanté, attaché à un reste de vertèbres et transpercé par plusieurs fragments d'os.

Un message télépathique pénètre votre esprit : Tant que le pouvoir de la pensée m'est ouvert, je peux toujours agir. Par ici, mon ami. J'ai un usage pour ton corps jeune et robuste...

C'est le baron... ou ce qu'il reste de lui. Si vous battez en retraite par où vous êtes venu, rendez-vous au **107**. Si vous possédez un pistolet barysal chargé et que vous ouvrez le feu, rendez-vous au **63**. Si vous restez où vous êtes, rendez-vous au **85**. Si vous essayez de le contourner pour atteindre les tunnels qui se trouvent au-delà, rendez-vous au **129**.

451

Dans la taverne, vous entendez un ivrogne affirmer bruyamment au barman qu'il règlera son énorme note dès que son patron arrivera en ville. Rejoignant la conversation, vous apprenez que l'homme attend depuis plusieurs semaines l'arrivée de son futur employeur, un riche membre de la Société du Sextant. "C'est un homme très influent," marmonne l'ivrogne, regardant le barman avec mauvaise humeur. "Je n'aurai plus de soucis à me faire quand je travaillerai pour lui."

"Pourquoi a-t-il été retardé ?" demandez-vous.

Le barman intervient. "S'il a traversé les Appenins, il a peut-être été retardé de manière permanente. Il y a des mutants dangereux dans les collines."

"Bah !" s'esclaffe l'ivrogne. "Il avait trois gardes du corps fijiens, des gars super baraqués !"

"Alors les mutants n'auront pas faim cet hiver," raille le barman.

Si vous avez le Savoir ou la Loi des rues, rendez-vous au **47**. Sinon, rendez-vous au **69** si vous possédez une carte d'identité et au **414** sinon.

452

Avec vos talents douteux, vous ne devriez avoir aucun mal à vous déguiser pour ressembler au propriétaire d'origine de la carte. Vous vous en souciez plus tard. Pour l'heure, rendez-vous au **414**.

453

Ramassant le canon mantramukta, vous retournez aux ascenseurs. Si les lévi-droïdes attendent toujours au-dessus, ce sera un rude combat pour regagner la surface, mais tout vaut mieux que de finir vos jours dans ce sinistre endroit. Vous jetez un coup d'œil en arrière aux corps qu'abrite la Chapelle du Cœur. La soif de pouvoir a coûté tellement de vies. Un gâchis insensé, quand ils auraient pu unir tous leurs efforts pour sauver ce monde glacé et mourant. Peut-être est-ce votre destin désormais.

Vous pénétrez dans l'ascenseur et la porte se referme derrière vous.

