

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

James Campbell

Objectif : Apocalypse

Les Messagers du Temps



folio
junior

LES QUATRE VOLUMES DE LA SERIE LES MESSAGERS DU TEMPS

- 1. Le Carillon de la Mort**
- 2. Le Masque de Sang**
- 3. L'Homme au cheval de Brume**
- 4. Objectif : Apocalypse**

Éditions Gallimard, 1989, pour le texte et les illustrations

James Campbell

Objectif :
Apocalypse

Les Messagers du Temps/4

Traduit de l'anglais par Camille Fabien

Illustrations de Nathaële Vogel



Gallimard

JOURNAL DE MISSION

MAITRISE

Total de Départ : 15

FORCE 31

Total de Départ :

CARTES DE CREDIT

California Industrial Bank

Maynard Investment Bank

Los Angeles Diana Bank

ARGENT LIQUIDE (Dollars) :

TALENTS :

- . Armurier
- . Botaniste
- . Charpentier
- . Dessinateur
- . Musicien
- . Prestidigitateur
- . Zoologiste

OBJETS :

Prologue

Au Royaume du Temps, on ne connaît ni les siècles, ni les années, ni les heures. On ne connaît ni passé, ni avenir, car ici, le présent se confond avec l'Éternité. Les êtres qui peuplent le Royaume du Temps ignorent la durée, et les tourments de l'âge ou la crainte de la mort leur sont à jamais épargnés. Les Pérenniens, en effet, - c'est le nom qu'ils se donnent - s'épanouissent dans la plénitude de la jeunesse dès l'instant de leur naissance, pour ne plus jamais vieillir. Sur ce Temps immobile règne Chronalia, votre mère, Chronalia, Reine du Temps, que ses devoirs vont appeler ailleurs, dans une autre dimension. Un nouveau règne commencera pour elle, mais dans un monde qui n'est pas celui que vous connaissez.

Qui succédera à Chronalia sur le trône du Royaume du Temps ? Peut-être l'un de vous deux, le frère ou la sœur, le Prince ou la Princesse du Temps. L'un de vous se verra peut-être confier le Sceptre d'Éternité, symbole du pouvoir royal. Mais pour accéder à cet honneur suprême, il faut accomplir quatre missions à la surface de la Terre. Ces quatre missions consistent chacune à délivrer un Messager du Temps prisonnier des hommes. Quatre Messagers en tout, dépêchés sur Terre pour intervenir dans l'histoire de l'humanité, quatre Messagers qui avaient pour tâche de faire triompher la Liberté et la Justice. Au Royaume du Temps, de nombreuses légendes relatent les hauts faits de ces Pérenniens d'exception qui ont accepté de risquer leur vie au service des hommes. Leur vie, en effet, car si l'on ne meurt pas au Royaume du Temps, si l'Éternité est le lot de chacun, quiconque, parmi les Pérenniens, décide de monter à la surface de la Terre partage alors la destinée des humains : il devient mortel. Votre vie, vous l'avez déjà risquée en vous portant tous deux au secours de Gayok le Preux, enfermé dans les geôles médiévales du seigneur de Malgrâce, puis de Hensock le Follet, prisonnier de la sinistre forteresse de la Bastille, et enfin d'Oclock le Bon, capturé par les Sudistes pendant la guerre de Sécession et qu'on s'apprêtait à fusiller lorsque vous l'avez délivré '. Qui de vous

deux a mené à bien ces trois missions ? Le frère ? La sœur ? Il vous est arrivé de vous disputer à ce sujet, mais votre mère a fini par trancher : le mérite vous en revient à égalité. Vous n'avez donc pas réussi à vous départager et la quatrième mission que vous allez entreprendre portera à son comble votre rivalité. Cette rivalité est connue de tous, dans le Royaume du Temps ; certes, vous êtes nés jumeaux parfaits, votre ressemblance est hallucinante, mais tant de choses vous séparent que vos nombreuses querelles sont devenues légendaires. L'amour que vous éprouvez l'un pour l'autre n'en est pas moins bien réel, et lorsque vous décidez de vous réconcilier, naît alors entre vous cette complicité si particulière et si profonde que seuls les véritables jumeaux semblent capables de ressentir.

Hélas, toute complicité a disparu depuis que la succession au trône est en jeu et désormais, plus question de partager la victoire : un seul d'entre vous recevra des mains de Chronalia le Sceptre d'Éternité. Pour cela, il faut que l'un de vous parvienne coûte que coûte à délivrer le quatrième Messager du Temps, prisonnier des hommes. Rendez-vous au [1](#).

Les succès que vous avez remportés au cours de vos trois premières missions ont considérablement accru votre prestige : au Royaume du Temps, on parle abondamment de vos exploits parmi les hommes, et les Pérenniens, vos compatriotes, ne tarissent pas d'éloge sur votre courage. Aussi, peu leur importe que ce soit le Prince ou la Princesse du Temps qui monte sur le trône à la suite de Chronalia : il ne fait aucun doute, à leurs yeux, que l'un comme l'autre, vous saurez vous montrer dignes de sa succession. Certains iraient même jusqu'à souhaiter que vous partagiez tous deux la fonction suprême. Hélas, ce n'est pas possible, et votre mère le sait bien, même si de son côté, elle souffre d'avoir à choisir entre l'un ou l'autre de ses enfants : comme elle aimerait que vous puissiez régner ensemble ! Il n'en est pas question, cependant. Au Royaume du Temps, comme ailleurs, il n'y a qu'une seule place sur le trône. Pour savoir qui va l'occuper, il reste une mission à accomplir, la dernière, et Chronalia vous a fait venir tous deux dans la salle du trône pour vous expliquer en quoi elle consistera. Vous êtes donc là tous les deux, le frère et la sœur, Prince et Princesse du Temps, prêts à entendre ce que votre mère va vous dire. Droite et solennelle, Chronalia tient dans ses mains le Sceptre d'Éternité qui reviendra à l'un de vous au terme de cette prochaine aventure. Debout au milieu de la grande pièce creusée dans la pierre, la Reine du Temps semble soucieuse, fixant d'un regard lointain l'une des fenêtres qui donnent sur le Lac aux Sept Clartés. Tout au fond de ce lac, les roches du centre de la Terre bouillonnent de fureurs incessantes que même l'eau ne peut apaiser, et les sept couleurs de l'univers jaillissent ainsi des profondeurs, colorant la surface de flamboiements irisés.

- Mes enfants, dit Chronalia en tournant lentement les yeux vers vous, trois missions vous ont été confiées dans le monde des hommes. Ces trois missions, vous les avez menées à bien et le mérite de ce succès vous revient à tous deux.

Bien entendu, cette vision des choses n'est pas la vôtre, car vous êtes l'un et l'autre convaincus d'avoir été l'unique artisan de cette triple réussite, mais aucun d'entre vous n'oserait contredire Chronalia et vous restez donc silencieux.

- Il est encore des secrets que vous ignorez, poursuit votre mère, mais votre expérience parmi les hommes et la sagesse dont vous avez fait preuve au cours de vos aventures m'ont persuadée que vous étiez prêts à en apprendre davantage sur votre propre Royaume. Venez avec moi.

Intrigués, vous suivez Chronalia qui se dirige vers le mur du fond. C'est une paroi de pierre lisse et nue qui ne comporte aucune aspérité ni aucune ouverture. Et pourtant, votre mère semble vouloir la franchir comme s'il s'agissait d'une simple porte. C'est alors qu'à votre grande stupéfaction, le mur s'enfonce soudain dans le sol, laissant apparaître un escalier étroit dont les marches disparaissent dans d'obscures profondeurs.

- Suivez-moi, murmure votre mère en descendant l'escalier à pas lents.

Vous échangez un bref regard, puis, sans un mot, vous obéissez à Chronalia dont la silhouette se fond peu à peu dans les ténèbres. Mais curieusement, lorsque vous commencez tous deux à descendre les marches, vous vous apercevez que le passage est beaucoup moins obscur qu'il n'y paraissait. En fait, vous y voyez distinctement et vous n'avez aucun mal à parvenir au bas de l'escalier tandis que, derrière vous, le mur de pierre s'élève du sol pour se remettre en place. La lumière qui vous enveloppe provient d'une grande salle de forme sphérique dans laquelle votre mère pénètre en franchissant une porte voûtée. Jamais vous n'aviez vu cet endroit, vous n'en soupçonniez même pas l'existence et vous ne pouvez dissimuler votre étonnement en entrant dans la salle. D'étranges appareils qui vous semblent singulièrement complexes sont disposés tout autour de vous : il y a là une profusion d'écrans, d'oscilloscopes, de signaux lumineux et de voyants de toutes sortes. Affairés devant des pupitres munis

de manettes et de curseurs, vous reconnaissez les trois Messagers du Temps que vous avez délivrés : Gayok le Preux, Hensock le Follet et Oclock le Bon. A l'apparition de Chronalia, ils interrompent leurs besognes et viennent saluer la Reine du Temps. Cette dernière se tourne alors vers vous : visiblement, votre surprise l'amuse.

- Bienvenue au Centre de Téléperception Émotionnelle, dit-elle, vous êtes ici dans le sanctuaire du Royaume. Seuls les Messagers du Temps et moi-même y avons accès.

Le Centre de Téléperception Émotionnelle ! Voilà qui vous plonge dans la plus profonde perplexité ! Que peut-on bien faire dans cette pièce pour qu'elle soit entourée de tant de mystère ?

- C'est ici que nous sommes reliés avec la surface de la Terre, reprend Chronalia, avant que vous n'ayez eu besoin de poser la moindre question. Ici, nous captions les émotions et les sentiments des hommes, mais aussi de nos Messagers.

- Les sentiments ? vous étonnez-vous.

- Oui, cela peut vous paraître étrange, mais sachez que chaque fois qu'un être éprouve une émotion profonde, il émet une onde que l'on peut capter si l'on dispose d'instruments suffisamment sensibles. Les appareils que vous voyez dans cette salle sont précisément destinés à cet usage. Grâce à eux, nous pouvons savoir à tout instant ce qu'éprouvent les Messagers en mission à la surface de la Terre : peur, joie, douleur, tristesse, etc. Ainsi, chaque fois que l'un de nos Messagers se trouve dans une situation critique, nous l'apprenons aussitôt en détectant le sentiment dominant qu'il éprouve alors : la crainte de la mort...

- Et les hommes ? demandez-vous. On peut aussi percevoir ce qu'ils ressentent ?

- Oui, mais pas individuellement, explique Chronalia. Ce sont les sentiments des foules ou même des peuples dans leur ensemble que nous captions. Nous saisissons ainsi les grands mouvements

de l'histoire en restant à l'écoute des émotions collectives. Ces émotions s'expriment selon des cycles temporels dont nous parvenons à déterminer les phases les plus intenses. Par exemple, vous avez accompli deux missions en France, l'une en **1425**, l'autre en **1789**, deux époques agitées dans l'histoire de ce pays. La France est régulièrement soumise à de grandes fièvres, séparées par de longues périodes d'apathie et de résignation. Notre faculté de connaître le Temps dans sa totalité nous permet de dater avec précision ces grandes fièvres en analysant les cycles d'émotions collectives qui se manifestent à chacune de ces occasions. Mais laissons l'histoire de France et revenons plutôt aux Messagers du Temps, nos frères. Regardez ceci. Votre mère vous montre d'un geste un appareil muni d'un écran sur lequel s'inscrivent des diagrammes de différentes couleurs. Des lignes bleues, rouges et vertes s'entrecroisent en un mouvement incessant, traçant de mystérieux graphiques, indéchiffrables à vos yeux, mais qui vous communiquent un certain malaise, comme si ces traits brisés, saccadés, cet enchevêtrement de couleurs confuses, exprimaient une étrange détresse.

- Voici ce que ressent, à la surface de la Terre, le Messager que vous allez devoir délivrer, reprend Chronalia. Ou plutôt, la Messagère... Car c'est Valiocka la Juste qui est à son tour prisonnière des hommes.

Valiocka la Juste ! Celle qu'on surnomme aussi Valiocka la Belle ! Valiocka l'aventurière, partie maintes fois dans le monde des hommes pour tenter d'y faire triompher la justice et l'équité !

- Ah, Valiocka... soupire Hensock le Follet en levant les yeux, si belle, si pure, si ardente ! Chaussette à poule, je partirais bien la délivrer moi-même !

- Il n'en est pas question ! coupe sèchement Chronalia. Cette mission revient au Prince et à la Princesse du Temps !

Hensock le Follet reste silencieux, la tête basse, comme un enfant pris en faute tandis que Gayok le Preux et Oclock le Bon échangent un sourire discret.

- Valiocka la Juste se trouve quelque part en Amérique, un continent que vous connaissez déjà, reprend votre mère. Mais cette fois, il s'agit de l'Amérique du vingtième siècle, un pays où règne en maître la plus malfaisante, la plus destructrice des passions : la cupidité. Une cupidité féroce, meurtrière, qui met en péril l'existence même de la planète. Le vingtième siècle n'est en vérité qu'une longue suite de tragédies. Celle qui menace le monde en cette année 1989, où Valiocka est arrivée sur la Terre, vient d'une arme redoutable...

- La bombe atomique ! vous écriez-vous tous deux d'une même voix.

- Non, dit doucement Chronalia, non, mes enfants, la guerre nucléaire n'aura pas lieu. Il s'agit d'une arme bien différente, qui semble inoffensive par comparaison, mais qui pourrait avoir des effets tout aussi destructeurs : l'eau !

Déconcertés, vous contemplez votre mère d'un regard perplexe. L'eau, une arme ?

- Comme vous avez pu le constater au cours de vos missions, les hommes aiment à se faire la guerre, poursuit Chronalia, et ceux qui les gouvernent ont pour principale ambition de tout mettre en œuvre pour s'approprier les armes les plus meurtrières. Des équipes entières de savants consacrent leur énergie et leur intelligence à découvrir de nouveaux moyens de tuer et de détruire. L'un de ces savants, un certain Peter Medduzz, physicien américain, a mis au point une substance qui permet de multiplier à volonté les molécules de l'eau. Avec une seule goutte, il peut ainsi produire jusqu'à une tonne d'eau ! Et cela de manière quasi instantanée ! Cette invention sauverait de la famine les pays ronds gés par la sécheresse, mais elle pourrait également entraîner de terribles catastrophes si elle était utilisée

à des fins destructrices. Il suffirait de répandre cette substance dans des fleuves, des rivières, des lacs, pour provoquer de gigantesques inondations. Bien entendu, le gouvernement américain - comme d'ailleurs tout autre gouvernement de la planète - donnerait cher pour se procurer la formule d'une telle substance. Mais Peter Medduzz a d'autres ambitions que la simple vente d'un brevet aux autorités de son pays : il entend se servir de son invention pour assouvir sa soif de puissance. Cet homme est fou, fou de convoitise, fou d'avidité, fou de domination et menace à lui seul la vie de centaines de milliers, voire de millions de ses semblables. Il menace des villes, des régions, des pays tout entiers. Qu'il jette d'un avion quelques kilos de cette diabolique substance dans le fleuve qui traverse une ville et cette ville disparaîtra en quelques minutes sous des masses d'eau. Il peut provoquer de véritables raz-de-marée sur toutes les côtes du monde ou engloutir un pays comme la Suède sous l'eau de ses lacs. Valiocka la Juste a voulu sauver les hommes de cette menace : hélas, la voici prisonnière de celui qu'elle a tenté d'abattre.

Chronalia se tourne à nouveau vers l'écran qui traduit en diagrammes colorés les émotions de Valiocka.

- La peur, reprend votre mère, Valiocka a peur. Elle est enfermée dans le froid et l'obscurité, la mort rôde autour d'elle, et l'espoir peu à peu la quitte. Ce n'est pas tant pour elle-même qu'elle a peur, mais pour l'humanité, et pour la Terre, une Terre qui pourrait bien disparaître sous les eaux : cela signifierait la fin de la planète, la fin même de notre Royaume...

- Chaussette à poule, il faut empêcher cette catastrophe ! s'exclame Hensock le Follet.

- En effet, approuve Chronalia, et c'est à vous, mes enfants qu'il revient de sauver la Terre menacée par la folie de Peter Medduzz. Où se trouve cet homme ? Nous l'ignorons. Nos appareils de mesure ne nous permettent pas de localiser exactement l'endroit où Valiocka est retenue prisonnière. Les forces magnétiques de la

Terre dévient les ondes à partir desquelles nous essayons d'établir des coordonnées géographiques. Nous savons simplement que Valiocka est toujours en Amérique du Nord. Où exactement ? A vous de le découvrir. Les hommes, quant à eux, ignorent tout du danger qui les menace : ni le gouvernement américain, ni personne au monde en dehors de Peter Medduzz et de ses complices n'a la moindre idée du drame qui se prépare. A la surface de la Terre, Valiocka est la seule à connaître la vérité. Peter Medduzz possède son propre laboratoire et travaille dans le plus grand secret. C'est par hasard que Valiocka la Juste a réussi à percer ce secret : elle n'a eu que le temps de nous en avertir avant d'être capturée et séquestrée par les hommes du savant. Vous aurez connaissance du message qu'elle est parvenue à nous transmettre, mais d'abord, écoutez attentivement les instructions que je vais vous donner. Le succès de votre mission en dépend.

Si vous avez déjà vécu une ou plusieurs aventures de la série *Les Messagers du Temps*, rendez-vous au [3](#). Dans le cas contraire, ou si vous souhaitez vous rafraîchir la mémoire, rendez-vous au [2](#).

2

- Avant que vous ne soyez transportés à la surface de la Terre, il vous faut savoir certaines choses, reprend votre mère. Vous aurez, n'en doutez pas, de nombreux ennemis à combattre et votre **MAÎTRISE** des armes sera essentielle pour vaincre ceux qui chercheront à vous nuire. Vous l'évaluerez exactement en lançant deux dés et en ajoutant 10 au chiffre obtenu. Vous inscrirez alors ce total dans la case **MAÎTRISE** du *Journal de Mission* que je confie à chacun de vous. Lorsque vous connaîtrez votre total de **MAÎTRISE**, vous devrez aussi déterminer la valeur de votre **FORCE**. C'est cette **FORCE** qui vous permettra de résister aux blessures, à la fatigue et, d'une manière générale, à toutes les épreuves qui vous obligeront à puiser dans les ressources de votre énergie vitale. Vous saurez quelle est votre **FORCE** en lançant à nouveau deux dés et en ajoutant 20 au chiffre obtenu. N'oubliez pas d'inscrire ce total dans la case **FORCE** de votre *Journal de Mission*. Au cours de votre aventure, vous aurez parfois à combattre physiquement des adversaires, c'est hélas la loi dans le monde des hommes. Voici comment il faudra procéder à chaque Assaut.

- Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos points de **MAÎTRISE** au résultat obtenu. Vous aurez ainsi calculé votre Total d'Attaque.

- Lancez également deux dés pour votre adversaire et ajoutez ses points de **MAÎTRISE** au résultat obtenu. Vous connaîtrez ainsi son propre Total d'Attaque.

- Si votre Total d'Attaque est supérieur à celui de votre adversaire, vous lui avez infligé une blessure.

- Si le Total d'Attaque de votre adversaire est supérieur au vôtre, c'est vous qui aurez reçu une blessure.

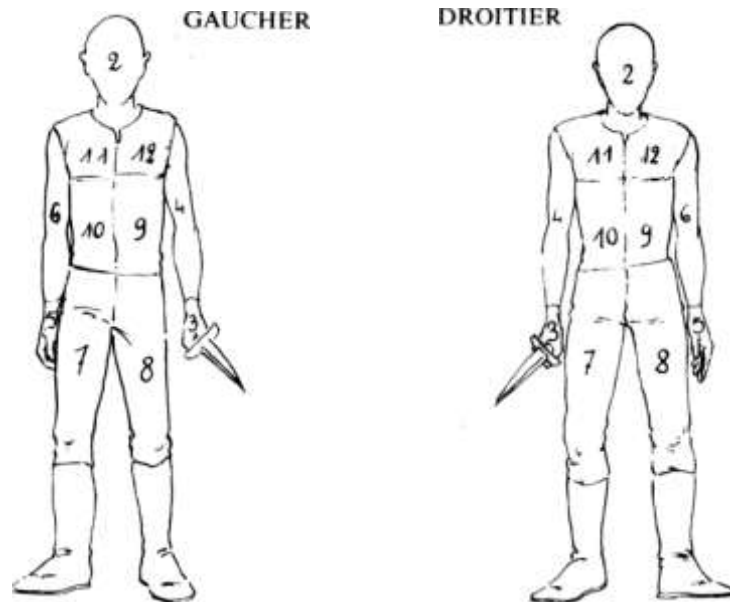
- Si votre adversaire et vous-même obtenez deux résultats égaux, ni l'un ni l'autre n'aura été blessé.

- Déterminez ensuite quelle est la gravité de la blessure, pour vous-même ou pour votre ennemi, puis lancez le deuxième Assaut et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Pour savoir quelle est la gravité d'une blessure infligée à un adversaire ou à vous-même, lancez à nouveau deux dés et reportez-vous aux dessins que j'ai tracés pour vous. Si vous obtenez un total de :

- 2 : vous ou votre adversaire aurez été atteint à la tête. Dans ce cas, relancez aussitôt un dé. Le chiffre obtenu vous indiquera le nombre de points de **FORCE** perdus.

- 3 : le coup aura été porté à la main qui tient l'arme. Cette blessure entraîne une perte de 2 points de **FORCE**, mais elle réduit également de 1 point le total de **MAÎTRISE** de celui qui la reçoit (vous-même ou votre ennemi) et ce, pendant toute la durée du combat. Vous retrouverez votre total habituel de **MAÎTRISE** dès le combat suivant.



- 4 : le coup aura été porté au bras qui brandit l'arme. Cette blessure coûte 3 points de **FORCE**, mais elle réduit également de 1 point le total de **MAÎTRISE** de celui qui la reçoit (vous-même ou votre adversaire) et ce, pendant toute la durée du combat. Vous

retrouvez votre total habituel de **MAÎTRISE** dès le combat suivant.

Si, par extraordinaire, il arrivait que votre total de **MAÎTRISE**, ou celui de votre adversaire, soit réduit à zéro à la suite de blessures répétées à la main ou au bras qui brandissent l'arme, l'affrontement cesserait aussitôt, vous ou votre ennemi, selon le cas, étant alors considéré comme mort.

- 5 : le coup aura été porté à la main qui ne tient pas l'arme. La blessure entraîne la perte de 1 point de **FORCE**.

- 6 : le coup aura été porté au bras qui ne brandit pas l'arme. Cette blessure coûte 2 points de **FORCE**.

- 7 ou 8 : c'est l'une ou l'autre jambe qui aura été blessée. Il en résultera une perte de 2 points de **FORCE** et l'impossibilité de fuir le combat engagé.

- 9, 10, 11 : ces blessures au thorax font perdre 3 points de **FORCE**.

- 12: vous ou votre adversaire aurez été atteint dans la région du cœur. Dans ce cas, relancez aussitôt un dé. Le chiffre obtenu vous indiquera le nombre de points de **FORCE** perdus.

- Le courage est une des qualités essentielles dont vous devrez faire preuve au cours de votre entreprise, poursuit Chronalia, et je ne souhaite donc pas que vous vous dérobiez devant l'ennemi. Pourtant, il vous sera parfois nécessaire de prendre la fuite plutôt que de livrer bataille. Vous pourrez le faire lors de certains combats, à condition d'avoir lancé au moins *un* Assaut contre celui qui vous attaquera. Cependant, si par malheur vous recevez une blessure aux jambes au cours de cet Assaut, il ne vous sera alors plus possible de vous échapper.

Un combat prend fin lorsque les points de **FORCE** de l'un des deux adversaires ont été réduits à zéro, l'entraînant ainsi dans la

mort. Dieu fasse que cela ne vous arrive jamais, soupirez votre mère, j'en serais à jamais désespérée...

Pour mener à bien votre mission, sachez que vous devrez également vous montrer *Audacieux* à bon escient. Vous aurez en effet l'occasion de tenter des *Coups d'Audace*. Pour cela, voici comment vous devrez procéder : je vais donner à chacun de vous un parchemin sur lequel sont gravées les Cartes d'Audace, au nombre de six : *La Licorne, La Couronne, Le Serpent, L'Ondine, L'Étoile du Nord, Le Poignard*. Chaque fois que la possibilité vous sera offerte de tenter un *Coup d'Audace*, vous pourrez tirer l'une de ces cartes, soit en les mélangeant dans un chapeau après les avoir découpées, soit en fermant les yeux et en plantant au hasard la pointe d'un crayon sur le parchemin. Chaque carte ainsi désignée par le sort entraînera des conséquences dont le détail vous sera indiqué en temps utile. Je dois cependant vous avertir que choisir d'être *Audacieux* présente bien des dangers. Il se peut que vous en tiriez des avantages exceptionnels, mais le plus souvent, les *Coups d'Audace* vous feront courir le risque de subir de grands malheurs. Sachez donc vous montrer prudents.

Venons-en maintenant au dernier point de mes recommandations : pour faciliter votre adaptation au monde des hommes, je vais vous donner la possibilité d'acquérir deux talents qui vous permettront de mieux affronter certaines situations difficiles. Grâce aux pouvoirs dont je dispose, vous assimilerez ces deux talents à votre insu, sans avoir le moindre effort à faire pour cela. C'est à chacun de décider quels talents il souhaite exercer.

1. Le talent d'**ARMURIER** vous permet de fabriquer ou de réparer certaines armes sans vous donner pour autant d'habileté supplémentaire dans leur maniement.

2. Le talent de **BOTANISTE** permet de distinguer les bonnes plantes des mauvaises et de fabriquer des potions bienfaisantes pour soi-même ou des poisons pour ses ennemis.





3. Le talent de **CHARPENTIER** donne l'habileté nécessaire pour construire ou réparer une maison, une embarcation, etc.

4. Le talent de **DESSINATEUR** permet de faire des portraits très ressemblants. Vous pourrez ainsi, par exemple, dessiner le visage de quelqu'un que vous recherchez et montrer ce croquis à des témoins qui vous indiqueront éventuellement où trouver cette personne.

5. Le talent de **MUSICIEN** donne la possibilité d'adoucir les mœurs de certains êtres hostiles et aussi de gagner un peu d'argent en jouant dans des fêtes ou des cabarets. Si vous possédez ce talent, l'occasion vous sera offerte par la suite de vous procurer un ou plusieurs instruments de musique dont vous pourrez jouer à votre convenance.

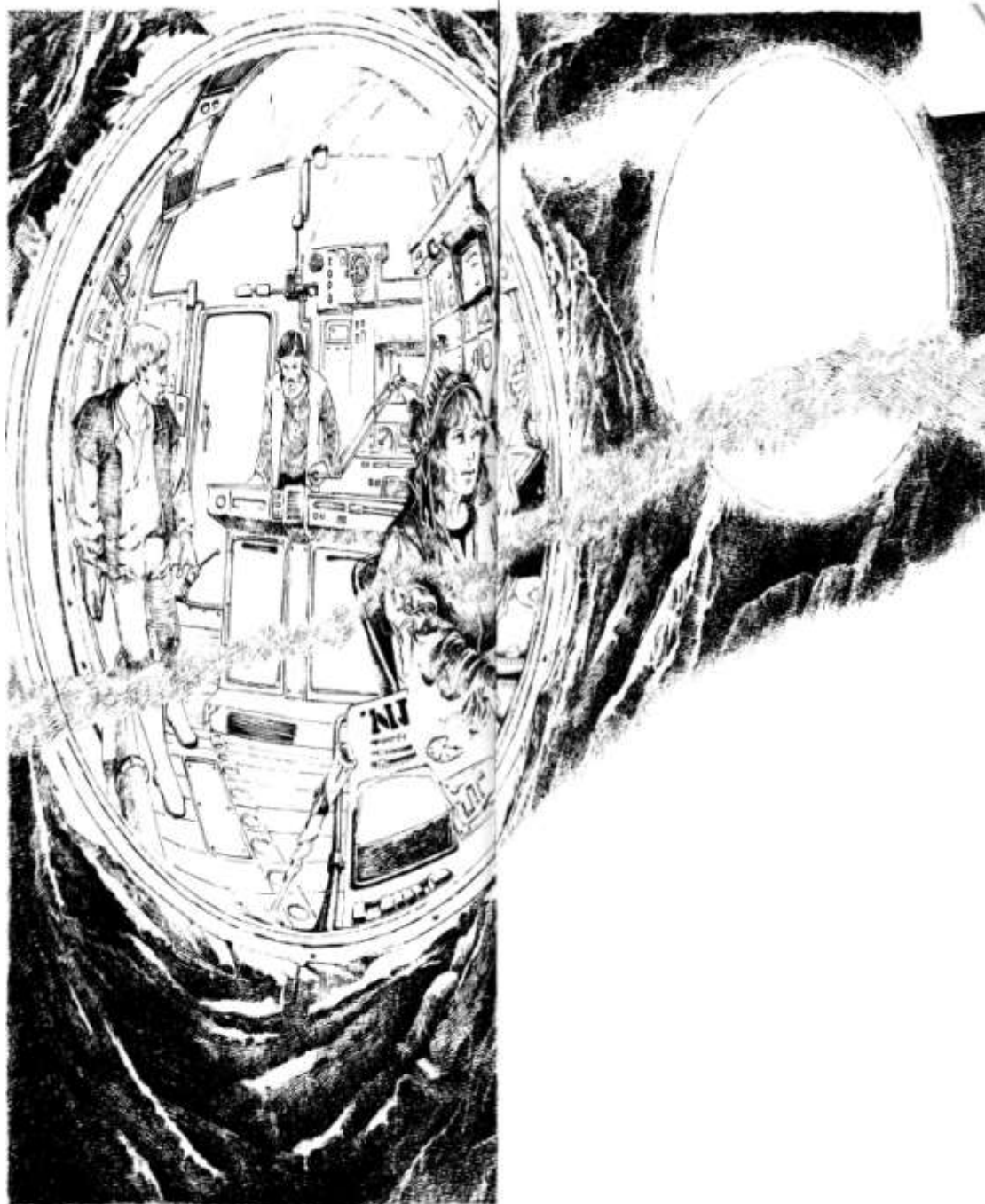
6. Le talent de **PRESTIDIGITATEUR** permet de faire des tours de magie impressionnants, mais aussi de subtiliser habilement un objet ou de créer une illusion au moment opportun.

7. Enfin, le talent de **ZOOLOGISTE** vous donne une bonne connaissance du monde animal grâce à laquelle il vous sera parfois possible d'éviter l'attaque d'une bête féroce ; vous pourrez même, le cas échéant, vous faire de cette créature un allié contre vos ennemis.

Choisissez dès à présent deux de ces talents et dès votre arrivée à la surface de la Terre, ils vous seront acquis.

Votre mère a encore plusieurs choses à vous dire.

Rendez-vous au **3** pour entendre la suite.



3 Les silhouettes de Chronalia et des Messagers s'estompent à mesure que grandit un globe immatériel.

3

- L'époque dans laquelle vous allez entrer est bien différente de celles que vous avez connues lors de vos aventures précédentes, poursuit Chronalia, et quels que soient les talents que vous possédez déjà, il en est un qu'il vous faut acquérir sans tarder : celui d'automobiliste. Car dans l'Amérique du vingtième siècle, il ne sert pas à grand-chose de savoir marcher : mieux vaut savoir conduire et il y a tout à parier que vous passerez une bonne partie de votre mission au volant d'une automobile. Je vais donc faire en sorte qu'à votre arrivée à la surface de la Terre, vous soyez devenus tous deux d'excellents conducteurs. Vous serez également capables de réparer certaines pannes de moteur, le cas échéant. N'ayez crainte, vous n'aurez aucun effort à faire pour posséder ce talent, vous l'exercerez tout naturellement dès que vous prendrez place dans une voiture. A ce propos, je vais vous remettre à chacun deux documents importants : le premier est un permis de conduire, le deuxième un passeport. Toi, ma fille, tu porteras le nom de Linda Fodil au cours de ta mission, et toi, mon fils, tu t'appelleras Douglas Blower. Ce sont des noms qui ont été choisis arbitrairement, mais les papiers que je vous donne sont authentiques : vous voici désormais citoyens américains.

Vous prenez chacun votre passeport et votre permis de conduire et vous les examinez d'un air intrigué. Votre mère esquisse un sourire.

- Eh oui, dit-elle, je sais bien qu'il peut paraître étonnant d'avoir besoin de ces menus documents, mais tel est le monde dans lequel vous allez arriver : il faut pouvoir à tout moment y justifier de son identité, nul n'existe s'il n'a des papiers pour le prouver. C'est le progrès... Autre chose à présent : je vous ai déjà parlé de la cupidité qui règne en Amérique. Sachez que cette cupidité est omniprésente et que l'argent est plus important que tout aux yeux des Américains. Aussi allez-vous disposer d'un capital appréciable que vous devrez savoir gérer avec intelligence et circonspection. Je vais vous donner à chacun trois cartes de crédit ainsi qu'une somme en liquide. Avec la première carte,

vous disposerez de 11 000 dollars sur la California Industrial Bank. Avec la deuxième, vous pourrez dépenser 10 000 dollars sur la Maynard Investment Bank. La troisième enfin vous donne un crédit de 8 000 dollars sur la Los Angeles Diana Bank. Quant à la somme que je vais vous remettre en liquide, elle se monte à 6 000 dollars. Ces 35 000 dollars vous permettront de vous procurer ce dont vous aurez besoin au cours de votre aventure. Faites-en bon usage, car si vous veniez à manquer d'argent, la réussite de votre entreprise en serait sans nul doute sérieusement compromise. Comme à l'accoutumée, une partie de cet argent vous servira à vous nourrir, mais prenez garde : la nourriture du vingtième siècle, singulièrement en Amérique, présente de grands dangers. Méfiez-vous des hamburgers à la viande de chat ou de rat ou des boissons gazeuses à base de produits chimiques d'origine douteuse. En matière de danger, il faut malheureusement aborder un sujet plus dramatique encore : les armes du vingtième siècle. Mais je préfère laisser à Gayok le Preux et Oclock le Bon le soin de vous en parler.

- Vous avez déjà eu l'occasion d'utiliser des armes à feu au cours de vos précédentes missions, intervient Gayok le Preux, mais depuis, ces armes se sont perfectionnées : elles sont infiniment plus meurtrières, notamment les mitraillettes et autres armes à répétition. Aussi, les combats que vous aurez à livrer seront-ils plus dangereux. Viser juste est essentiel, mais il faut également faire preuve de rapidité. Pour savoir qui aura été le plus rapide à tirer, vous ou votre adversaire, vous devrez lancer un dé par deux fois, une fois pour vous-même, une fois pour lui. Si le chiffre que vous donne le dé est supérieur à celui obtenu par votre adversaire, vous aurez été plus rapide à tirer : vous bénéficierez alors d'autant de points de **MAÎTRISE** supplémentaires qu'il y aura de différence entre les deux chiffres, mais uniquement *pour l'Assaut en cours* ; il faudra recommencer l'opération à chaque coup de feu que vous tirerez. Par exemple, si vous obtenez un 5 et que votre adversaire n'obtienne que 3, vous aurez droit à 2 points de **MAÎTRISE** en plus au cours de ce tir. Bien entendu, si c'est à votre ennemi que le dé donne le chiffre le plus élevé, c'est lui qui bénéficiera de points de **MAÎTRISE** supplémentaires calculés de la

même manière. Si les deux chiffres obtenus sont égaux, il n'y aura aucun changement dans le total de **MAÎTRISE** de l'un ou de l'autre. Je vous souhaite à tous deux d'être toujours les premiers à tirer, car les échanges de coups de feu seront beaucoup plus meurtriers qu'à l'ordinaire, au cours de cette mission. En effet, quand vous combattrez avec un pistolet ou un revolver, quiconque aura reçu *trois* balles dans le corps sera tué net. Et si l'un des combattants est touché à la tête ou dans la région du cœur - c'est-à-dire si les dés donnent 2 ou 12 au moment où l'on évalue la gravité de la blessure -, il mourra sur le coup, même s'il s'agit du premier Assaut.

- Méfiez-vous encore davantage des armes à répétition, dit alors O'clock le Bon. Car si vous combattez avec un pistolet mitrailleur, l'affrontement ne durera *qu'un seul* Assaut. Ce type d'arme ne pardonne pas : celui qui est touché d'une rafale meurt instantanément. Aussi, chaque fois que vous en aurez la possibilité, évitez les échanges de coups de feu. Si vous devez vous battre, faites-le plutôt à mains nues ou à l'arme blanche : l'affrontement comportera alors autant d'Assauts qu'il sera nécessaire pour que le total de **FORCE** de l'un des deux adversaires soit réduit à zéro, ce qui vous laissera de meilleures chances de survie. - Les dangers auxquels vous aurez à faire face seront plus terribles encore que lors de vos trois autres missions, reprend Chronalia, aussi, sachez faire preuve de la plus grande prudence : pensez à votre pauvre mère ! Car je resterai ici, dans cette salle, tout au long de votre aventure, et rien ne m'échappera de vos émotions les plus secrètes. Vos angoisses, vos peurs, vos instants de désespoir s'inscriront sur ces écrans : sachez que j'éprouverai alors les mêmes affres. Vous voici donc prêts à entreprendre votre tâche, mais auparavant, il vous faut connaître les derniers détails dont Valiocka nous a fait part dans son message.

Votre mère vous montre un écran sur lequel s'inscrivent des lignes brisées qui, peu à peu, se transforment en lettres. Vous parvenez ainsi à lire les informations que la Messagère du Temps, par quelque mystérieux procédé dont vous ignorez la

nature, a transmises à Chronalia. Valiocka était allée sur Terre pour tenter d'inciter les hommes à la paix. Les premiers résultats s'étaient révélés encourageants : les deux plus grandes puissances de la planète avaient fini par se résoudre à réduire leur arsenal nucléaire. C'est alors que Valiocka la Juste découvrit le monstrueux projet de Peter Medduzz : engloutir sous les flots une bonne partie de l'humanité pour mieux régner sur les survivants. Le message continue de se dérouler sous vos yeux et vous lisez avec une particulière attention le passage suivant qui vous concerne au premier chef :

S'il devait m'arriver malheur au cours de mon implacable combat contre Peter Medduzz, que l'un ou l'une des nôtres vienne poursuivre ma mission. Les hommes ignorent tout de la menace qui pèse sur eux, mais j'ai pris soin d'informer de la nature de ma tâche quelqu'un en qui j'ai toute confiance : cet homme s'appelle John Bob de Golf, il est journaliste au San Francisco Herald and Examiner. Je ne lui ai rien révélé de mes origines, mais je lui ai dit la vérité sur Peter Medduzz : que celui ou celle qui me succédera si besoin était prenne aussitôt contact avec lui. « Il faut noyer la Méduse » : ce simple mot de passe suffira à s'assurer son entière collaboration. Dieu veuille m'aider à sauver l'humanité du désastre.

- Voilà, vous en savez désormais autant que moi, déclare Chronalia. Vous pouvez partir à la surface de la Terre retrouver le monde des hommes. Vous arriverez en Amérique à l'endroit où Valiocka elle-même a surgi des profondeurs de notre Royaume. C'est une grotte de Californie, proche de San Francisco. Votre aventure commencera le 19 mars 1989, une date chère à mon cœur, mais ne cherchez pas à savoir pourquoi. Avant que la Télégéosphère ne vous emporte, Oclock le Bon va confier à chacun de vous un accessoire qui vous sera malheureusement indispensable là-haut.

Oclock ouvre alors la porte d'un coffre scellé dans la muraille et en sort deux pistolets : des Smith & Wesson calibre 38 munis

d'un chargeur de huit balles. Le Messenger du Temps vous remet à chacun l'une de ces armes ainsi qu'une boîte de 20 cartouches.

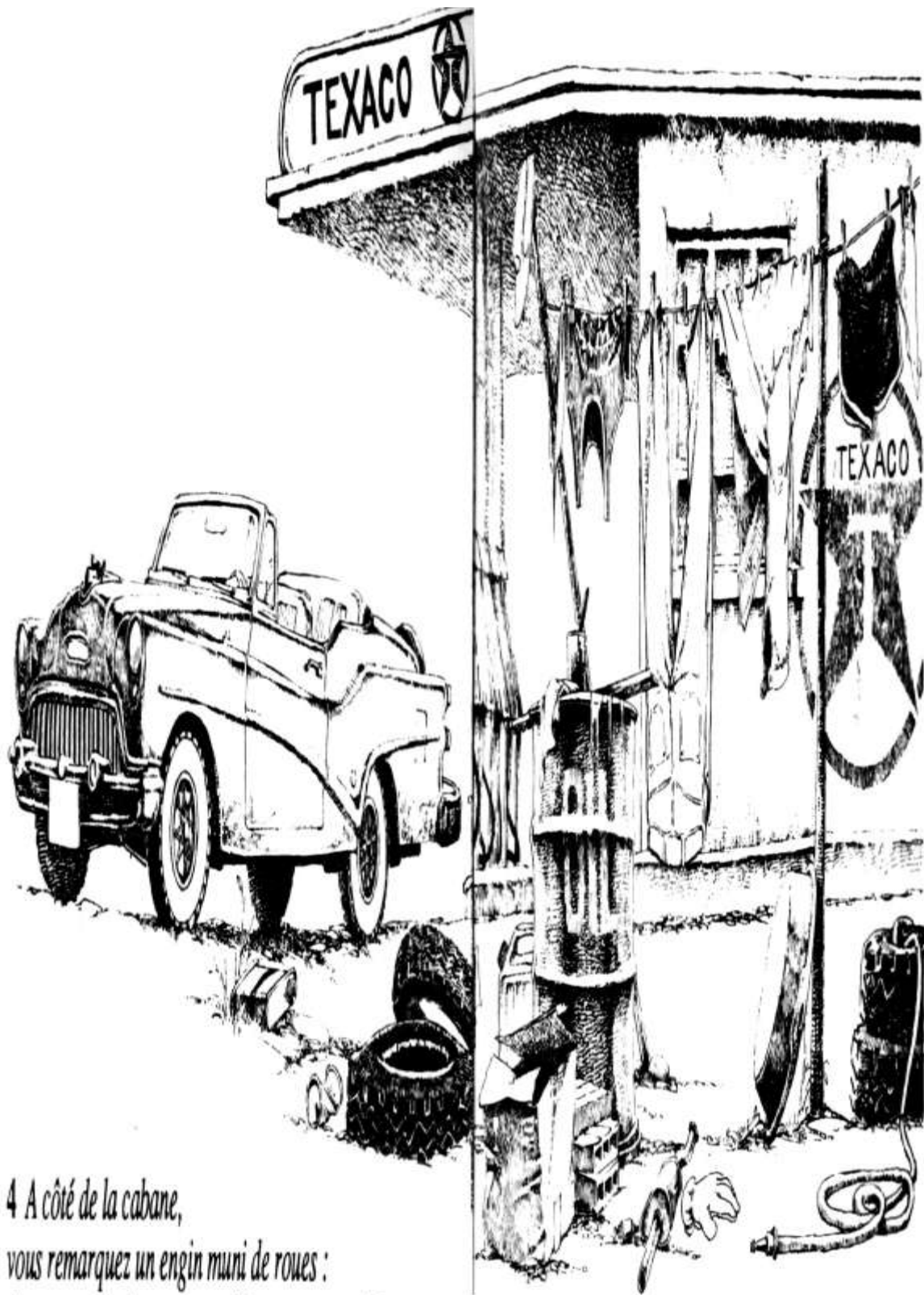
- Essayez d'en faire usage le moins souvent possible, conseille votre mère. Il y a déjà trop de violence dans le monde où vous allez entrer.

- Et surtout dans ce pays de fous, chaussette à poule ! s'exclame Hensock le Follet. Ah, si seulement je pouvais partir avec vous, à nous trois, nous ferions rendre gorge à ce Peter Medduzz !

- Vous resterez ici ! coupe Chronalia. Quant à vous, mes enfants, l'Amérique vous attend ! Vous connaissez donc à présent la nature de votre mission et les règles qui vous permettront d'évoluer parmi les êtres humains. Si vous êtes une fille, vous serez la Princesse du Temps, si vous êtes un garçon, vous serez le Prince du Temps. Enfin, si vous avez déjà mené à bien une ou plusieurs missions, vous pouvez, à votre choix, soit augmenter de 1 point le total de **MAÎTRISE** et de 2 points le total de **FORCE** que vous aviez lors de votre dernière arrivée à la surface de la Terre, soit relancer les dés pour calculer un nouveau total de **MAÎTRISE** **OU** un nouveau total de **FORCE**, **OU** les deux, à votre convenance.

L'air s'est mis soudain à tourbillonner devant Chronalia et les trois Messagers. Leurs silhouettes se troublent et s'estompent à mesure que grandit sous vos yeux une sorte de globe immatériel : c'est une Télégéosphère qui vient de se former, ce phénomène d'énergie centrifuge hydro - ou aéro - cinétique qui permet de quitter le Royaume du Temps pour entrer dans le monde des hommes. La Télégéosphère vous enveloppe tous les deux, et vous sentez la force du tourbillon vous entraîner peu à peu hors de la salle abritant le Centre de Téléperception Émotionnelle. Bientôt, vous êtes emportés vers la rive du Lac aux Sept Clartés. Vous avez déjà l'expérience d'un tel voyage et vous n'éprouvez donc aucune appréhension lorsque la Télégéosphère plonge dans l'eau du lac. Vous respirez librement bien que vous ayez maintenant la tête sous l'eau, et vous voyez alors les sept clartés de l'univers se confondre en une lumière aveuglante ; comme les autres fois, un

vertige vous gagne, une sensation d'engourdissement se répand peu à peu dans tout votre corps ; il vous devient impossible de faire le moindre geste, vous avez l'impression d'être paralysés, pétrifiés. Vous sentez confusément que vous vous éloignez l'un de l'autre, puis, brusquement, tout s'obscurcit et vous plongez tous deux dans les ténèbres. Rendez-vous au [4](#).



4 A côté de la cabane,
vous remarquez un engin muni de roues :
c'est ce que les hommes appellent une automobile

Pas plus que lors de vos précédents voyages, vous n'avez la moindre idée du trajet qu'a pu emprunter la Télégéosphère pour vous transporter dans le monde des hommes. Comme les autres fois, lorsque vous revenez à vous, vous vous retrouvez à plat ventre dans une grotte faiblement éclairée par la lumière du jour. Vous clignez des yeux, vous vous frottez les paupières, et vous vous réveillez peu à peu, comme si l'on venait de vous arracher à un sommeil lourd et sans rêves. La Télégéosphère a disparu, à présent. Vous êtes à nouveau libre de vos mouvements et vous vous relevez avec lenteur, les muscles encore engourdis. Vous avez tôt fait, cependant, de reprendre vos esprits et vous retrouvez sans difficulté votre souplesse habituelle. Dans votre hâte de revoir le ciel et la surface de la Terre, vous vous dirigez vers la lumière qui pénètre dans la grotte par une large ouverture. Le sol plat vous permet d'avancer sans mal. Vous voici maintenant à l'entrée de la grotte. Lorsque vous sortez de la pénombre, la clarté du jour vous paraît d'abord insoutenable, mais vous avez l'habitude de cette sensation et vous savez qu'elle ne dure guère. Quelques instants plus tard, en effet, vos yeux se sont accoutumés à la lumière et vous contemplez alors un spectacle surprenant : une étrange cabane devant laquelle sèche du linge accroché à un fil se dresse au bord d'une petite route. A côté de la cabane, vous remarquez un engin muni de roues : vous connaissez ce genre de machines, on vous en a montré des reproductions au Royaume du Temps.

C'est ce que les hommes appellent une automobile. Celle-ci vous semble plutôt amusante. Elle est grosse, rouge, ornée de chromes un peu trop voyants à votre goût, et surtout, elle est décapotable, ce qui doit en rendre la conduite beaucoup plus agréable. La vue de cette voiture vous donne soudain envie d'exercer le talent d'automobiliste que votre mère vous a permis d'acquérir et vous vous approchez de la cabane. En y regardant de plus près, vous apercevez trois pompes à essence et vous comprenez alors que l'endroit est une station-service. Vous ne pouviez mieux tomber pour vos débuts d'automobiliste ! Vous vous dirigez vers la porte

d'entrée de la station et vous frappez au carreau, mais personne ne répond. Vous tournez la poignée de la porte : celle-ci est verrouillée. Un écriteau accroché à une ventouse indique : « fermé ». Vous vous retournez alors vers la voiture et vous l'examinez de plus près. Une petite pancarte glissée derrière le pare-brise attire votre attention. Il y est écrit ceci :

A VENDRE
BUICK SKYLARK 1953
BON ÉTAT GÉNÉRAL - FREINS A REVOIR
1 000 dollars

Mille dollars : le prix est raisonnable et de toute façon il vous faut une voiture, alors, autant prendre celle-ci. L'ennui, c'est qu'il n'y a personne pour vous la vendre. Vous faites le tour de la station service dans l'espoir bien illusoire de trouver quelqu'un mais l'endroit est désert. Lorsque vous passez devant les vêtements qui sèchent sur le fil, vous vous arrêtez pour les examiner. Vous constatez tout d'abord qu'ils sont secs, puis vous les décrochez. Il y a là un pantalon de toile rouge et un blouson rouge également, qui porte la marque « Texaco » sur la pochette. Par curiosité, vous essayez le blouson : il est exactement à votre taille. De plus, il est pratique : grâce à ses multiples poches, vous pourrez y ranger toutes vos affaires. Vous passez ensuite le pantalon : lui aussi vous va à merveille. Vous ¹ décidez donc de conserver ces deux vêtements en abandonnant les vôtres : mieux vaut en effet vous habiller à la manière des humains, vous éviterez ainsi de vous faire remarquer inutilement. Vous prenez ensuite mille dollars dans la liasse que votre mère vous a donnée et vous ôtez la pancarte « A vendre » du pare-brise de la voiture. Au dos, vous inscrivez « Vendue » à l'aide d'un stylo que vous dénicher près de l'une des pompes à essence, puis vous glissez la pancarte et les billets sous la porte de la station-service. Vous ajoutez également 30 dollars pour les vêtements : au moins, on ne pourra pas vous reprocher d'avoir été malhonnête ! Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [41](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [129](#).

Bien entendu, vous avez pris soin d'emporter dans le bureau de De Golf la caisse que le cuisinier du Bay Burger vous a donnée.

- Voyons en détail ce qu'il y a là-dedans, proposez-vous.

- A mon avis, rien du tout, réplique le journaliste, vous ne pensez tout de même pas que Medduzz ait pu laisser quoi que ce soit de compromettant ? Vous sortez un par un chacun des objets contenu dans la caisse et en effet, tous ces récipients semblent vides, à l'exception d'une éprouvette au fond de laquelle se sont déposés quelques cristaux grisâtres. Vous versez une pincée de ces cristaux sur une feuille de papier blanc et vous les examinez.

- Il faudrait faire analyser ça, dites-vous.

- A quoi bon ? répond de Golf. Ce n'est peut-être que de la limaille de fer, rien de plus.

Vous posez la feuille de papier sur le bureau et vous tendez la main pour attraper une loupe que vous apercevez à l'autre extrémité du meuble. En vous penchant, vous renversez alors le verre de whisky que le journaliste s'était servi. L'alcool se répand sur le bureau et inonde la feuille de papier.

- Ah, c'est malin ! s'indigne John Bob de Golf. Un pur malt de dix-huit ans d'âge !

- Excusez-moi, je n'avais pas vu que vous aviez laissé votre verre...

Soudain, vous vous interrompez. Vous venez en effet de constater que les cristaux se sont dissous dans l'alcool et qu'un véritable flot de whisky se déverse par terre. C'est comme si vous aviez renversé non pas un verre mais un tonneau. Et la cascade ne s'arrête toujours pas ! Lorsque enfin, ce véritable torrent d'alcool se tarit, la moquette qui recouvre le plancher baigne sur toute sa surface dans trois doigts de whisky pur malt. Une odeur que vous

estimez irrespirable, bien qu'elle puisse paraître délectable à certains, s'est répandue dans toute la pièce et même dans tout l'étage.

- Mais que... Qu'est-ce qui s'est passé ?... balbutie John Bob de Golf, abasourdi.

- Vous ne comprenez donc pas ? ! vous exclamez-vous, au comble de l'excitation. Ces cristaux ! C'est le produit que Peter Medduzz a mis au point ! La substance qui permet de multiplier à volonté les molécules de l'eau !

- Ce n'est pas de l'eau, c'est du whisky, fait observer le journaliste.

- Dans le whisky, il y a toujours de l'eau ! Et au simple contact de ces cristaux, le volume de l'eau a augmenté dans des proportions considérables.

- Alors, ce n'est que de l'eau... dit John Bob de Golf, visiblement déçu. Il reste d'autres cristaux ?

- Oui, j'en ai laissé au fond de l'éprouvette.

- Dans ce cas, il faut les faire analyser. Les paroles de votre mère vous reviennent aussitôt en mémoire : « Cette invention sauverait de la famine les pays rongés par la sécheresse, mais elle pourrait également entraîner de terribles catastrophes si elle était utilisée à des fins destructrices. » Ce que vous savez des hommes, et surtout des hommes du vingtième siècle, vous incite à la prudence. Faire analyser ces cristaux ? Ce serait prendre le risque que quelqu'un s'empare de la formule dans son propre intérêt. Si par exemple des chefs militaires venaient à connaître l'existence d'un tel produit, nul doute qu'ils s'en serviraient comme arme pour renforcer la puissance de leur pays. Les utilisations humanitaires seraient alors bien vite oubliées... Tel est le point de vue que vous exposez à John Bob de Golf en réponse à sa suggestion.

- Et mon scoop ! s'écrie celui-ci. Vous ne vous rendez pas compte de l'argent que vous me faites perdre, avec vos bons sentiments ! Je ne vis pas de l'air du temps, moi ! A cause de vous, il faut que je me rachète une moto ! Et avec quel argent, s'il vous plaît ?

Ce genre de réaction ne vous surprend plus. On finit par s'habituer à la cupidité des hommes et vous êtes tout à fait capable de développer des arguments de même nature :

- Songez au scoop que vous aurez, le jour où nous réussirons à retrouver Peter Medduzz et à déjouer les crimes qu'il projette avec la complicité probable du révérend Montrainer. Songez à la gloire qui sera la vôtre lorsque l'on saura que grâce à vous, une terrible catastrophe a été évitée. Et surtout - surtout !

- songez aux sommes d'argent considérables que vous pourrez tirer de toute cette affaire le moment venu ! Vous serez le journaliste le plus célèbre des États-Unis, peut-être du monde, on vous invitera partout et, à chaque fois, on vous donnera de l'argent...

De Golf réfléchit un instant. Vos paroles font leur chemin dans son esprit.

- Et vous ? Vous voudrez aussi votre part du gâteau, j'imagine ? demande-t-il, l'air vaguement soupçonneux.

- Moi, tout ce qui m'intéresse, c'est Valiocka, répliquez-vous. Valiocka que vous refusiez de croire. Et pourtant, nous venons d'avoir la preuve que Peter Medduzz a bel et bien réussi à mettre au point son extraordinaire invention. Par chance, il a oublié cette éprouvette dans un coin en quittant son ancien laboratoire : c'était l'élément qui me manquait pour vous convaincre !

Tout en parlant, vous avez pris la précaution de glisser l'éprouvette contenant les cristaux dans votre poche. Conservez-la précieusement : elle se révélera peut-être utile par la suite.

- Soit. Valiocka avait raison, reconnaît le journaliste. Et vous aussi...

A ce moment, la porte s'ouvre et un homme entre dans le bureau, pataugeant dans le whisky qui s'infiltré peu à peu dans la moquette.

- Et alors ! Qu'est-ce qui se passe ici ? s'exclame le nouveau venu. Vous organisez des beuveries dans votre bureau, à présent ! Ça sent le whisky dans toute la maison !

- Je vous présente mon rédacteur en chef, vous dit simplement de Golf.

Puis, s'adressant à l'autre, il ajoute :

- Je fais une enquête sur les produits détachants pour moquettes usagées. La dernière invention en date est parfumée au whisky. Vous en voulez un verre ?

Interloqué, le rédacteur en chef reste un instant immobile, la bouche ouverte, puis, ne trouvant rien à répondre, il sort du bureau en claquant la porte.

- Revenons à nos affaires, déclarez-vous alors, il faut prendre des décisions.

C'est en effet ce qu'il convient de faire sans tarder. Mais pour cela, vous devrez tout d'abord vous rendre au [20](#).

6

Malheureusement, en perdant cet Assaut, vous avez donné à votre adversaire un court répit dont il a profité pour sortir un pistolet qu'il brandit en vous ordonnant de lever les mains. Vous n'avez pas le temps de dégainer, il ne vous reste donc plus qu'à vous exécuter, de Golf et vous. L'autre bandit vous arrache alors vos cagoules et vous déleste de vos armes.

- Ma parole ! On dirait les deux canailles que le patron recherche ! s'exclame l'homme qui vous tient en joue. Voilà une sacrée bonne prise ! Vous subissez ensuite une fouille complète. Si vous êtes en possession d'une éprouvette contenant des cristaux grisâtres, rendez-vous au [155](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).

7

Vous payez les 10 000 dollars demandés pour la location de l'appareil à l'aide de vos cartes de crédit en répartissant la somme à votre convenance (vous pouvez bien entendu en verser une partie en liquide), puis vous prenez place dans l'appareil qu'on vous a préparé. John Bob de Golf possède une licence de pilote d'hélicoptère et c'est donc lui qui prendra les commandes. Il met le rotor en marche et fait chauffer le moteur, tandis que vous consultez les deux cartes dont vous disposez, celle que vous avez prise dans la poche du révérend Montrainer, et celle que vous venez d'acheter au magasin du village. Malgré les vêtements chauds que vous avez revêtus avant de monter à bord, vous frissonnez quelque peu : la différence de température avec la Californie est décidément très sensible ! Si vous possédez d'étranges lunettes, rendez-vous au [56](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [164](#).

8

Lancez deux dés. Si vous obtenez un double, rendez-vous au [211](#). Si vous obtenez un chiffre pair qui ne soit pas un double, rendez-vous au [258](#). Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au [44](#).

9

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [140](#).

Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [36](#).

10

Sans bruit, vous soulevez le panneau de la fenêtre à guillotine et vous enjambez tous deux le rebord. Vous voici dans le jardin, sur le côté de la maison. Un peu plus loin, dans la rue, est stationnée l'Oldsmobile grise que vous connaissez déjà. Le visage de l'homme qui est assis derrière le volant vous est familier : vous l'avez déjà vu dans la cour de G.G. Hunskoop et lorsque vous étiez cachés derrière les arbres, à proximité du semi-remorque. Il vous est impossible de prendre la fuite pour l'instant, car vous seriez obligés de passer devant l'Oldsmobile. L'homme donnerait alors l'alerte à ses complices entrés à l'intérieur de la maison et vous seriez en mauvaise posture : n'oubliez pas que John Bob de Golf est un très mauvais tireur ! Vous vous mettez donc tous deux à l'abri d'une tonnelle et vous attendez en silence. Quelques minutes plus tard, les deux complices du chauffeur de l'Oldsmobile sortent de la maison et se hâtent de remonter dans la voiture qui démarre aussitôt. Qu'allez-vous faire ?

Retourner dans la maison pour essayer de découvrir d'autres indices ? Rendez-vous au [216](#)

Sauter dans la Maserati et suivre l'Oldsmobile ? Rendez-vous au [147](#)

Repartir sans vous soucier de suivre les bandits ? Rendez-vous au [122](#)

11

Au cours de la fouille, on vous dépossède de vos papiers, passeport et permis de conduire, ainsi que de votre argent liquide et de vos cartes de crédit. Vous êtes ensuite conduits, à travers un dédale de couloirs, jusqu'à une lourde porte d'acier fermée par une serrure que l'on actionne à l'aide d'une sorte de volant. Un être monstrueux se tient devant la porte. Mi-homme, mi-singe, il mesure au moins huit pieds et doit peser dans les sept cents livres. - Ouvre la porte, Sasquatch, ordonne l'un des bandits.

Docile, le monstre s'exécute. On devine dans chacun de ses gestes une force prodigieuse et c'est avec la plus grande aisance qu'il tourne le volant de la porte pour débloquer la serrure. Il tire ensuite vers lui l'épais panneau d'acier et les deux bandits vous propulsent à l'intérieur d'une cellule aux murs de pierre nue, éclairée par des tubes au néon. Cette cellule est déjà occupée par quelqu'un que vous connaissez bien : il s'agit, en effet, de... Valiocka la Juste ! En vous voyant entrer tous les deux, la Messagère du Temps semble tout d'abord abasourdie, puis elle se jette littéralement au cou de... John Bob de Golf.

- John Bob ! Toi ! Oh, je n'espérais plus... mur-mure-t-elle, au bord des larmes.

- Charmant tableau, commente l'un des deux hommes. Viens, ajoute-t-il à l'adresse de son complice, laissons-les à leurs retrouvailles... Il faut savoir être discret !

Les deux bandits éclatent d'un rire gras, puis quittent la cellule en laissant le soin à la monstrueuse créature de refermer derrière eux la porte d'acier.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [29](#).

Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [136](#).

12

Souvenez-vous de l'agenda que vous avez découvert chez Screwball. A la date du 23 mars, il portait cette inscription : *Opération Apocalypse*.

- Ainsi donc, il se prépare vraiment quelque chose pour le 23 mars, commente de Golf. Vous avez entendu ce qu'il a dit : « Quand la colère de Dieu s'abattra-t-elle sur la ville ? Demain ? Après-demain ? » Il est clair, à présent, que ce sera après-demain !

Cette indication vous est précieuse. Vous savez en effet qu'il vous faudra agir avant le 23 mars pour réussir à contrecarrer les projets de Montrainer derrière lequel il ne fait aucun doute que se cache le diabolique Peter Medduzz. Il ne vous reste donc qu'une journée et une nuit pour neutraliser le redoutable personnage. Ne l'oubliez pas ! Rendez-vous maintenant au [103](#).

13

Ouf ! Il était temps ! Vous avez réussi tant bien que mal à bondir hors du side-car et à vous asseoir en amazone sur la selle arrière en vous cramponnant aux épaules de John Bob de Golf. Pour vous en sortir tout à fait indemne, cependant, il aurait fallu être encore plus rapide, car en l'occurrence, lorsque le side-car est passé sous la remorque, vous avez reçu au passage un rude coup qui, sans être fatal, vous fait quand même perdre autant de points de **FORCE** que le chiffre obtenu en lançant un dé. A présent, vous sautez à nouveau dans le side-car tandis que le journaliste parvient à redresser la moto qui roule maintenant sur le côté gauche de la route, parallèlement au camion. Il va falloir jouer serré ! Préparez-vous à exécuter d'autres acrobaties en vous rendant au [40](#).

14

Vous sortez votre arme, vous visez l'un des pneus de la BMW et vous tirez. Pour savoir si vous avez fait mouche, lancez deux dés. Si vous obtenez un double, rendez-vous au [112](#). Si vous obtenez un chiffre pair qui ne soit pas un double, rendez-vous au [205](#). Enfin, si les dés vous donnent un chiffre impair, rendez-vous au [248](#).

15

La dextérité que vous donne votre talent de **PRESTIDIGITATEUR** fait merveille : vous tournez tout doucement la molette en écoutant attentivement le cliquetis du mécanisme intérieur et vous parvenez ainsi à deviner le chiffre de la combinaison qui permet de déverrouiller la porte. Vous poussez alors le panneau,

vous pénétrez dans un couloir menant à un escalier dont vous descendez les marches, et vous arrivez dans une grande salle que vous pourrez examiner tout à loisir en vous rendant au [38](#).

16

- J'irais bien faire un tour au Bay Burger, proposez-vous à John Bob de Golf.

- A quoi bon ? répond celui-ci, l'air surpris.

- Vous m'avez bien dit que Peter Medduzz avait son laboratoire à cet endroit, non ?

- Oui, mais c'était il y a six mois. Maintenant, c'est un restaurant et rien de plus.

- J'ai quand même envie d'y passer, à tout hasard.

- Si vous voulez... répond le journaliste en haussant les épaules, mais ce n'est pas un endroit bien folichon !

Sausalito est une petite station balnéaire située à huit miles au nord de San Francisco. Grâce aux indications de John Bob de Golf qui connaît bien la ville, vous trouvez sans difficulté le Bay Burger, un grand restaurant spécialisé dans la restauration rapide. Après avoir rangé la Maserati à proximité de l'établissement, vous pénétrez en compagnie du journaliste dans une vaste salle où plusieurs dizaines de clients sont attablés devant des boîtes en carton contenant diverses denrées alimentaires dont la nature vous semble difficile à déterminer. Vous jetez un regard autour de vous : le décor est impersonnel et sans le moindre charme. Vous vous approchez ensuite du comptoir derrière lequel un Mexicain au regard sombre est affalé sur une chaise en plastique.

- Qu'est-ce que vous prendrez ? demande le Mexicain en se levant avec effort. Aujourd'hui, je vous conseille le Fishchickencheeseburger ou le Mega-superjumboburger, une

spécialité de la maison. Chacun de ces articles vous coûtera la modique somme de 4 dollars. Si vous avez soif, vous pouvez accompagner votre collation d'un verre de Déga-Cola que vous payerez 1 dollar et 50 cents. Si vous décidez de prendre un Fischikencheeseburger, rendez-vous au [33](#). Si vous souhaitez l'accompagner d'un verre de Déga-Cola, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez le Megasuperjumboburger, rendez-vous au [47](#). Si vous jugez utile de l'arroser d'un verre de Déga-Cola, rendez-vous au [148](#).

17

Les projecteurs qui éclairent la caverne permettent de l'explorer tout à votre aise. Malheureusement, vous n'y découvrez rien d'intéressant, si ce n'est la porte de ce qui semble être un monte-charge. Où mène-t-il ? Ce n'est pas maintenant que vous l'apprendrez, car la porte est fermée à clé et il est vain d'essayer de l'ouvrir, compte tenu de la robustesse de la serrure qui la maintient verrouillée. Vous n'avez donc plus d'autre choix que d'escalader l'échelle qui permet d'accéder à la passerelle. Vous parvenez à le faire sans difficulté, mais lorsque vous arrivez en haut, vous vous retrouvez face à deux hommes qui vous adressent un salut amical. Sous vos cagoules, ils vous prennent pour les deux bandits dont vous vous êtes débarrassés quelques minutes plus tôt.

- Alors ? Qu'est-ce que vous nous avez rapporté de bon à manger? interroge l'un d'eux. Lièvre, daim ou grizzly ?

Comment allez-vous réagir? Si vous estimez judicieux de les attaquer par surprise, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez essayer de vous faire passer pour leurs camarades, rendez-vous au [198](#).

18

- Vous savez que notre équipée d'hier dans Chinatown a produit son petit effet ? lance de Golf derrière la porte de la salle de bains. On en parle même dans mon journal, ce matin. Oh, c'est

juste un entrefilet, mais ce n'est déjà pas si mal pour vos débuts de détective ! A moins que vous n'en soyez pas à votre coup d'essai ?

- Oh non, je fais ça tous les jours, répondez-vous d'un ton agacé.

Le journaliste observe un instant de silence, comme interloqué, puis reprend :

- En tout cas, on ignore à qui appartient la voiture. Elle a sans doute été volée il y a un bout de temps, puis maquillée et remise en circulation avec une fausse plaque. C'est un coup classique dans la pègre. Des témoins nous ont décrits à la police, mais ils n'ont pas dû bien nous voir - l'émotion sans doute ! Quoi qu'il en soit, le signalement qu'ils ont donné n'est pas très ressemblant, tant mieux pour nous ! Alors, cette combinaison, vous avez réussi à l'enfiler, oui ?

Vous venez en effet d'en remonter la fermeture éclair. Il ne vous reste plus qu'à mettre les bottes et vous pourrez partir en vous rendant au [218](#).

19

Vous quittez Bella Coola en empruntant un sentier orienté au nord. Tout d'abord, le chemin ne vous paraît pas trop difficile à parcourir, mais, une quinzaine de miles plus loin, vous vous retrouvez face à une immense montagne que vous allez devoir franchir en suivant un étroit passage en pente raide. Avancé avec mille précautions, vous parvenez à mi-hauteur de la montagne, mais une mauvaise surprise vous attend : le passage s'arrête en effet brusquement, vous interdisant de poursuivre plus loin, sous peine de tomber dans un précipice. Vous n'avez plus qu'une chose à faire : revenir au pied de la montagne en marche arrière, puis retourner à Bella Coola pour choisir une autre direction ou un autre moyen de transport. Si vous avez déjà essayé sans succès un autre chemin, rendez-vous au [48](#). Si c'est le premier chemin que vous essayez, rendez-vous au [270](#).

- Pour moi, les choses sont simples, à présent, poursuivez-vous. Les photos de Laura Pushbey montrent l'endroit où Peter Medduzz s'est installé après avoir quitté San Francisco. Son laboratoire se trouve quelque part dans les environs de Kimsquit et c'est là-bas qu'il faut aller pour le retrouver.

- A Kimsquit ? s'inquiète John Bob de Golf. Vous savez la température qu'il fait, dans la région ? Et d'abord, comment pouvez-vous être aussi catégorique? Qui vous dit que Medduzz est vraiment parti là-bas ?

- Réfléchissez : Laura Pushbey était son assistante. Prise de remords, elle décide de le trahir. Pour étayer les révélations qu'elle s'apprête à faire à son sujet, elle prend des photos de l'endroit où Medduzz se cache : dans la montagne, sans doute à l'intérieur d'une grotte qu'il a fait aménager. Elle prend également un cliché de l'aérodrome de Bella Coola qui sert probablement de base de départ pour rejoindre le laboratoire secret. Ce laboratoire qui figure lui aussi sur une photo. Qu'y fabrique-t-on ? La fameuse substance permettant de multiplier les molécules de l'eau, bien entendu ! Laura Pushbey prend aussi des photos de Medduzz lui-même et de ses complices, notamment l'homme qui deviendra son assassin, ainsi que le révérend Montrainer. Montrainer qui est plus ou moins directement propriétaire de G.G. Hunskoop, une entreprise dont Miss Pushbey tient également à montrer qu'elle joue un rôle important dans toute cette affaire, ce qui explique qu'elle se soit donné la peine d'en photographier les locaux.

Si vous avez démonté les appareils électroménagers que contenait le semi-remorque de chez G.G. Hunskoop, rendez-vous au [107](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [130](#).



21 *La BMW fait une embardée, monte sur le trottoir et renverse l'éventaire d'un marchand de fruits.*

La disposition de l'escalier d'incendie ne vous permet pas de tirer : vous rateriez votre cible. Réciproquement, l'assassin n'a aucune chance de vous atteindre. Lorsque vous parvenez au bas des marches, vous pensez pouvoir vous servir de votre arme pour arrêter la course du fuyard, mais celui-ci tourne le coin de l'immeuble et parvient à rejoindre



la rue. Pendant la fraction de seconde où vous avez aperçu la silhouette de l'assassin, quelque chose vous a frappé : l'homme semble boiter, ce qui ne l'empêche d'ailleurs pas de courir plus vite que vous. Lorsque vous arrivez à votre tour sur le trottoir, l'assassin s'est engouffré dans une BMW garée à proximité de l'hôtel et démarre sur les chapeaux de roues. La voiture descend Columbus Avenue et disparaît un peu plus loin. Vous n'avez même pas eu le temps d'en relever le numéro d'immatriculation !

- Par ici ! Vite ! crie alors une voix.

C'est John Bob de Golf. A califourchon sur sa moto, il s'est élancé à la poursuite de la BMW et vous fait signe de sauter dans le side-car au moment où il passe devant vous. Vous parvenez sans difficulté à attraper le véhicule au vol avant que John Bob de Golf ne remette les gaz. Quelques instants plus tard, la BMW est de nouveau en vue. Soudain, elle tourne à droite dans Grant Avenue.

- Il va vers le quartier chinois, commente de Golf, penché sur son guidon. Il va essayer de nous semer dans les petites rues commerçantes.

Le journaliste s'engage à son tour dans Grant Avenue. La BMW n'a pas beaucoup d'avance sur vous. Il suffirait d'un embarras de

circulation pour que vous parveniez à la rattraper. Malheureusement, les voitures sont rares et l'avenue bien dégagée. Après avoir passé deux rues, la BMW oblique brusquement à droite pour essayer de disparaître à votre vue. Mais John Bob de Golf est un pilote habile et il parvient à tourner également dans la petite rue où fonce la voiture de l'assassin. Vous êtes à présent en plein quartier chinois. La chaussée est plus étroite et de nombreux passants occupent les trottoirs. La BMW, cette fois, tourne à gauche, toujours suivie

par la moto qui n'a pas perdu - ni gagné - le moindre pouce de terrain. Soudain, une camionnette, sortant d'une cour intérieure, s'engage dans la rue, juste devant la BMW. Celle-ci fait une embardée pour l'éviter, mais, emportée par son élan, elle monte sur le trottoir et renverse l'éventaire d'un marchand de fruits. La voiture n'en a pas ralenti pour autant. Elle poursuit sa course, tandis que, gêné par la camionnette, John Bob de Golf est contraint de ralentir. Il a suffi de ce contretemps pour que la BMW prenne de l'avance. Vous avez cependant encore une chance d'arrêter l'assassin : en tirant dans les pneus de sa voiture. Mais l'opération est risquée, car il y a tellement de monde alentour que vous risquez de blesser un passant innocent. Pourtant, si vous ne tentez rien, il est probable que la BMW parviendra à vous échapper. Cruel dilemme ! En tout cas, il vous faut prendre une décision ! Si vous souhaitez faire usage de votre arme, rendez-vous au [133](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [214](#).

22

Si vous avez tiré :

La Licorne	Rendez-vous au 256
Le Poignard	Rendez-vous au 166
La Couronne	Rendez-vous au 192
Le Serpent	Rendez-vous au 207

L'Ondine

Rendez-vous au [222](#)

L'Étoile du Nord

Rendez-vous au [110](#)

23

Avant que la voiture n'apparaisse, vous avez eu le temps de vous cacher tous deux derrière le bosquet d'arbres où vous avez abandonné l'épave du side-car. Vous voyez alors arriver une Oldsmobile grise qui ralentit, puis s'arrête à la hauteur du camion. Trois hommes sortent de la voiture, revolver au poing. Vous les reconnaissez aussitôt : c'étaient eux qui aidaient au chargement du semi-remorque lorsque vous observiez ce qui se passait dans la cour de G.G. Hunskoop. Tous trois restent un instant immobiles, observant les alentours, puis, constatant que la voie est libre, deux d'entre eux se précipitent vers le camion tandis que le troisième demeure auprès de la voiture pour faire le guet.

- Bon Dieu ! Ils ont eu Mike ! s'écrie l'un des gangsters en découvrant le cadavre du chauffeur.

Son complice et lui se hâtent de transporter le cadavre dans la remorque dont ils referment aussitôt les portes.

- Je prends le volant ! dit l'un des hommes. Toi, va rejoindre Sam.

L'homme monte dans la cabine du camion et met le moteur en route tandis que son complice retourne vers l'Oldsmobile. Le semi-remorque n'a nullement souffert de sa petite escapade en plein champ et il repart vaillamment, exécutant un large demi-tour avant de s'engager à nouveau sur la chaussée. L'Oldsmobile fait elle aussi demi-tour et bientôt, les deux véhicules s'éloignent, disparaissant au prochain tournant.

- Et voilà ! dit alors John Bob de Golf, ils ont récupéré leur camion et nous, nous nous retrouvons en pleine campagne sans moto ni voiture ! Nous devons être à cinq ou six miles de la

première ville, ce qui signifie que nous allons marcher deux bonnes heures avant de trouver un moyen de transport !

- Eh bien allons-y, au lieu de nous lamenter sur notre sort, répliquez-vous avec philosophie.

Sortant de votre cachette, vous rejoignez la route et vous marchez en direction de Novato.

- Le boiteux a dû se précipiter sur un téléphone pour prévenir ses copains, déclare de Golf. Encore heureux qu'ils ne nous aient pas vus ! Je me demande bien ce que cette canaille a fait de ma moto !

- Ce qui m'intrigue, c'est ce mot « KIM » tracé à la craie sur les caisses, dites-vous, je me demande ce qu'il signifie.

- Évidemment, ma moto ne vous intéresse pas ! On voit bien que ce n'est pas la vôtre ! s'indigne le journaliste.

Si vous avez démonté certains des appareils que contenaient les caisses, rendez-vous au [49](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [66](#).

24

- L'ancien propriétaire ? s'étonne le Mexicain. Il y a à peine quinze jours que je travaille ici, et j'ai déjà suffisamment à faire avec le propriétaire actuel pour ne pas m'occuper de l'ancien !

- Peut-être y a-t-il quelqu'un dans la maison qui pourrait me renseigner ? demandez-vous du ton le plus aimable.

- Écoutez, je suis payé pour vendre des hamburgers et du Déga-Cola, pas pour répondre aux questions, réplique le Mexicain. Tout ce que je demande dans la vie, c'est rester tranquille dans mon coin et ne pas me mêler des affaires des autres. Alors, ne comptez pas sur moi et allez poser vos questions à quelqu'un d'autre.

L'homme se tait et va se rasseoir sur sa chaise, bien résolu à ne plus vous adresser la parole. Qu'allez-vous décider à présent ? Si vous souhaitez faire semblant d'aller aux toilettes dans l'espoir de découvrir quelque chose du côté des cuisines, rendez-vous au [203](#). Si vous avez fouillé le cadavre du chauffeur du semi-remorque, peut-être aurez-vous envie d'aller jeter un coup d'oeil à son domicile. A condition, bien sûr, que vous ne l'ayez pas déjà fait. Pour cela, il faudra vous rendre au [131](#). Enfin, si vous préférez retourner à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

25

Vous déboitez brusquement et vous enfoncez l'accélérateur. Vous parvenez ainsi à vous placer à la hauteur de la Lamborghini. C'est à ce moment que le révérend Montrainer donne un coup de volant à gauche, heurtant la Maserati qui, déportée par le choc, sort de la route et exécute quatre magnifique tonneaux dans un champ avant de s'écraser contre un pylône électrique. Il faut malheureusement constater que ni John Bob de Golf, ni vous-même n'avez survécu à ce regrettable accident. Votre mission se termine donc ici, tandis que le révérend Montrainer, satisfait de sa manœuvre, poursuit sa route vers une destination que vous ne connaîtrez jamais...

26

- Ah non ! Ce n'est vraiment pas le moment ! répond son complice. Moins on traînera dans les parages et mieux ça vaudra ! Dépêche-toi, il faut faire vite !

Avec soulagement, vous les entendez s'éloigner et sortir de la maison. Un instant plus tard, des portières claquent : ils sont remontés dans leur voiture. Vous vous précipitez alors hors de la salle de bains. Si vous avez le talent d'ARMURIER, rendez-vous au [81](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [179](#).

A l'aide des outils que vous avez pu trouver dans le garage, vous essayez par tous les moyens possibles de forcer la porte, mais vos efforts restent vains : inutile d'insister, vous ne parviendrez pas à l'ouvrir.

- Je crois bien qu'il ne nous reste plus qu'à rentrer, murmure John Bob de Golf. Il a malheureusement raison. La mort dans l'âme, vous vous résignez à quitter les lieux. A ce moment, vous entendez un cliquetis qui provient de l'entrée du garage. Vous braquez aussitôt votre lampe de poche dans cette direction, mais vous ne voyez rien. De Golf sur vos talons, vous vous précipitez alors vers les deux grands vantaux et vous ne tardez pas à constater que la porte par laquelle vous êtes entrés tout à l'heure est à nouveau fermée à clé. Au même instant, vous entendez derrière vous un grondement caractéristique : c'est le bruit du moteur de l'un des tracteurs. Quelqu'un vient de le mettre en marche ! On dirait que les choses se gâtent ! Hâtez-vous de vous rendre au [149](#) pour mesurer dans toute son ampleur la gravité de la situation.

Laura Pushbey colle un œil au judas de la porte pour vérifier qu'il s'agit bien d'un facteur ou d'un employé de l'hôtel. Vous vous tenez juste derrière elle et vous vous apprêtez à aller vous rasseoir lorsqu'une légère détonation retentit, comme celle produite par un pistolet à air comprimé. Malheureusement, il s'agit en l'occurrence d'une arme beaucoup plus meurtrière : la jeune femme, violemment projetée en arrière, pousse un hurlement de douleur et s'effondre en vous entraînant dans sa chute. Elle a le visage en sang et vous même ressentez une vive douleur à l'épaule. La balle de l'arme qui vient de tuer Laura Pushbey lui a en effet traversé la tête, puis a poursuivi sa course en vous blessant au passage avant de venir se fiché dans le mur du fond. Votre blessure n'est pas très grave, mais elle vous fait perdre 3 points de **FORCE**. De Golf s'est levé d'un bond et se rue

sur la jeune femme recroquevillée par terre. N'écoutez que votre courage, vous vous relevez à votre tour et vous courez vers la porte que vous déverrouillez aussitôt. Le couloir est vide, mais vous entendez des pas précipités à votre droite, derrière l'issue de secours. En quelques enjambées, vous atteignez la porte qui en ferme l'accès, vous l'ouvrez à la volée et vous vous lancez à la poursuite de l'assassin en vous rendant au [106](#).

29

Pour tout dire, vous êtes proprement stupéfait ! De toute évidence, Valiocka la Juste éprouve pour John Bob de Golf des sentiments qui vont au-delà de la simple amitié. Pourtant, lorsque vous l'avez rencontré pour la première fois, le journaliste manifestait une singulière réticence à l'idée de se porter à son secours. Il l'a traitée devant vous d'idéaliste, mettant même en doute la réalité de ce qu'elle lui avait révélé au sujet de Peter Medduzz, et voici que la Messagère du Temps lui tombe dans les bras en l'accueillant comme un sauveur alors qu'il vous a fallu déployer des trésors de persuasion pour le traîner jusqu'ici ! Quelle injustice ! Pauvre Valiocka, si seulement elle se doutait que l'homme qu'elle accueille ainsi n'est qu'une franche canaille ! Infortunée Valiocka ! Elle paraît si pâle, si épuisée ! Et au lieu de la délivrer, vous n'avez réussi qu'à vous faire enfermer avec elle ! La Messagère du Temps, interrompant soudain ses effusions se tourne vers vous.

- Pardonnez-moi, Prince, de ne pas vous avoir salué avec tous les égards dus...

- Prince ? s'exclame de Golf. C'est ainsi que tu appelles ton demi-frère ?

- Ce... C'est une habitude entre nous, vous hâtez-vous de répondre. Elle m'appelle Prince, je l'appelle Excellence et nous nous vouvoyons...

- Drôle de famille... Je me doutais que vous étiez des originaux, mais à ce point...

- Je... Je n'espérais plus vous revoir, enchaîne Valiocka.

- Il faut dire que ça n'a pas été facile d'arriver jusqu'ici, commente le journaliste. Il faut une bonne dose d'héroïsme pour y parvenir !

De l'héroïsme ! Lui ? Alors qu'il songe seulement à dénicher un « scoop » bien lucratif avec une gourmandise de goret flairant une truffe !

- Au fait, qui est le charmant jeune homme qui se charge d'ouvrir et de fermer la porte de ta cellule ? demande le journaliste.

- Le Sasquatch ? C'est l'abominable Homme des Neiges de l'Amérique du Nord. Des anthropologistes avaient déjà découvert ses traces, mais on n'avait jamais réussi à en capturer un spécimen. Peter Medduzz, lui, y est parvenu par hasard et l'a dressé pour en faire son serviteur dévoué. C'est une malheureuse créature douée d'une force hors du commun, et dont l'intelligence ne dépasse guère celle du chimpanzé. Mais dites-moi plutôt : comment avez-vous fait pour arriver jusqu'ici ?

Vous lui résumez alors vos péripéties - en passant sous silence le cynisme et la cupidité de John Bob de Golf - puis vous vous rendez au **53** pour écouter ce que Valiocka la Juste va vous raconter à son tour.

30

- Alors, petite sœur, bien dormi ? lance une voix ironique que vous reconnaissez aussitôt.

C'est celle de votre frère ! D'un bond, vous vous relevez et vous regardez autour de vous, l'air stupéfait : vous êtes de retour au Royaume du Temps ! Votre mère se tient devant vous, à côté de votre frère. Derrière, un peu en retrait, vous reconnaissez le visage fin et pâle de Valiocka la Juste.

- J'ai voulu t'épargner des souffrances inutiles, vous dit doucement votre mère. Ton frère a réussi à délivrer Valiocka et à éviter aux hommes la catastrophe que Peter Medduzz leur préparait. Je t'ai donc fait revenir ici à ton insu en t'envoyant une Télégéosphère tandis que tu dormais. Le Prince du Temps sera Roi, désormais, c'est à lui que reviendra le Sceptre d'Éternité.

- Eh oui, petite sœur, ricane votre frère. Il fallait bien que quelqu'un finisse par l'emporter. Le meilleur a gagné : c'est logique ! Mais rassure-toi, tu auras malgré tout ta récompense. De par les pouvoirs qui me sont conférés, je te nomme Messagère du Temps. A toi d'apporter la Justice et la Raison dans le monde des hommes : c'est une tâche que tu sauras mener à bien. Que tes exploits viennent s'inscrire dans les légendes de notre peuple. Sois digne de ta mission, et tu n'auras pas à rougir de n'être pas montée sur le trône du Royaume du Temps. Et soyons à tout jamais réconciliés pour le bien et le bonheur de notre peuple.

Ainsi donc, vous avez perdu, et votre frère a beau jeu de se montrer magnanime. Certes, vous êtes profondément déçue, mais vous avez une consolation : vous êtes vivante et vous voici élevée à la dignité de Messagère du Temps, ce qui n'est pas un mince honneur. Quelles seront vos missions ? Vous n'en savez encore rien, mais en dépit de leur folie et de leur cruauté, vous vous êtes prise de sympathie pour les hommes et vous aurez à cœur de leur venir en aide aussi souvent que vous le pourrez. Les hommes ! En pensant à eux, vous revoyez le visage de John Bob de Golf que vous avez abandonné malgré vous. Que va-t-il devenir ? Aura-t-il enfin ce satané scoop derrière lequel il court sans cesse ? De Golf était certes cupide et cynique, mais vous le trouviez quand même séduisant, malgré son âge, et vous ne pouvez vous empêcher de ressentir une certaine tristesse en l'ayant quitté si brusquement. La mélancolie, cependant, n'est pas de mise, car le Royaume est en fête : pour célébrer l'avènement du successeur de Chronalia, on fera bombance et les réjouissances iront bon train. Aussi, oubliez vos déconvenues et que la fête commence !

- C'est là-bas que Peter Medduzz a installé son quartier général, poursuivez-vous, c'est là-bas qu'il prépare ses projets diaboliques, et surtout... Surtout, c'est là-bas que Valiocka est prisonnière, Valiocka amaigrie, épuisée, défaite, Valiocka que nous devons à tout prix arracher aux griffes de ce fou criminel. Car si nous parvenons à la délivrer, vous tiendrez le scoop le plus sensationnel de votre carrière ! Pensez au témoignage qu'elle pourra apporter : « J'étais prisonnière dans la base secrète du savant fou ! » Elle vous racontera en exclusivité tout ce qu'elle sait, sur Medduzz lui-même, mais aussi sur le révérend Montrainer qui finance sans doute les entreprises maléfiques du savant grâce aux dons versés par les fidèles à l'Église de l'Apocalypse ! Imaginez le magnifique scandale que vous pourriez ainsi exploiter !

- Ce serait trop beau... murmure le journaliste qui semble déjà rêver à l'article qu'il écrirait sur un tel sujet.

- En plus, ces gens sont des assassins, ne l'oubliez pas. Songez à la malheureuse Laura Pushbey qui a payé de sa vie sa décision de vous révéler la vérité. Elle n'a pas même eu le temps de nous parler, hélas ! Et songez à la tentative d'assassinat dont nous avons nous-mêmes été victimes ! Croyez-moi, il faut agir sans tarder. Agir, c'est-à-dire partir pour Kimsquit !

John Bob de Golf réfléchit un instant. Vos arguments paraissent l'avoir convaincu, mais de toute évidence, quelque chose le préoccupe.

- Il se peut que vous ayez raison, dit-il enfin, et je serais tout à fait d'accord pour vous suivre n'importe où vers le sud, l'ouest ou l'est. Mais au nord... Songez au froid qu'il doit faire à Kimsquit !

- Seriez-vous un reporter frileux ? insinuez-vous avec ironie.

- Certes pas ! se récrie John Bob de Golf. Mais quand même, le froid...

- Nous emporterons du whisky pur malt pour vous réchauffer, promettez-vous. Allons, venez, nous allons nous renseigner sur les moyens de nous rendre là-bas, et nous partirons le plus vite possible. Le journaliste hésite encore un instant, puis se décide enfin.

- Soit, dit-il, allons à Kimsquit, mais si jamais je n'en rapporte pas un scoop, vous me le payerez cher !

Payer, toujours payer... Les hommes sont décidément bien cupides. L'essentiel, cependant, c'est que le journaliste ait accepté de vous suivre. Sans lui, vous auriez eu du mal à vous attaquer directement à Peter Medduzz. Mais avec son aide, vous vous sentez de taille à accomplir votre mission. Vous quittez donc tous deux le journal pour vous rendre dans une agence de voyage. Certes, votre volonté d'aller dans un endroit aussi écarté que Kimsquit surprend un peu, mais après tout, chacun est libre de passer ses vacances où il veut... On vous vend donc un billet d'avion pour Vancouver, puis un autre pour Bella Coola. De là, vous pourrez vous rendre à Kimsquit par hélicoptère ou en 4X4, selon vos préférences. Vos deux billets vous coûtent la somme de **1 200** dollars que vous pouvez payer à l'aide d'une de vos cartes de crédit ou en argent liquide, à votre convenance. L'avion pour Vancouver décolle le lendemain à 13 heures. Vous repartirez de Vancouver à 16 heures et vous arriverez à Bella Coola à 17 h 30. De Bella Coola, il faut environ une trentaine de minutes pour gagner Kimsquit en hélicoptère, et trois heures en voiture. Vous verrez sur place quel est le moyen de transport qui répondra le mieux à vos besoins. Il vous faut ensuite un équipement adapté à votre mission : sac de couchage, pull-over, blouson matelassé, pantalons de ski, bottes à crampon, tente, piolet, lunettes de soleil, gants, sac à dos, couteau de chasse et rouleau de corde. La qualité du matériel étant essentielle, vous ne regardez pas à la dépense et vous payez une facture totale de 1 800 dollars à l'aide d'une de vos cartes de crédit ou en liquide, à votre guise. Ces divers achats vous ont pris du temps et il est plus de 6 heures du soir lorsque vous en avez terminé. Vous retournez alors au journal pour y entreposer votre matériel et vous en profitez pour

jeter un coup d'œil à la dernière édition de l'après-midi. Un entrefilet en page intérieure attire bientôt votre attention : on y parle en effet du révérend Montrainer. Celui-ci vient d'annoncer en début d'après-midi qu'il s'adressera à ses fidèles demain matin à 9 heures sur sa chaîne de télévision habituelle.

- Regardez ça, dites-vous à John Bob de Golf en lui montrant l'article.

- Tiens tiens... murmure le journaliste, je me demande bien ce que Montrainer a de si important à dire pour faire une émission spéciale... Il faudra l'écouter.

- Bonne idée, j'aimerais bien le voir de plus près, depuis le temps que vous m'en parlez !

- Je le tiens personnellement pour un escroc, comme d'ailleurs tous ses semblables qui prétendent prêcher la bonne parole et ne se préoccupent en réalité que de s'enrichir aux dépens des amateurs d'obscurantisme. Retrouvons-nous demain matin à 9 heures moins le quart ici même, nous regarderons l'émission ensemble.

En attendant... Si vous souhaitez, cette nuit, aller faire un tour dans les locaux de G.G. Hunskoop, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez aller dîner, puis rentrer à l'hôtel pour prendre une bonne nuit de repos avant la rude journée qui vous attend demain, rendez-vous au [9](#).



Au premier tour de clé, le moteur se met en marche : il semble parfaitement bien réglé. Apparemment, vous avez fait une affaire en achetant cette voiture ! C'est la première fois que vous vous trouvez derrière un volant et pourtant, tous les instruments de

bord vous paraissent familiers. Vous n'avez aucun mal à reconnaître les différents cadrans du tableau de bord et vous remarquez notamment que le réservoir est plein. Le changement de vitesse est automatique, ce qui vous facilite la tâche. Vous enclenchez le levier et vous accélérez après avoir desserré le frein à main. La voiture avance alors doucement et vous vous engagez sur la route. D'après la position du soleil, vous vous dirigerez vers l'ouest en continuant tout droit, ce qui devrait vous amener à San Francisco. Vous ignorez cependant à quelle distance de la ville vous vous trouvez et comme la route est déserte, vous ne pouvez demander votre chemin. Par prudence, avant de prendre de la vitesse, vous essayez les freins de la voiture : ils vous paraissent fonctionner convenablement, vous pouvez donc accélérer sans crainte. La voiture est agréable à conduire et vous prenez plaisir à rouler ainsi sous le soleil. De plus, les sièges sont confortables, ce qui ne gêne rien. Après avoir parcouru une dizaine de miles, vous apercevez un panneau qui indique la direction de San Francisco et quelques minutes plus tard, vous arrivez à un embranchement qui vous permet de vous engager sur l'interstate 80, une large autoroute où les voitures sont nombreuses, mais la circulation fluide. Un nouveau panneau vous apprend que San Francisco n'est qu'à une trentaine de miles : vous y arriverez donc bientôt. Des poteaux indicateurs portant le chiffre 55 sont disposés régulièrement au bord de l'autoroute. S'agirait-il d'une limitation de vitesse ? C'est probable, et pourtant, vous avez l'impression de vous traîner en roulant à 55 miles à l'heure. Le pied vous démange : vous auriez bien envie d'appuyer sur l'accélérateur pour parvenir plus vite à San Francisco. Si vous souhaitez augmenter votre vitesse, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez continuer de rouler à 55 miles à l'heure, rendez-vous au [118](#).



33

Quelques minutes plus tard, le Mexicain vous apporte une boîte en carton. A l'intérieur, vous découvrez, coincé dans un pain blanchâtre et mou, un mélange de poisson, de poulet et de fromage imprégné d'une sauce rouge qui coule le long de vos doigts dès que vous saisissez la chose. Par curiosité, vous mordez dedans et... vous perdez aussitôt 1 point de **FORCE**. Cette nourriture est tellement exécrationnelle que votre énergie s'en est trouvée diminuée.

- Quelle horreur... murmurez-vous, incrédule.

- Je vous avais pourtant dit qu'il fallait un solide appétit pour manger ici, fait remarquer John Bob de Golf qui, lui, a eu la sagesse de ne rien commander.

Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent faire semblant de vous rendre aux toilettes dans l'espoir de découvrir quelque chose du côté des cuisines.

Rendez-vous pour cela au [203](#). Sinon, vous pouvez rester dans la salle et demander au Mexicain s'il sait quelque chose de l'ancien propriétaire des lieux. Rendez-vous dans ce cas au [24](#).

34

Toutes ces couleurs représentées sur la carte du réverend Montrainer semblent tout d'abord assez confuses, mais vous remarquez malgré tout que trois grandes lignes se détachent, partant d'un même point pour aboutir à trois endroits différents. En comparant avec la carte de l'atlas, vous constatez que le point de départ correspond à l'aérodrome de Bella Coola. La première de ces lignes est rouge, la deuxième bleue et la troisième verte.

- C'est sûrement un plan qui permet de trouver la base de Peter Medduzz, assurez-vous au journaliste. Regardez ces trois lignes : elles partent toutes de l'aérodrome de Bella Coola. L'une d'elle doit aboutir au repaire du savant.

- Oui, mais laquelle ? demande le journaliste.
- Pour le savoir, il suffit de bien observer la région et d'essayer de retrouver l'entrée de la grotte qui figure sur la photo prise par Laura Pushbey.
- Bien observer la région ! Vous en avez de bonnes, vous ! Il faudrait parcourir des dizaines de miles dans la neige et le froid à la recherche d'une grotte hypothétique !
- Nous essayerons les trois itinéraires représentés sur la carte. L'un d'eux est sans doute le bon.
- Avec vous, tout paraît toujours simple !
- Lorsque nous avons pris les billets d'avion, nous ne disposions même pas de ce document et nous étions prêts à partir quand même. Alors, avouez qu'il y a un progrès, depuis hier !
- Ouais, si on veut... admet de Golf. Cela dit, en parlant d'avion, il est temps de filer à l'aéroport si nous ne voulons pas le rater ! Voilà une parole de bons sens ! Ramassez la carte, mettez-la dans votre poche, puis hâtez-vous de vous rendre au [72](#).



35

- Remettons d'abord un peu d'ordre dans tout ça, propose de Golf. Donc, Valiocka est votre demi-sœur et elle vous a parlé de...
- De Peter Medduzz, l'homme qui menace la paix du monde sans que le monde le sache, résumez-vous.
- Et vous croyez à cette histoire ?

Cette question vous désarçonne. Vous vous souvenez parfaitement du message de Valiocka. Elle écrivait : « J'ai pris soin d'informer de la nature de ma tâche quelqu'un en qui j'ai toute confiance. " Il faut noyer la Méduse " : ce simple mot de passe suffira à s'assurer son entière collaboration. » Or, voilà que John Bob de Golf, en guise « d'entière collaboration », commence par exprimer des doutes sur la véracité de ce qu'a dit Valiocka !

- Je crois toujours ce que Valiocka me dit, répondez-vous d'un ton pincé.

- Eh bien, moi, je suis beaucoup moins convaincu ! Valiocka est une idéaliste, et ce Peter Medduzz un fou mégalomane ! D'un point de vue scientifique, il est impossible de croire à l'existence de cette prétendue substance qui multiplierait à volonté les molécules de l'eau.

- Au dix-neuvième siècle, on n'aurait pas cru davantage à l'énergie nucléaire, faites-vous remarquer.

- Sans doute, mais si une telle substance existait vraiment, elle ne pourrait être produite que dans un laboratoire de pointe. Or, le laboratoire de ce Peter Medduzz n'était pas suffisamment bien équipé pour permettre ce genre d'expérimentation.

- Où se trouve ce laboratoire ? demandez-vous.

- Il est fermé depuis six mois, les locaux ont été vendus à une chaîne de fast-food qui y a installé un restaurant. Si ça vous intéresse vraiment, vous pourrez toujours aller y manger un hamburger. C'est dans Bridgeway, la grand rue de Sausalito, une petite ville de l'autre côté du Golden Gate Bridge. L'endroit s'appelle le Bay Burger. Si vous y allez, je vous souhaite bon appétit, vous en aurez besoin...

- Vous ne m'avez toujours pas dit qui est la femme qui vous a appelé tout à l'heure, insistez-vous.

- Je pourrais vous répondre qu'un journaliste a parfaitement le droit de garder secrète l'identité de ses interlocuteurs, mais après tout, puisque toute cette affaire semble vous intéresser beaucoup plus que moi, sachez que la personne en question s'est annoncée sous le nom de Laura Pushbey et qu'elle m'a donné rendez-vous à 17 h 30, dans la chambre 529 de l'hôtel Galmard, dans Columbus Avenue.

Elle appelait de la part de Valiocka et voulait me parler d'elle.

- Et vous avez l'intention d'aller à ce rendez-vous ?

- Parfois, je me demande si j'ai bien fait de me lancer dans le journalisme. J'aurais peut-être dû choisir quelque chose de plus reposant, un petit job pas fatigant avec un bon salaire, éditeur par exemple. Les éditeurs ne travaillent pas le dimanche, eux... D'ailleurs, j'aurais mieux fait de rester chez moi, aujourd'hui. L'actualité est plutôt maigre, et Peter Medduzz ne m'intéresse pas plus que le monstre du Loch Ness, mais j'irai quand même voir cette Laura Pushbey, à tout hasard...

De Golf vous avait paru sympathique au premier abord, mais cette désinvolture qu'il affiche comme à plaisir vous agace singulièrement : à votre avis, Valiocka s'est bien trompée sur son compte.

- Si vous ne vous intéressez pas à Peter Medduzz, vous pourriez au moins vous préoccuper du sort de Valiocka. Elle est sa prisonnière ! déclarez-vous d'un ton quelque peu acerbe.

- Qu'est-ce que vous racontez ? s'étonne John Bob de Golf.

- Valiocka est prisonnière de Peter Medduzz ! répétez-vous.

- Qu'est-ce qui vous fait dire ça ?

Bien entendu, il n'est pas question de lui parler du Centre de Téléperception Émotionnelle dont les instruments traduisent la détresse de Valiocka la Juste.

- J'ai de bonnes raisons de le croire, vous contentez-vous de répondre.

De Golf reste un instant silencieux, ne sachant plus que penser.

- Quand avez-vous vu Valiocka pour la dernière fois ? demandez-vous.

- Il y a moins d'un mois. Elle s'apprêtait à quitter San Francisco, mais avant de partir, elle tenait à me confier ce qu'elle savait de Peter Medduzz. « Au cas où il m'arriverait malheur », disait-elle.

- Et vous n'avez pas cru ce qu'elle vous a dit ?

- Je dois avouer que sur le moment, elle a presque réussi à me convaincre. Elle semblait si sûre d'elle ! Puis, en y réfléchissant un peu plus tard, je me suis dit que cette histoire était absurde. J'ai mis tout cela sur le compte de son imagination... Elle est tellement perdue dans ses rêves...

- Ses rêves ? vous indignez-vous. Valiocka, une rêveuse ?

- Oui, elle rêve, elle rêve de paix, de fraternité, d'amour. Nous nous sommes rencontrés à une réunion organisée par un mouvement pacifiste. J'étais là pour faire un reportage, nous avons sympathisé, nous nous sommes revus plusieurs fois... Presque tous les jours... Je la trouvais très séduisante... Et puis elle est partie.

- Et maintenant, vous l'avez oubliée !

- Non, la preuve, je vous reçois et je vais aller voir cette Laura Pushbey pour qu'elle me parle d'elle...

- Je vais avec vous !

- Pourquoi pas ? Nous verrons bien si ce que dit cette femme confirme vos craintes.

- Si vous avez la preuve que Valiocka est véritablement aux mains de Peter Medduzz, seriez-vous prêt à m'apporter votre aide pour tenter de la retrouver ? demandez-vous.

- Peut-être... Si ça peut faire un bon reportage... répond de Golf, l'air pensif.

Cette réaction achève de vous indigner : ainsi, cet homme en qui Valiocka la Juste avait toute confiance pense d'abord au reportage qu'il pourrait faire en partant à sa recherche, alors qu'elle est probablement en danger de mort ? Ah oui, décidément, votre mère avait raison : c'est bien la cupidité qui anime les hommes dans l'Amérique du vingtième siècle !

- Où habitez-vous à San Francisco ? demande le journaliste.

- Je n'ai pas encore d'adresse, je viens d'arriver, répondez-vous avec mauvaise humeur.

- Dans ce cas, prenez donc une chambre à l'hôtel Union Square, dans Powell Street. C'est à deux pas d'ici et l'endroit est charmant. Dashiell Hammett, l'auteur de romans policiers, y descendait souvent au temps où il travaillait comme détective à l'agence Pinkerton, c'est l'endroit idéal quand on a, comme vous, l'esprit romanesque...

Cette réflexion vous exaspère, mais vous décidez de ne pas répondre.

- Et surtout, changez de tenue, ajoute de Golf, vous n'allez tout de même pas vous promener en costume de pompiste toute la journée. Au fait, vous avez une voiture ?

- Non.

- Alors je passerai vous chercher à 17 h 15 dans le hall de l'Union Square, nous irons ensemble voir Miss Pushbey.

Pour l'instant, vous prenez donc congé du journaliste et vous quittez l'immeuble du San Francisco Herald. Il est 4 heures de l'après-midi, ce qui vous laisse le temps de vous trouver d'autres vêtements avant d'aller prendre une chambre d'hôtel. Il y a justement un peu plus loin un grand magasin ouvert le dimanche et dans lequel vous allez pouvoir acheter ce dont vous avez besoin. Vous vous y rendez en allant au [86](#) si vous êtes le Prince du Temps ou au [194](#) si vous êtes la Princesse du Temps.

36

- En attendant, dites-vous, j'aimerais bien me reposer un peu. J'ai l'intention de me coucher tôt.

- Bonne idée, approuve John Bob de Golf, mais d'abord, je vous emmène dîner.

- C'est moi qui vous emmène, rectifiez-vous. D'abord parce que vous n'avez plus de moto et que j'ai une voiture, ensuite parce qu'il n'y a aucune raison pour que ce soient toujours les hommes qui prennent l'initiative. Nous irons dans le restaurant que je choisirai !

Le journaliste paraît quelque peu interloqué, mais il finit par accepter de bonne grâce.

- Soit, dit-il, je me laisse conduire où vous voudrez, mais je vous préviens, j'ai l'estomac fragile, je ne supporte que les huîtres !

Après avoir consulté un guide des restaurants de San Francisco, vous décidez d'aller dîner au John's Grill, un restaurant d'Ellis Street qui conserve pieusement le souvenir de son ancien client le plus célèbre : l'écrivain Dashiell Hammett. Là, vous mangez de délicieuses huîtres Wellington et des filets de sole farcis au crabe et aux crevettes qui vous permettent de regagner 2 points de **FORCE**. Vous réglez ensuite l'addition (60 dollars) à l'aide d'une de vos cartes de crédit ou en liquide, puis vous accompagnez John Bob de Golf chez lui. Après quoi, vous rentrez à l'hôtel. Il n'est pas très facile de ranger sa voiture dans les environs : il

vous faut mettre la Maserati dans un parking situé à cinq minutes à pied de l'hôtel, mais cette petite marche ne vous déplaît pas : la soirée est belle et vous n'êtes pas fâchée de pouvoir flâner un peu dans les rues de San Francisco où la nuit est lentement tombée tandis que s'illuminaient les fenêtres des maisons et les enseignes publicitaires. Vous êtes bien, détendue, et vous observez avec amusement les tenues excentriques de certains passants qui semblent tout droit sortis d'un carnaval exotique. Puis soudain... Une voiture s'arrête devant vous et vous voyez surgir de la portière une main armée d'un pistolet. Cette voiture ! C'est une Oldsmobile grise ! Celle que vous avez déjà eu l'occasion d'apercevoir le matin même ! Par bonheur, vous avez eu un bon réflexe : vous avez fait aussitôt volte-face pour vous enfuir dans la direction opposée. Fort heureusement, les passants sont nombreux et vous avez réussi à plonger dans la foule avant que l'homme au pistolet ait eu le temps de presser la détente. Mais lui aussi sait réagir vite : il vient de descendre de la voiture et vous poursuit. Pour l'instant, il ne peut vous atteindre car il y a trop de monde entre vous et lui, mais un peu plus loin, les promeneurs se font plus rares et vous serez alors à découvert. Une seule solution : tourner brusquement à droite dans une rue perpendiculaire et vous réfugier dans le bar dont vous apercevez l'enseigne à quelque distance. Lorsque vous parvenez devant l'entrée de l'établissement, une balle siffle à vos oreilles, heureusement sans vous atteindre. Vous n'avez que le temps de vous engouffrer à l'intérieur : là, votre poursuivant n'osera pas vous tirer dessus. Si vous êtes vêtue d'une robe, rendez-vous au [163](#). Si vous portez un blouson et un jean, rendez-vous au [176](#).

37

Fort heureusement, ni vous, ni John Bob de Golf n'avez été touchés. Mais attention, l'assassin n'a pas dit son dernier mot ! Un peu plus loin, la route décrit une courbe vers la gauche. Un chemin de traverse, également à gauche, s'ouvre dans un petit bois. Si, à son autre extrémité, ce chemin rejoint la route, vous pourrez, en l'empruntant, gagner du terrain sur le camion, peut-être même arriver à sa hauteur, en restant ainsi à l'abri des

balles. Mais s'il s'agit d'un cul-de-sac, ou si le chemin s'oriente dans une autre direction, vous risquez de perdre le semi-remorque de vue. Si vous souhaitez vous engager dans le chemin de traverse, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez continuer à suivre le camion, au risque qu'une balle vous atteigne, vous ou le journaliste, rendez-vous au [187](#).



38

Vous trouvez un commutateur que vous actionnez. La salle s'illumine aussitôt et vous constatez alors que vous venez de pénétrer dans une sorte d'atelier rempli d'appareils électroménagers entièrement démontés. D'autres objets, beaucoup moins pacifiques ceux-là, sont disposés à côté des aspirateurs et des machines à laver. Si vous aviez démonté les appareils trouvés dans la remorque du camion le matin même, rendez-vous au [143](#). Dans le cas, contraire, rendez-vous au [238](#).

39

Quelle direction prendre, à présent ? Vous avez le choix entre les trois lignes figurant sur la carte de Montrainer : la rouge, la bleue ou la verte. Mais ces itinéraires, de toute évidence, ont été tracés pour des trajets en hélicoptère et non pas en voiture. Grâce à l'autre carte, cependant, vous allez pouvoir atteindre l'endroit auquel aboutit la ligne que vous aurez choisie. La ligne rouge est orientée au nord-ouest, la bleue au nord et la verte au nord-est. Quelle direction allez-vous choisir ?

Le nord-ouest ?

Rendez-vous au [42](#)

Le nord ?

Rendez-vous au [19](#)

**40**

En voyant la moto dans le rétroviseur, le chauffeur du semi-remorque accélère. Le puissant moteur du Peterbilt 359 pousse comme un rugissement tandis que deux champignons de fumée noire jaillissent des deux tuyaux d'échappement verticaux disposés de part et d'autre de la cabine. Bien que le camion ait pris de la vitesse, son chauffeur ne peut espérer distancer la moto du journaliste et, un instant plus tard, le side-car parvient à la hauteur de la portière gauche. A présent que vous avez été repérés, il n'est plus question d'essayer de suivre le semi-remorque, il ne vous reste donc plus qu'à tenter de l'arrêter pour essayer de capturer l'assassin de Laura Pushbey. Vous vous levez alors d'un bond, vous sautez sur le marchepied de la cabine et vous ouvrez la portière. Mais au même moment, le chauffeur

donne un coup de volant à gauche, s'efforçant ainsi de se débarrasser de la moto. Il vous faut à tout prix redresser la direction, sinon, le side-car va passer porter, menez un Assaut, et un seul, contre le chauffeur en calculant votre Total d'Attaque et le sien. Étant donné qu'il s'agit d'une sorte de « bras de fer », il n'y aura pas de blessure ; nul besoin par conséquent de diminuer les points de **FORCE** de l'un ou de l'autre adversaire.

CHAUFFEUR DU PETERBILT 359 MAÎTRISE: 18 FORCE : 28

Si vous remportez l'Assaut, rendez-vous au [59](#). Si votre adversaire se révèle plus fort que vous, rendez-vous au [152](#).



41

La vitre de la station-service vous permet de contempler votre reflet, ainsi habillé. Certes, votre accoutrement n'est pas des plus élégants, mais vous vous y sentez à l'aise. Il vous semble étrange, cependant, que la mode soit à ce genre de vêtement. Lors de vos précédentes missions, vous étiez vêtu d'une manière moins voyante et souvent plus raffinée, notamment à Paris. Mais après tout, c'est sans importance et vous allez plutôt vous installer au volant de la Buick que vous venez d'acheter. Avant de partir, vous vérifiez qu'il ne vous manque rien ; vous avez glissé votre pistolet dans une poche intérieure du blouson et la boîte de cartouches dans une autre poche. Puisque vous avez un stylo sous la main, profitez-en pour signer vos cartes de crédit à l'emplacement prévu à cet effet. Avant de mettre le moteur en route, vous lisez attentivement les indications que portent votre passeport et votre permis de conduire :

NOM : BLOWER PRÉNOM : DOUGLAS Né le : 10 juillet [1966](#) A : San Diego (Californie) Profession : Représentant Adresse : 5, Sébastian Directory street (San Francisco)

Représentant : une profession commode qui vous permettra de justifier votre présence à peu près n'importe où. Nul ne s'étonne de trouver un représentant dans les endroits les plus saugrenus. Après avoir appris par cœur tous ces renseignements, vous vous rendez au [32](#) pour tourner la clé de contact de la voiture, en espérant que le moteur ne se fera pas prier pour démarrer.

42

Vous quittez Bella Coola en empruntant un sentier orienté au nord-ouest. Au début, vous parvenez à avancer sans trop de difficultés, mais après avoir parcouru une quinzaine de miles, les obstacles s'accumulent : il vous faut traverser une forêt dans laquelle vous vous perdez, vous arrivez ensuite dans un marécage où vous vous embourbez et lorsqu'enfin, vous parvenez à gagner un sol plus ferme, vous vous retrouvez dans un cul-de-sac formé par trois montagnes dont les flancs, à cet endroit, sont trop escarpés pour qu'il soit possible de les escalader. Il ne vous reste donc plus qu'à rebrousser chemin jusqu'à Bella Coola pour choisir une autre direction ou un autre moyen de transport. Si vous avez déjà essayé sans succès un autre chemin, rendez-vous au [48](#). Si c'est le premier chemin que vous essayez, rendez-vous au [235](#).

43

Soigneusement dissimulés dans l'ombre d'une énorme poutre verticale, vous voyez sortir un homme qui porte un plateau repas. L'homme tourne sur sa gauche puis avance tout droit jusqu'au coude que le couloir forme en s'orientant brusquement vers la droite. Dès que le bandit est hors de vue, vous en profitez pour avancer à pas de loup jusqu'à l'angle du passage. Vous jetez alors un coup d'oeil en restant caché derrière l'arête du mur et vous voyez l'homme tourner vers la gauche pour s'engager dans un

autre couloir. Votre filature se poursuit ainsi à travers un véritable dédale jusqu'à ce que le bandit s'arrête devant une lourde porte d'acier fermée par une serrure que l'on actionne à l'aide d'une sorte de volant. Un être monstrueux se tient devant la porte. Mi-homme, mi-singe, il mesure au moins huit pieds et doit peser dans les sept cents livres.

- Ouvre la porte, Sasquatch, ordonne le bandit. Docile, le monstre s'exécute. On devine dans chacun de ses gestes une force prodigieuse et c'est avec la plus grande aisance qu'il tourne le volant de la porte pour débloquer la serrure. Il tire ensuite vers lui l'épais panneau d'acier en laissant une ouverture juste assez large pour permettre à l'homme de passer.

- A table ! lance le bandit.

- Je n'ai pas faim ! répond une voix féminine.

Une voix que vous connaissez bien pour l'avoir déjà entendue au Royaume du Temps : c'est celle, en effet, de... Valiocka la Juste ! Votre cœur se met à battre à tout rompre : vous avez retrouvé la Messagère du Temps ! Reste maintenant à la délivrer, ce qui ne sera guère facile.

- Que vous ayez faim ou pas, peu m'importe, reprend le bandit. Je suis payé pour vous apporter un repas, je vous l'apporte, un point, c'est tout. Et bon appétit quand même !

Un instant plus tard, l'homme réapparaît. La monstrueuse créature referme aussitôt la porte en serrant le volant de toutes ses forces. Vous avez réussi, de Golf et vous, à vous glisser dans une anfractuosit  qui vous dissimule au regard du bandit lorsqu'il revient sur ses pas. Retenant votre souffle, vous le voyez passer devant vous, puis s' loigner le long du couloir. Vous attendez que le bruit de ses talons de fer sur le sol pierreux se soit  vanoui dans les profondeurs de la montagne, puis vous vous penchez vers John Bob de Golf.

- Il faut absolument sortir Valiocka de cette cellule, lui chuchotez-vous à l'oreille.

- Vous avez vu la carrure du charmant jeune homme qui la garde ? répond le journaliste.

Il est vrai que c'est là un adversaire de taille que vous aurez du mal à terrasser ! Si vous êtes en possession d'une éprouvette contenant des cristaux grisâtres, rendez-vous au [228](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [50](#).

44

Pas de chance ! Vous n'avez pas baissé la tête suffisamment vite et celle-ci a heurté si fort l'arrière du camion que vos vertèbres cervicales ont été brisées net, ce qui a entraîné une mort instantanée. Vous ne monterez donc pas sur le trône de Chronalia. Dommage, car vous étiez sur la bonne piste pour délivrer Valiocka !

45

Vous avez été bien inspiré de vous vêtir ainsi, car dans ce bar de luxe, « une tenue correcte est exigée ». Étant bien habillé, on vous accueille avec amabilité et l'on vous propose de vous asseoir à une table. Mais vous prétendez avoir rendez-vous avec quelqu'un qui se trouve au fond de la salle et vous filez aussitôt vers les toilettes. Là, vous repérez une porte qui sert d'issue de secours. Vous l'ouvrez, vous courez le long d'un couloir et vous vous retrouvez dans une cour sur laquelle donne une autre porte qui permet de pénétrer dans l'immeuble d'en face. Vous parcourez un autre couloir et vous débouchez dans une rue parallèle à la première. Vous connaissez suffisamment le quartier, à présent, pour pouvoir regagner la Maserati par un chemin détourné sans que votre poursuivant parvienne à vous retrouver. Vous démarrez alors en trombe et vous allez vous loger dans un nouvel hôtel situé à l'autre bout de la ville. Les affaires que vous aviez laissées dans votre ancienne chambre sont définitivement perdues : inutile, en effet, de prendre des

risques en allant les rechercher. Par ailleurs, un employé de l'hôtel avait pris l'empreinte d'une de vos cartes de crédit et le compte de cette carte sera automatiquement débité de la somme de **120** dollars représentant le prix de la chambre pour deux nuits. Dans votre nouvel hôtel, il vous faut cette fois déboursier 80 dollars pour la nuit, ce qui porte vos dépenses à 200 dollars en tout à débiter de l'une ou l'autre de vos cartes de crédit, à votre convenance - et selon vos disponibilités. Vous appelez aussitôt John Bob de Golf pour lui raconter ce qui vient de se passer. Il vient précisément de rentrer et votre récit l'inquiète.

- Je vous proposerais bien de vous héberger, dit-il, mais je... je ne suis pas seul...

- Je me sens en parfaite sécurité, ici, répondez-vous, mais vous en revanche, prenez garde, je ne serais pas surpris qu'ils vous préparent également un mauvais coup.

- Pas de danger, mon immeuble est bien gardé et j'ai une serrure à cinq points avec porte blindée ! Voilà qui vous rassure. Vous lui souhaitez alors bonne nuit et vous allez vous coucher. Après un sommeil réparateur dont vous avez le plus grand besoin, vous vous rendez au [109](#).



46

Nul besoin d'être très perspicace pour deviner que c'est votre tenue de pompiste qui fait ainsi sensation. Dans ce hall luxueux d'une netteté impeccable, votre accoutrement rouge vif agrémenté d'une étiquette « Texaco » détonne quelque peu ! Vous faites cependant mine de ne rien remarquer et vous vous approchez d'un pas résolu du comptoir derrière lequel sont assises les hôtessees chargées de l'accueil des visiteurs.

- Je voudrais voir John Bob de Golf, annoncez-vous d'un ton péremptoire.

La jeune femme à qui vous venez de vous adresser paraît indécise.

- Vous... Vous aviez rendez-vous ? demanda-t-elle.

- Non. Dites-lui simplement qu'il faut noyer la méduse. Il comprendra.

Cette fois-ci, la jeune femme ne peut dissimuler sa stupéfaction. Elle reste bouche bée pendant quelques instants que vous mettez à profit pour vous rendre au [64](#) si vous êtes le Prince du Temps ou au [153](#) si vous êtes la Princesse du Temps.



47

Quelques minutes plus tard, le Mexicain vous apporte une grosse boîte en carton. A l'intérieur, vous découvrez une espèce de sandwich constitué de deux tranches d'un pain blanchâtre et mou entre lesquelles ont été disposées plusieurs couches de viande hachée luisante de graisse, agrémentées de rondelles de tomate écrasées, de feuilles de salade fanée et d'oignons desséchés. L'ensemble est imprégné d'une sauce rouge qui coule le long de vos doigts dès que vous saisissez la chose. Par curiosité, vous mordez dedans et... vous perdez aussitôt 2 points de **FORCE**. Cette nourriture est tellement exécrable que votre santé en a souffert.

- Quelle horreur... murmurez-vous, incrédule.

- Je vous avais pourtant dit qu'il fallait un solide appétit pour manger ici, fait remarquer John Bob de Golf qui, lui, a eu la sagesse de ne rien commander.

Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent faire semblant de vous rendre aux toilettes dans l'espoir de découvrir quelque chose du côté des cuisines. Rendez-vous pour cela au [203](#). Sinon, vous pouvez rester dans la salle et demander au Mexicain s'il sait quelque chose de l'ancien propriétaire des lieux. Rendez-vous dans ce cas au [24](#).

48

Revenir à Bella Coola n'est pas une mince affaire : vous êtes en effet surpris par une nouvelle tempête de neige qui vous immobilise pendant plusieurs heures. Il vous est impossible d'avancer, même à pied, et vous n'avez plus d'autre solution que de passer la nuit là, dans la voiture. Vous avez joué de malchance, et c'est la rage au cœur que vous finissez par vous endormir après avoir ruminé de sombres pensées sur la cruauté de votre destin. John Bob de Golf, lui, dort déjà depuis longtemps : il est d'un naturel moins inquiet... Dans votre sommeil, vous faites un rêve étrange : vous voyez surgir devant vous un tourbillon qui vous fait penser à la Télégéosphère, ce globe immatériel grâce auquel vous avez quitté les profondeurs de la Terre pour remonter à sa surface. Le tourbillon vous emporte tandis que vous vous débattez comme dans un cauchemar. Lorsque vous vous réveillez enfin, vous regardez autour de vous, ne sachant plus où vous êtes : rêvez-vous encore ou avez-vous véritablement émergé du sommeil ? C'est ce que vous saurez en vous rendant au [127](#) si vous êtes le Prince du Temps ou au [30](#) si vous êtes la Princesse du Temps.

49

- Alors, on découvre un trafic d'armes organisé par des gens qui n'hésitent pas à tuer une femme de sang-froid et vous, tout ce qui vous préoccupe, c'est votre moto ! vous exclamez-vous.

- Si au moins il y avait une ligne d'autobus sur cette maudite route ! bougonne John Bob de Golf. J'ai horreur de marcher ! Et de toute façon, maintenant qu'ils ont récupéré leur camion, comment voulez-vous apporter la preuve de ce trafic ?

- Il faut arriver à remonter la filière.

Si vous avez le talent d'**ARMURIER**, rendez-vous au [201](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [114](#).

50

- En l'attaquant par surprise, nous avons peut-être une chance de le neutraliser, murmurez-vous.

- En lui tirant une balle dans la tête ?

- Non. La détonation donnerait l'alerte.

- Quoi ! Vous voulez vous battre avec lui à mains nues ?

- Nous avons nos couteaux...

- C'est de la folie !

- Vous voyez une autre solution ?

- Non... reconnaît le journaliste.

- Alors, allons-y.

Vous allez devoir livrer un combat contre la monstrueuse créature en procédant de la manière suivante : vous ajouterez vos points de **MAÎTRISE** à ceux de John Bob de Golf (qui seront, en l'occurrence de 22) pour calculer votre Total d'Attaque. Si ce dernier est supérieur à celui du monstre, vous lui aurez infligé une blessure qui diminuera de 2 points son total de **FORCE**. S'il est inférieur, vous aurez été blessés tous les deux, et vous perdrez *chacun* 3 points de **FORCE** : votre adversaire, en effet, n'y va pas de main morte !

SASQUATCH MAÎTRISE : 40 FORCE: 14

Si John Bob de Golf est tué au cours du combat, votre mission s'achèvera ici : vous n'êtes pas de taille à combattre un tel monstre sans aide. Et maintenant, précipitez-vous tous deux sur la bête, couteaux brandis, et attaquez-la par surprise. Si vous l'emportez, rendez-vous au [186](#).

51

- Et comment ça fonctionne, ce trafic ? demande le policier bedonnant.

- Ils volent des voitures anciennes dans des garages ou chez des particuliers et les revendent à des collectionneurs après les avoir maquillées, expliquez-vous.

Les deux représentants de l'ordre se regardent à nouveau en silence. Votre histoire semble les avoir convaincus. Le moustachu se retourne en effet vers vous et vous fait signe de remonter dans votre voiture.

- C'est bon, vous pouvez y aller, dit-il. Bonne chance, mais respectez les limitations de vitesse, à l'avenir. Vous ne tomberez pas toujours sur deux bonnes poires dans notre genre !

Vous êtes bien décidé à suivre ce conseil et vous repartez en prenant garde de ne pas dépasser les 55 miles à l'heure. Vous avez bien failli perdre 300 dollars et votre pistolet ! Faites donc attention, désormais ; en Amérique, on ne plaisante pas avec le code de la route ! Poursuivez votre chemin prudemment en vous rendant au [118](#).

52

- Bravo ! s'écrie John Bob de Golf alors que votre adversaire s'effondre sur le sol, tué net.

- Vous l'avez reconnu ? C'est l'un des trois hommes que nous avons vus ce matin près du camion, lui faites-vous remarquer.

- Peu m'importe qui c'est, l'essentiel, c'est qu'il nous ait ratés !

- En tout cas, il faut agir vite, à présent ! Nous commençons par filer d'ici, je vous raccompagne chez vous, je retourne à l'hôtel et nous nous retrouvons demain matin à 9 heures moins le quart, comme prévu.

Vous franchissez alors le mur d'enceinte dans l'autre sens, puis vous courez vers la Maserati que vous lancez à toute allure sur la route, en direction de San Francisco. Après avoir parcouru une certaine distance sans que personne ne vous ait suivis, vous ralentissez quelque peu : ce n'est pas le moment de vous faire arrêter pour excès de vitesse ! Une quarantaine de minutes plus tard, vous regagnez votre hôtel après avoir déposé le journaliste à son domicile et vous vous couchez pour prendre quelques heures de sommeil dont vous avez grand besoin. Rendez-vous ensuite au [109](#).



53

- Pauvre Laura, soupire la Messagère du Temps. Elle était amoureuse de Peter Medduzz et lui obéissait aveuglément. Jusqu'au jour où, horrifiée par ses monstrueux projets, elle a décidé d'y faire obstacle. Elle est venue se confier à moi en secret -j'étais la seule autre femme, ici - et je lui ai conseillé de te contacter, précise-t-elle à l'adresse de John Bob de Golf. Hélas, Hicboum le Dingue était également au rendez-vous !

- Hicboum le Dingue ? vous étonnez-vous.

- L'assassin de Laura. C'est ainsi qu'on le surnomme. Il ingurgite tellement d'alcool qu'il a presque toujours le hoquet. « Boum », c'est le bruit qu'il fait en boitant. Aussi, lorsqu'il s'approche, on entend : « hic, boum, hic, boum... » Voilà l'origine de son surnom. Sa folie meurtrière lui a valu d'être également appelé « le Dingue ».

- Et le révérend Montrainer, quel rôle joue-t-il exactement ? interroge le journaliste.

- Il finance les recherches de Peter Medduzz grâce à l'argent qu'il collecte au nom de son église. L'entreprise G.G. Hunskoop lui sert de couverture pour organiser un trafic d'armes entre San Francisco et ici. Les armes sont acheminées par camion, puis par bateau, un paisible chalutier - du moins en apparence - qui appartient à Medduzz et vient mouiller dans un bras de mer, à quelques miles d'ici. Les armes sont ensuite apportées par hélicoptère jusqu'à la base. Ce sont essentiellement des mitraillettes et des obus spécialement modifiés pour être chargés de Medduzzine.

- De Medduzzine ? Qu'est-ce que c'est que ça ? demandez-vous.

- C'est le nom que Peter Medduzz a donné à sa terrible invention : la substance qui permet de multiplier instantanément les molécules de l'eau. Les mitraillettes ainsi transformées projettent de véritables torrents d'eau. Quelques « rafales » suffiraient à noyer dix ou quinze personnes. Quant aux obus, tirés dans un lac ou une rivière, ils pourraient provoquer des inondations catastrophiques. Medduzz et Montrainer sont des illuminés avides de puissance et convaincus que Dieu les a désignés pour réaliser son objectif ultime : L'Apocalypse. Une Apocalypse qui prendrait la forme d'un nouveau déluge et dont la Medduzzine serait l'instrument.

- Il faut à tout prix sortir d'ici et empêcher la catastrophe qui se prépare ! vous exclamez-vous.

- Oui, mais comment ? répond Valiocka. Le Sasquatch garde la porte en permanence et jamais il ne l'ouvrira sans que l'un des hommes de Peter Medduzz lui en donne l'ordre. Quand bien même nous parviendrions à sortir de la cellule, le Sasquatch nous y ramènerait par la force. Mais chut... Écoutez...

Valiocka se tait. Vous tendez l'oreille et vous percevez un bruit caractéristique : celui que produit une démarche claudiquante. « boum, boum, boum. » Vous entendez également un hoquet : « Hic, hic, hic, boum, hic, boum... »

- Le Dingue ! s'exclame John Bob de Golf.

- Ouvrez la porte, Sasquatch, lance une voix derrière le panneau d'acier.

Quelques instants plus tard, l'assassin de Laura Pushbey entre dans la cellule. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [215](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [217](#).

54

Pensant que cette paire de lunettes peut éventuellement présenter un intérêt, vous essayez de la subtiliser, mais vos gestes ont été maladroits, et les témoins présents vous reprennent l'objet en déclarant que c'est à la police de l'examiner. Vous n'êtes pas en position de force et vous n'avez donc plus qu'à renoncer à votre projet. Pendant ce temps, John Bob de Golf a soigneusement noté le numéro d'immatriculation de la BMW : CASH 22 California. Dans la voiture elle-même, vous ne trouvez rien d'intéressant : la boîte à gants et le coffre sont vides, il n'y a rien non plus sur la plage arrière, ni dans les pochettes latérales des portières. - Venez, dit alors John Bob de Golf, la police ne va pas tarder à débarquer et moins j'ai affaire à elle, mieux je me porte.

Il vous entraîne discrètement vers le side-car dans lequel vous reprenez place tandis que le journaliste s'installe sur la selle et

démarre. Vous repartez ainsi hors du quartier chinois en vous rendant au [69](#).



55

Malheureusement pour vous, l'assassin a réussi à vous blesser. Évaluez la gravité de cette blessure -sans oublier qu'une balle dans la tête ou dans la région du cœur signifie la mort immédiate. Si vous êtes encore en vie, vous constatez que la route décrit une courbe vers la gauche. Un chemin de traverse, également à gauche, s'ouvre dans un petit bois. Si, à son autre extrémité, ce chemin rejoint la route, vous pourrez, en l'empruntant, gagner du terrain sur le camion, peut-être même arriver à sa hauteur, en restant ainsi à l'abri des balles. Mais s'il s'agit d'un cul-de-sac, ou si le chemin s'oriente dans une autre direction, vous risquez de perdre le semi-remorque de vue. Si vous souhaitez vous engager dans le chemin de traverse, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez continuer à suivre le chemin, au risque qu'une balle vous atteigne, vous ou le journaliste, rendez-vous au [187](#).



56

Grâce à vos lunettes, vous savez qu'il faut suivre la ligne de couleur verte indiquée sur la carte de Montrainer. Cet itinéraire, de toute évidence, a été tracé pour un voyage en hélicoptère, ce

qui vous facilite d'autant la tâche. John Bob de Golf est un pilote habile et malgré le vent qui souffle en fortes rafales, il parvient à maintenir le cap parmi les montagnes dont les flancs encore enneigés dominant des vallées désertes. Certes, le paysage alentour n'inspire pas l'allégresse, mais ces massifs anguleux au pied desquels s'enfoncent de longs bras de mer sont empreints d'une beauté austère qui ne saurait laisser indifférent, et malgré la mauvaise visibilité et les secousses de l'appareil, vous les contemplez longuement en vous laissant emporter dans vos rêveries. Il faut cependant revenir bien vite à la réalité, car vous n'êtes plus très loin de votre destination et il convient de prendre une décision importante : allez-vous atterrir à l'endroit précis où mène la ligne verte ou à quelque distance de ce point, afin de parcourir le reste du trajet à pied ? Si vous souhaitez atterrir à l'endroit précis, rendez-vous au [169](#). Si vous préférez vous poser à quelque distance, rendez-vous au [177](#).

57

Les deux hommes en uniforme, revolver à la ceinture, jaillissent de leur véhicule et se précipitent sur vous.

- Sortez de là ! Les mains sur le capot ! lance l'un d'eux, un petit nerveux à moustache.

L'autre, un peu plus grand et la bedaine avantageuse, vient ouvrir votre portière et vous fait descendre. Face à la Buick, les mains appuyées sur le capot, vous vous faites fouiller et le policier bedonnant a tôt fait de découvrir votre pistolet dans la poche intérieure de votre blouson.

- Alors, non seulement vous roulez à tombeau ouvert au volant d'une épave de vingt-cinq ans d'âge, mais en plus vous vous promenez avec un 38 dans la poche ! s'exclame le moustachu. Montrez-moi un peu votre permis de conduire !

Sans dire un mot, vous tendez le document au policier qui le lit attentivement, sourcils froncés. Voilà un incident fâcheux qui

vous fait perdre du temps ! Il va falloir trouver un moyen de vous tirer de ce mauvais pas.

- Représentant ? s'étonne le moustachu en voyant l'indication de votre profession. Dans ce cas, qu'est-ce que vous faites habillé en pompiste ? Vous avez changé de métier ?

En pompiste ? C'est donc pour cela que vous ne trouvez pas votre costume très élégant ! Vous allez devoir vous procurer une nouvelle tenue au plus vite !

- Non... Je... Je suis représentant en uniformes de pompistes... répondez-vous, pris au dépourvu.

- Et vous avez besoin d'un pistolet pour les vendre ? demande le policier bedonnant d'un ton inquisiteur.

- C'est pour me défendre, répliquez-vous, on m'a déjà attaqué plusieurs fois.

Les deux représentants de la loi échangent un regard perplexe, puis le petit nerveux se tourne à nouveau vers vous.

- En tout cas, faire du 85 miles à l'heure sur l'autoroute, ça va vous coûter 300 dollars payables immédiatement. Quant au Smith & Wesson, vous viendrez le chercher au commissariat. Pour l'instant, il est confisqué. Dissimulation d'armes à feu, c'est un délit, dans l'état de Californie.

Qu'allez-vous faire ?

Payez les 300 dollars et vous laisser déposséder de votre arme sans discuter ? Rendez-vous au [190](#).

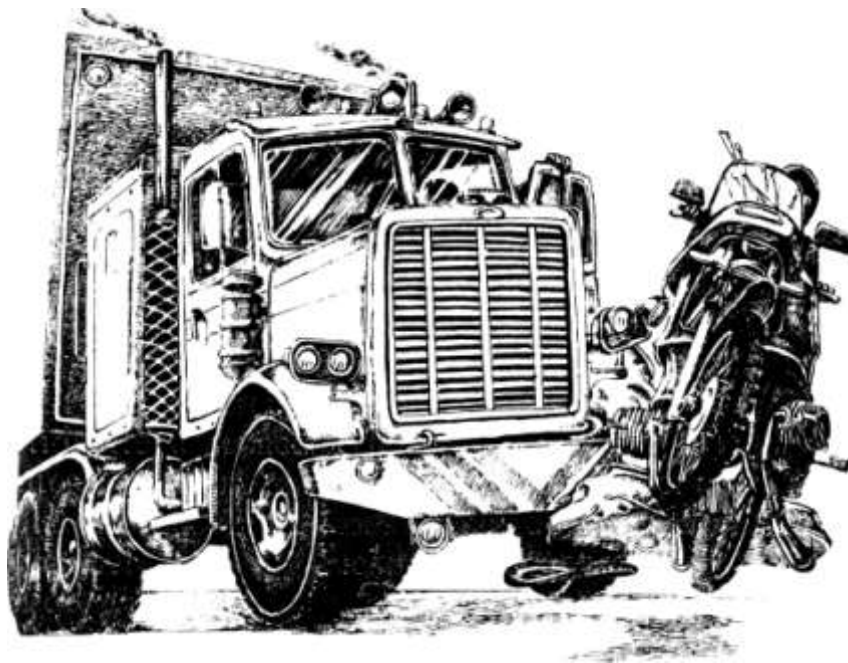
Essayer de trouver une autre solution, au risque d'aggraver votre cas ? Rendez-vous au [98](#).

58

Ainsi, vous avez reçu trois blessures. Et comme vous le savez, cela signifie la mort. C'est donc ici, sur ce trottoir de San Francisco que se termine votre aventure. Domage, vous étiez sur la bonne piste, vous auriez pu réussir votre mission si vous aviez su faire preuve d'un peu plus d'habileté dans le maniement des armes !

59

Vous avez réussi à redresser le volant, mais le camion a heurté le side-car. Le choc déporte la moto vers la gauche et la collision avec le semi-remorque devient inévitable. Malgré tous ses efforts pour essayer de se dégager, John Bob de Golf accroche le pare-choc du semi-remorque, la moto est projetée en avant et dans une fraction de seconde le journaliste sera écrasé, à moins que vous ne parveniez à tourner le volant à fond vers la droite. Menez un nouvel Assaut contre le chauffeur (rappelez-vous que son total de **MAÎTRISE** s'élève à 18) comme au numéro précédent. Si vous remportez cet Assaut, rendez-vous au [181](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [73](#).



Chercher un début de piste du côté de l'entreprise G.G. Hunskoop ? Voilà qui vous semble judicieux, à condition que les choses aillent vite.

- Vous avez raison, il ne faut pas traîner, approuve de Golf. Nous nous mettrons au travail dès demain matin. En attendant, je vous invite à dîner à moins que vous n'ayez mieux à faire ?

Vous avez quelque scrupule à vous laisser inviter par ce personnage qui se montre volontiers irrévérencieux à l'égard de Valiocka, alors que celle-ci se morfond au fond de sa prison, mais après tout, il ne servirait à rien de vous priver de manger et vous acceptez l'offre.

- Parfait, vous aimez les huîtres ? demande le journaliste.

- Je n'en ai jamais mangé, confessez-vous.

- Eh bien, c'est le moment de combler cette lacune. Tenez, prenez les photos, je vais mettre les négatifs en lieu sûr.

De Golf vous emmène ensuite dans un restaurant réputé pour la qualité de ses fruits de mer, le Pacific Heights Bar & Grill. Les huîtres que vous y dégustez sont délicieuses et vous allez même jusqu'à boire un verre de Pauillac Château Gaillot **1981** — John Bob de Golf prétend qu'il faut boire du bordeaux rouge avec les huîtres, ce qui peut sembler étrange à première vue, mais tous les goûts sont dans la nature ! Ce repas, aussi succulent soit-il, ne vous rapporte cependant aucun point de **FORCE**. Le changement d'air vous a épuisée, en effet, et l'atmosphère polluée de San Francisco n'est pas faite pour vous remettre d'aplomb. Vous n'êtes donc pas fâchée de rentrer à l'hôtel où de Golf vous dépose vers 10 heures du soir après vous avoir proposé en vain d'aller prendre un dernier verre. Cette soirée a été agréable et le journaliste ne manquerait pas de charme si seulement il était un peu moins désinvolte et un peu plus jeune... Revenue dans votre chambre d'hôtel, vous jetez un dernier coup d'œil aux photos que

de Golf vous a confiées, puis vous vous endormez d'un sommeil agité en ne cessant de rêver au visage tourmenté de Valiocka, enfermée vous ne savez où, dans un paysage gris et glacé... Vous vous réveillerez en vous rendant au [225](#).

61

Les phares du camion vous éblouissent et dans ces conditions, il ne sera pas facile de viser juste. Sachez que pour réussir votre tentative, vous allez devoir tuer le chauffeur sur le coup. Pour cela, livrez un Assaut et un seul, en sachant que le chauffeur « armé » de son camion possède un total de **MAÎTRISE** de **21** ! Aussi, la partie ne sera guère aisée, mais bonne chance quand même ! Si vous remportez cet Assaut, rendez-vous au [212](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [104](#).

62

- Ah ben ça, par exemple ! Un Français ! s'exclame le moustachu. Ah ben ça, ça fait plaisir ! C'est pas souvent qu'on en voit, des Français, dans la région ! Ah ben ça, ça mérite de boire le coup ! Tiens, j'ai un petit rosé de Provence de derrière les fagots, c'est mon beau-frère qui me l'envoie directement de là-bas. Parce que le vin de Californie, c'est par pour dire, mais on s'en lasse, pas vrai ? Ça fait longtemps que vous êtes dans le coin ?

- Heu... Non, pas vraiment, répondez-vous, quelque peu étourdi par cette soudaine et volubile cordialité.

- Oh, vous verrez, vous vous y habituerez ! assure l'homme. C'est pas désagréable, par ici, surtout question climat, le seul ennui, c'est les étrangers. Ah ça, vous ne pouvez pas faire un pas sans en rencontrer un. Encore, les Américains, ça va, mais les autres, là, enfin bon, je ne suis pas raciste, mais quand même, les négros, les hispanos, tout ça, entre nous, c'est pas toujours du joli monde... Vous êtes abasourdi par ce discours : la dernière fois que vous êtes allé en France, on y faisait la révolution pour instaurer l'égalité entre les hommes et voilà maintenant comment parlent les Français du vingtième siècle ! Quelle

déception ! Vous espérez de tout votre cœur que ses compatriotes ne ressemblent pas à ce goret vulgaire et borné. Tout en donnant libre cours à son caquetage, l'homme a sorti d'un réfrigérateur une bouteille de vin qu'il entreprend de déboucher.

- Allez, on va trinquer au pays, dit-il.

Si vous souhaitez trinquer avec lui en espérant qu'il pourra vous donner des renseignements utiles, rendez-vous au [180](#). Si vous préférez quitter au plus vite cet odieux personnage, rendez-vous au [191](#).

63

A peine avez-vous parcouru quelques centaines de yards que la bombe explose derrière vous. La charge était si puissante qu'il ne reste plus le moindre pan de mur debout lorsque se dissipe le nuage de fumée.

- Ils n'ont pas fait dans la nuance, commente John Bob de Golf.

- Pour prendre tant de précautions, ils doivent avoir beaucoup de choses à cacher ! remarquez-vous. En tout cas, il semble que l'Apocalypse ait déjà commencé !

- Maintenant qu'on a vu un beau feu d'artifice, quelle est la suite du programme ? interroge le journaliste.

Vous pouvez vous rendre au Bay Burger, le restaurant qui a été installé dans les locaux où Peter Medduzz avait son laboratoire. A condition, bien entendu, que vous n'y soyez pas encore allés. Vous vous rendrez pour cela au [16](#). Si vous estimez préférable de rentrer directement à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).



Reprenant contenance, l'hôtesse vous demande votre nom puis décroche le combiné d'un téléphone en appuyant sur quelques touches d'un clavier.

- Mr. de Golf? dit-elle au bout d'un instant, il y a là un garagiste du nom de Douglas Blower qui veut vous voir. Il m'a demandé de vous dire qu'il faut « noyer la méduse »...

Vous entendez une voix grésiller dans le combiné, puis l'hôtesse reprend :

- Je... Je vous l'envoie ? Bien...

La jeune femme raccroche, puis se tourne vers vous en souriant d'un air gêné.

- Mr. de Golf vous attend. 8^e étage, bureau 812.

- Merci, répondez-vous. Au fait, je ne suis pas garagiste, c'est mon oncle qui m'a offert une panoplie pour mon anniversaire...

De toute évidence, l'hôtesse vous prend pour un fou mais elle ne sait pas encore si vous êtes dangereux ou pas. Dans le doute, elle ne souhaite qu'une chose : ne plus avoir affaire à vous. C'est donc avec soulagement qu'elle vous voit entrer dans l'ascenseur qui vous mène au 8^e étage. Le bureau 812 n'est pas trop difficile à trouver. La porte en est déjà ouverte et un homme que vous supposez être John Bob de Golf s'avance vers vous.

- De Golf. Très heureux, dit-il. Décidément, c'est le jour.

- Le jour de quoi ? vous étonnez-vous.

- De la méduse. Vous êtes vraiment garagiste ?

- Non, je viens de la part de Valiocka.

- L'un n'empêche pas l'autre, fait observer de Golf. Pourquoi vous promenez-vous dans une tenue de pompiste ?

- Un simple hasard. Vous disiez que c'était le jour de la méduse ?

- Une fille m'a téléphoné il y a moins d'une heure. Elle veut me rencontrer pour me parler de Valiocka. Au fait, d'où la connaissez-vous ?

Vous aviez prévu la question et vous avez préparé une réponse.

- Valiocka est ma demi-sœur, affirmez-vous. Nous avons la même mère mais des pères différents.

Ce n'est au fond qu'un demi-mensonge : Chronalia, Reine du Temps, n'est-elle pas la mère de tous les Pérenniens ?

- Et vous avez eu de ses nouvelles ? interroge de Golf.

- Non, c'est justement pour vous en demander que je suis ici. Qui est cette femme qui veut vous parler d'elle ?

Vous aurez la réponse à cette question en vous rendant au **35**.

65

Hélas, le bar dans lequel vous venez de pénétrer est un établissement de luxe et une « tenue correcte » y est exigée. Tenue correcte, c'est-à-dire costume et cravate ! Et non pas blouson et jean !

- Désolé, monsieur, vient vous dire un maître d'hôtel en vous toisant d'un air méprisant, nous ne pouvons vous admettre au Posh Club. Veuillez ressortir.

- Mais je suis poursuivi par un tueur ! vous excla-mez-vous.

- Nous n'y pouvons rien, monsieur, ce ne sont pas nos affaires, veuillez sortir.

En même temps, il claque des doigts et un colosse aux épaules éléphantiques apparaît aussitôt pour vous reconduire dehors. Inutile d'essayer de lui résister, vous en seriez pour vos frais. Mieux vaut vous précipiter dans la rue pistolet au poing et en découdre avec le bandit. C'est ce que vous faites : bien entendu, l'homme est là, sur le trottoir, et vous attend. Vous allez devoir livrer contre lui un Assaut. Il s'agira de tirer vite et bien !

TUEUR QUI VOUS ATTEND MAÎTRISE: 19 FORCE: 15

Si vous remportez cet Assaut, rendez-vous au [268](#). Si vous êtes blessé, rendez-vous au [254](#).

66

- Voilà des gens qui n'hésitent pas à tuer une femme de sang-froid et qui tentent également de nous assassiner, et vous, tout ce qui vous préoccupe, c'est votre moto ! vous exclamez-vous.

- Si au moins il y avait une ligne d'autobus sur cette maudite route ! bougonne John Bob de Golf. J'ai horreur de marcher !

- Je me demande bien à qui ou à quoi étaient destinés ces appareils électroménagers, poursuivez-vous. Il faudrait découvrir ce que veut dire « KIM » : ce pourrait être le nom de quelqu'un, ou celui d'un endroit.

- Et à quoi cela nous avancerait-il de le savoir ? A ma connaissance, il n'est pas interdit de transporter des aspirateurs et des machines à laver ! Alors, peu importe à qui ils sont destinés.

- J'aimerais bien retourner chez G.G. Hunskoop pour essayer d'en apprendre davantage.

- Quoi ? Maintenant ? Vous n'y pensez pas !

- Pas maintenant. Cette nuit, plutôt. Le journaliste réfléchit un instant.

- C'est joliment risqué, dit-il enfin.
- Pour l'instant, c'est le seul point de départ que nous ayons.
- Vous avez peut-être raison. Nous verrons ce soir. Pour l'instant, il nous faut un moyen de transport ! J'en ai assez de marcher ! Nous n'allons tout de même pas passer la journée à nous promener dans la campagne !

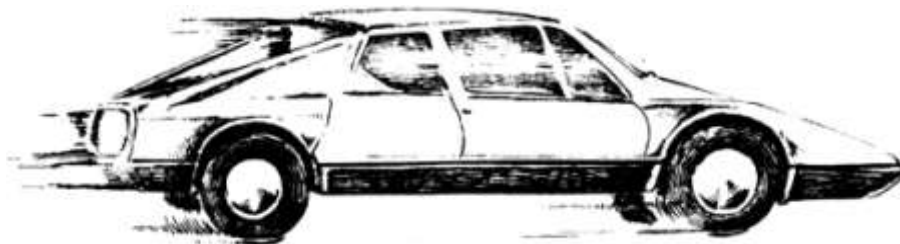
Le journaliste n'a pas tort. Vous avez beaucoup mieux à faire ! En attendant, poursuivez donc votre chemin en vous rendant au [132](#).



67

Au lieu d'accélérer, vous avez la bonne idée de freiner d'un coup sec. La voiture qui se trouvait à votre hauteur, emportée par son élan, vous dépasse largement et vous obliquez alors sur votre gauche, dans une rue perpendiculaire. Accélérateur au plancher, vous atteignez le prochain coin et vous tournez sur votre droite, mais vous avez le temps d'apercevoir dans votre rétroviseur la voiture qui vous suivait : elle a dû réussir à faire demi-tour en catastrophe et la voici qui gagne à nouveau du terrain sur vous ! Vous vous trouvez à présent dans Mason Street et vous bifurquez soudain à gauche dans Pine Street pour tenter de distancer vos poursuivants, mais ceux-ci tiennent bon. En côte, votre voiture n'est pas assez puissante pour prendre l'avantage et vous décidez donc de vous engager dans une descente en espérant que cette fois, vous serez plus rapide. Vous tournez alors à droite, puis encore une fois à droite, dans California Street. C'est une avenue en forte déclivité qui descend vers le quartier des affaires. La circulation y est dense, mais votre talent d'automobiliste vous permet d'éviter les autres voitures ainsi que les funiculaires qui

montent ou descendent de chaque côté de la chaussée. Derrière vous, la voiture continue de vous suivre, mais elle se trouve maintenant à bonne distance et vous devriez parvenir à lui échapper. C'est alors qu'un énorme camion surgit un peu plus loin devant vous, débouchant d'une rue perpendiculaire. Vous avez tout juste le temps de freiner, ou plutôt vous *auriez* le temps de freiner, si vos freins répondaient : malheureusement, ils viennent de lâcher d'un coup. La pancarte indiquant que les freins étaient à revoir ne mentait pas : ils auraient eu besoin, en effet, d'une sérieuse révision. Hélas, il est un peu tard pour s'en occuper ! Dans l'immédiat, il faut prendre une décision rapide : vous pouvez essayer de contourner le camion par la gauche, mais un funiculaire arrive en face. Vous pouvez également tenter de faire un tête-à-queue, car il n'y a aucune voiture à côté de vous. L'avenue est-elle assez large pour réussir cette manœuvre audacieuse ? Qui sait ? En tout cas, à vous de jouer ! Si vous souhaitez contourner le camion par la gauche, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez tenter un tête-à-queue, rendez-vous au [82](#).



68

D'un vigoureux coup de pagaie, vous dirigez le canoë vers la gauche et vous vous retrouvez sous une voûte rocheuse dont les parois répercutent le fracas des rapides en un vacarme infernal. Il fait si sombre qu'il vous est impossible de voir où vous allez et pendant quelques instants, vous avez l'impression que vous ne sortirez pas vivants de ces ténèbres tourbillonnantes. Bientôt, cependant, vous apercevez une trouée de lumière un peu plus loin : la rivière vous ramène à l'air libre ! Ouf ! Vous avez franchi l'obstacle sans dommage ! Vous pouvez à présent continuer jusqu'à votre destination que vous atteignez enfin une heure et demie plus tard. D'après vos calculs, vous vous trouvez à

quelques centaines de yards du point auquel aboutit la ligne verte. Apparemment, ce point est situé au sommet d'une montagne qui domine la rivière. Un sentier en pente douce qui s'enfonce dans une forêt de pins permet d'y arriver sans difficulté. Vous abordez donc sur la berge, vous tirez le canoë sur la terre ferme, puis vous vous engagez sur le chemin. Vous remarquez alors qu'il est couvert de neige sale et creusé de deux profondes ornières parallèles qui montrent que des véhicules l'empruntent fréquemment. En y regardant de plus près, vous constatez que ces ornières ont été laissées par des chenilles. Quel genre d'engin parcourt ainsi ce chemin ? Mystère... Munis de vos sacs à dos, vous marchez jusqu'au bout du sentier et vous arrivez dans une sorte de petit cirque couvert de neige et entouré de mamelons rocheux. Le flanc d'une autre montagne, plus haute, se dresse à quelque distance. Cachés derrière les arbres, vous observez attentivement les alentours et soudain, vous poussez une exclamation :

- Regardez ! vous écririez-vous en pointant le doigt vers le flanc de la haute montagne. Cette grotte ! Je la reconnais ! C'est celle qui figure sur la photo prise par Laura Pushbey !

Aucun doute n'est possible : vous venez de découvrir l'entrée du repaire de Peter Medduzz ! Il s'agit i présent d'y pénétrer, ce qui sera sans doute aussi difficile, sinon plus, que de parvenir jusqu'ici. Rendez-vous au [182](#) en espérant que la chance vous sourira !

69

- Je vous offre un verre, dit John Bob de Golf en rangeant la moto le long d'un trottoir de Sutter Street. Nous en avons bien besoin !

-e journaliste vous emmène au vingt et unième étage de l'hôtel Sir Francis Drake, dans le bar du Starlite Roof qui offre à ses clients une vue imprenable sur la ville. Vous vous asseyez tous deux près l'une baie vitrée et vous commandez à boire. John

Bob de Golf semble éprouver une prédilection pour le whisky pur malt, mais vous en restez pour votre part au jus de fruit.

- Alors, vous êtes convaincu, à présent, que Valiocka est en danger ? demandez-vous au journaliste.

- On le serait à moins, répond de Golf.

- Qu'est-ce que vous comptez faire ?

- Mon métier : j'ai assisté à un assassinat, je me dois d'en parler à mes lecteurs. Nous tenons là un reportage en or ! Il faut suivre cette affaire jusqu'au bout. Imaginez que nous découvrons la clé de l'énigme : quel scoop !

Décidément, cet homme est incorrigible ! Seul l'aspect matériel des choses l'intéresse ! Aucun idéalisme, aucun élan du cœur ! Mais après tout qu'importe, vous aurez de l'idéalisme pour deux : John Bob de Golf vous est utile, qu'il agisse par intérêt personnel n'a au fond que peu d'importance.

- J'ai réuni quelques éléments qui vont vous intéresser, déclare de Golf après avoir avalé une bonne moitié de son whisky. D'abord, avez-vous vu le visage de l'assassin ?

- Non, reconnaissez-vous.

- Eh bien moi, je l'ai vu ! Au moment où je sortais de l'hôtel pour vous aider à le poursuivre, il montait dans sa voiture un peu plus loin. Avez-vous remarqué qu'il boite ?

- Oui.

- Et pourtant, il court vite ! Quant à son visage, il est caractéristique : il a le teint rouge, couperosé, un nez épais et turgescent, bref, c'est un visage d'ivrogne. En tout cas, il s'agit d'un professionnel du crime. Son arme était équipée d'un silencieux, et il n'a eu besoin que d'une seule balle pour abattre

Laura Pushbey. Mais j'ai trouvé quelque chose qui pourrait se révéler encore plus intéressant. Regardez ça.

De Golf sort de sa poche un appareil photo miniature.

- C'était dans le sac de miss Pushbey, dit-il.

- Et vous avez eu le temps de fouiller son sac ? vous étonnez-vous.

- Réflexe professionnel. Voyant qu'il n'y avait plus rien à faire pour elle, j'ai immédiatement ouvert son sac pour y jeter un coup d'oeil avant l'arrivée des employés de l'hôtel. Il n'y avait pas grand-chose dedans, juste un peu d'argent et même pas de papier d'identité. En revanche, l'appareil photo m'a paru intéressant et j'ai décidé de l'emporter avant de descendre par l'ascenseur pour venir vous rejoindre.

Décidément, ce journaliste réagit vite et bien, c'est un allié précieux !

- Il y a un film à l'intérieur de l'appareil, poursuit de Golf, nous allons le faire développer au journal dès que nous aurons fini notre verre. Un petit dernier ?

Vous n'avez aucune envie de boire un deuxième jus de fruit, mais John Bob de Golf semble avoir grand besoin d'un autre whisky et vous décidez de renouveler votre consommation pour l'accompagner. Cette fois, c'est vous qui invitez : il vous en coûte 8 dollars, à régler en liquide.

- J'ai un copain dans la police qui pourra nous dire à qui appartient la BMW ; il a accès aux fichiers d'immatriculation de tous les véhicules de Californie, poursuit le journaliste après avoir passé commande au barman. Nous ferons tout cela au journal. Ah, si seulement Laura Pushbey avait eu le temps de nous en dire un tout petit peu plus avant de prendre une balle dans l'œil...!

Le langage de De Golf est décidément choquant, mais il vaut mieux finalement ne pas y prêter attention, sinon, vous passeriez le plus clair de votre temps à vous indigner de "ses propos.

- En tout cas, une chose est sûre, Peter Medduzz, et Valiocka avec lui, ont quitté la région de San Francisco, faites-vous remarquer. C'est à peu près la seule information utile qu'elle ait pu nous donner.

- Oui. Elle avait raison en disant que les hommes de Peter Medduzz ne reculent devant rien. Pauvre fille ! Elle n'était pas vraiment jolie, mais elle avait du charme.

Avec ses allures de vieux garçon sage et souriant, John Bob de Golf ne donne pas l'impression, à première vue, d'avoir l'esprit aussi cynique. Et pourtant, dès qu'il parle...

- Allez, venez, on retourne au journal, propose le reporter en vidant son deuxième whisky.

Si vous êtes en possession d'une étrange paire de lunettes, rendez-vous au [199](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [261](#).

70

L'homme qui tient les commandes arrête son char devant une paroi de pierre lisse. Celle-ci glisse alors latéralement, dégageant une ouverture par laquelle l'engin à chenilles pénètre dans une immense caverne éclairée par des projecteurs. Une passerelle métallique équipée d'une échelle de fer a été aménagée à mi-hauteur et permet d'accéder à des couloirs creusés dans la roche. L'endroit évoque une mine désaffectée. Le char vient se ranger à côté de deux autres véhicules semblables tandis qu'un homme barbu à l'air jovial s'approche.

- Vous n'avez pas eu trop de mal à les harponner, on dirait, lance le nouveau venu en éclatant de rire.

- J'ai toujours aimé le tir forain, répond l'un des deux hommes en cagoule.

Il descend alors du char et vous fait signe de l'imiter. Vous vous exécutez sans discuter, sous l'œil ravi du barbu.

Escortés par les deux hommes en cagoule, vous vous dirigez vers l'échelle métallique que vous montez jusqu'à la passerelle. On vous a déjà pris vos armes lorsque vous étiez dans le char, mais à présent, vous subissez une fouille complète. Bien entendu, on vous a confisqué vos sacs à dos et vos couteaux. Si vous êtes en possession d'une éprouvette contenant des cristaux grisâtres, rendez-vous au [155](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).



71

Vous vous mettez à imiter des gloussements de dinde, des caquetages de poule et toutes sortes de cris du même genre. Votre talent de **MUSICIEN** fait merveille car, quelques instants plus tard, vous entendez le Sasquatch pousser des grognements avides. Bientôt, quelques grincements indiquent qu'il est en train d'actionner la serrure ! Si vous avez dans votre poche des cristaux grisâtres que vous avez vidés d'une éprouvette, rendez-vous au [134](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [257](#).



Vous ramassez vos sacs à dos dans lesquels vous avez rangé vêtements et matériel, puis vous quittez le bureau. Dans le couloir, vous croisez un petit homme à lunettes, une tasse de café à la main, l'air affairé.

- Allons, bon, voilà mon rédacteur en chef, marmonne le journaliste.

- Ah, de Golf! s'exclame l'homme, vous tombez bien, figurez-vous que le révérend Montrainer vient d'avoir un accident de voiture. Il paraît qu'il est blessé.

- Gravement ? interroge le journaliste.

- Non, une simple plaie au front. Vous allez me faire un reportage là-dessus toutes affaires cessantes, mon petit vieux ! Je veux tous les détails et une interview du révérend pour l'édition de ce soir. Il paraît que c'est un chauffard qui l'a envoyé dans le décor. Manque de chance, personne n'a eu le temps de relever le numéro d'immatriculation de la voiture qui a provoqué l'accident...

- Tant mieux, coupe de Golf.

- Pardon?

- Comme ça, le journaliste que vous mettrez sur l'affaire pourra exercer ses talents de détective en essayant de retrouver la voiture en question.

- Mais c'est vous que je mets sur l'affaire, de Golf! s'écrie le rédacteur en chef.

- Vous voyez bien que je pars en vacances, réplique le journaliste en montrant son sac à dos.

- En vacances ? Mais, mais...

- Souvenez-vous : j'ai une semaine de vacances en retard à prendre quand je voudrai. C'est vous-même qui me l'avez dit le mois dernier. Alors, je prends ma semaine à partir d'aujourd'hui. Et souhaitez-moi de bonnes vacances, j'en aurai besoin ! Muet de stupeur, le rédacteur en chef reste cloué sur place, au bord de l'apoplexie, tandis que vous vous éloignez vers l'ascenseur.

- Une chance que personne n'ait relevé le numéro de la Maserati, commente John Bob de Golf tandis que la cabine vous descend au rez-de-chaussée.

- Nous aurions peut-être dû aller interviewer Montrainer, dites-vous alors, ne sachant pas trop si le journaliste a eu raison de refuser cette opportunité.

- Vous plaisantez ? Je connais Montrainer. A l'heure qu'il est, il a sûrement dû quitter l'hôpital et ne se laissera pas si facilement interviewer. D'ailleurs, ce qui s'est passé la nuit dernière prouve que nous sommes repérés. Ce n'est donc pas le moment d'opérer à visage découvert.

De Golf a raison. Il ne faut rien changer à vos projets. Vous vous rendez donc à l'aéroport où vous arrivez une demi-heure plus tard, vous rangez la Maserati au parking longue durée et vous allez faire enregistrer vos bagages. Bien entendu, il n'est pas question de prendre l'avion armés de vos pistolets, vous ne passeriez pas les contrôles de sécurité. Vous glissez donc vos armes dans les sacs à dos qui voyageront dans la soute. Il reste à espérer que les douaniers de Vancouver n'auront pas l'idée de fouiller vos bagages... Vous embarquez dans l'avion à 12 h 45 et vous décollez à 13 h 30. Vous n'avez qu'une demi-heure de retard sur l'horaire prévu, ce qui n'est pas grand-chose en Amérique. Vous pouvez vous estimer heureux ! Après un vol sans histoire, vous atterrirez à Vancouver en vous rendant au [156](#).

73

Ah, le malheureux ! Certes, John Bob de Golf n'était pas un saint et plus d'une fois, son cynisme vous avait paru insupportable, mais vraiment, il ne méritait pas une mort aussi effroyable ! Vous l'avez vu disparaître sous les roues du camion et vous avez entendu le hurlement déchirant qu'il a poussé une fraction de seconde avant que son corps ne soit broyé sous la masse gigantesque du semi-remorque. Sa mort est si horrible que pendant un instant, vous n'avez plus prêté attention au chauffeur, lequel a mis votre hésitation à profit pour sortir un pistolet de la boîte à gants et vous en appliquer le canon contre la poitrine. Il vous tire une balle en plein cœur, ce qui a l'avantage de vous épargner des souffrances inutiles. La vie, en effet, a déjà quitté votre corps lorsque celui-ci heurte violemment la chaussée et roule sur lui-même à plusieurs reprises avant de s'immobiliser sur le bas côté de la route. Inutile de préciser que votre mission s'achève ici, en même temps que la carrière de John Bob de Golf, journaliste au *San Francisco Herald and Examiner*.

74

L'hélicoptère décolle et John Bob de Golf met le cap sur le nord-ouest. Vous survolez bientôt des montagnes dont les sommets se perdent dans la brume, puis vous pénétrez dans une zone de perturbations atmosphériques. On n'y voit plus à deux pas, à présent, et l'appareil est secoué comme un hochet par des tourbillons incessants. Le journaliste a toutes les peines du monde à maintenir son altitude et en l'observant du coin de l'œil, vous remarquez qu'il a l'air inquiet.

- Il faut absolument sortir de cette purée de pois, marmonne-t-il, les mains crispées sur les commandes.

Mais à peine a-t-il prononcé cette phrase qu'un choc violent fait littéralement exploser l'appareil : vous venez de heurter la cime d'une montagne cachée par les nuages. Il faut malheureusement préciser que vous avez tous deux été tués sur le coup et que votre

mission se termine donc ici, ainsi que la carrière de John Bob de Golf, reporter au *San Francisco Herald and Examiner*.



75

Vous avancez sur la passerelle, puis vous pénétrez dans un couloir creusé dans la montagne et consolidé par des étais. Des ampoules accrochées au plafond tous les dix yards environ éclairent les lieux. Bientôt, le couloir tourne brusquement vers la gauche, puis continue tout droit. Plus loin, il tourne encore vers la gauche. Vous continuez à le suivre et vous arrivez alors à l'entrée d'un autre passage qui part vers la droite. A quelque distance devant vous s'élève la faible rumeur d'une conversation, mais vous êtes trop loin pour comprendre les paroles prononcées. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez poursuivre votre chemin tout droit, en direction des voix, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez vous engager dans le passage qui part vers la droite, rendez-vous au [105](#).

76

Vous donnez un brusque coup de volant à gauche, ce qui vous permet d'éviter la voiture arrêtée devant vous. En revanche, vous vous trouvez à présent face à l'un des funiculaires qui montent et descendent le long de California Street. Les funiculaires de San Francisco sont connus dans le monde entier et constituent une attraction particulièrement appréciée par les touristes, mais en l'occurrence, la présence de celui-ci ne vous facilite guère la tâche. Vous donnez un autre coup de volant, à droite cette fois-ci, mais vous n'avez pas la place de passer : l'arrière de la Buick dérape et vient heurter le flanc du funiculaire. Le choc n'a pas été trop violent : le funiculaire lui-même n'a pas la moindre égratignure. Quant à la Buick, elle s'est arrêtée net, mais l'aile

arrière est complètement enfoncée et la roue faussée. Votre voiture est devenue inutilisable, vous n'avez plus qu'à l'abandonner ici en attendant que la fourrière vienne l'enlever. L'accident a provoqué un certain remue-ménage autour de vous, mais vous n'avez pas l'intention de vous attarder et, profitant de la confusion, vous vous éclipez puis vous arrêtez un taxi qui vous amène devant l'immeuble du *San Francisco Herald and Examiner*. Votre entrée dans le hall ne passe pas inaperçue : les regards convergent vers vous et vous avez la très nette impression que quelque chose surprend dans votre apparence. Si, avant d'arriver à San Francisco, vous vous êtes fait arrêter par la police pour excès de vitesse, rendez-vous au [46](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [121](#).

77

Malheureusement, vous n'avez pas réussi à rétablir votre équilibre et vous faites une chute douloureuse qui vous coûte 3 points de **FORCE**. N'écoutant que votre courage et votre sens du devoir, vous vous relevez aussitôt et vous continuez la poursuite en vous rendant au [21](#).

78

Le journaliste a raison : inutile de traîner ici plus longtemps. Vous vous hâtez donc tous deux de regagner la Maserati et vous démarrez aussitôt. Vous avez bien fait d'agir ainsi, car un instant plus tard, vous apercevez dans le rétroviseur la voiture que le révérend Montrainer avait envoyée dans le fossé au début de la poursuite. La voiture s'arrête à la hauteur de la Lamborghini et deux hommes robustes en descendent qui brandissent le poing dans votre direction : nul doute qu'ils auraient bien aimé avoir avec vous une petite explication... Vous n'avez cependant ni le temps ni l'envie de leur faire ce plaisir et vous appuyez sur l'accélérateur pour vous éloigner au plus vite. Rendez-vous au [245](#) pour faire le point de la situation.

79

- Vite ! Prenez à gauche ! hurlez-vous à de Golf. Celui-ci vous obéit sans discuter et lance la moto sur le chemin de traverse. C'est un chemin de terre dont le sol inégal met le side-car à rude épreuve, mais fort heureusement, il reste praticable jusqu'au bout, c'est-à-dire jusqu'à l'endroit où il rejoint... la route ! Bravo ! Votre intuition a été bonne ! Par surcroît, la chance vous sourit : le camion, en effet, passe devant vous au moment où vous débouchez du petit bois. Avec une habileté remarquable, John Bob de Golf s'engage sur la chaussée et parvient à maintenir la moto sur le côté gauche, parallèlement au semi-remorque. Il va falloir jouer serré à présent ! Préparez-vous à exécuter quelques acrobaties en vous rendant au [40](#).

80

La blessure que l'homme de Peter Medduzz vient d'infliger à l'un de vous lui donne un avantage momentané qu'il met à profit pour se précipiter sur le char et saisir une mitrailleuse posée à l'intérieur du véhicule. Les choses se gâtent ! Il vous faut en effet dégainer votre pistolet et tenter de blesser ce redoutable adversaire avant qu'il n'ait eu le temps de vous tirer dessus, car n'oubliez pas que si une rafale de mitrailleuse vous atteint, c'est la mort immédiate pour vous ! Vous allez donc devoir mener un Assaut sans oublier bien entendu de calculer votre rapidité qui aura, en l'occurrence, une importance capitale. Notez que le fait d'être armé d'une mitrailleuse donne à votre ennemi un avantage sensible qui se traduit pour lui par une augmentation d'1 point de son total de **MAÎTRISE**. Si à l'issue de cet Assaut, vous êtes toujours en vie, vous vous rendrez au [92](#). Dans le cas contraire, il est clair que votre mission s'achève ici !

81

Heureusement, vous trouvez très vite la bombe qui a été déposée au milieu du salon. Votre science des armes vous permet de la désamorcer aussitôt. Vous pouvez l'emporter ou non, à votre guise. En tout cas, vous n'avez plus rien à faire dans cette maison : d'une part, il ne reste rien à y découvrir et d'autre part, les trois bandits risquent de revenir sur leurs pas lorsqu'ils constateront que la bombe n'a pas explosé. Vous sortez donc de la villa et vous reprenez place, le journaliste et vous-même, dans la Maserati.

- Ils doivent avoir beaucoup de choses à cacher pour vouloir détruire des indices à l'aide d'une bombe, faites-vous remarquer. Heureusement que nous avons découvert l'agenda de Screwball avant eux.

- Si l'Apocalypse a vraiment lieu dans trois jours, ça ne nous laisse pas beaucoup de temps pour racheter nos péchés ! répond John Bob de Golf. En attendant, quelle est la suite du programme ? Vous pouvez vous rendre au Bay Burger, le restaurant qui a été installé dans les locaux où Peter Medduzz avait son laboratoire. A condition, bien entendu, que vous n'y soyez pas encore allés. Vous vous rendez pour cela au 16. Si vous estimez préférable de rentrer directement à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

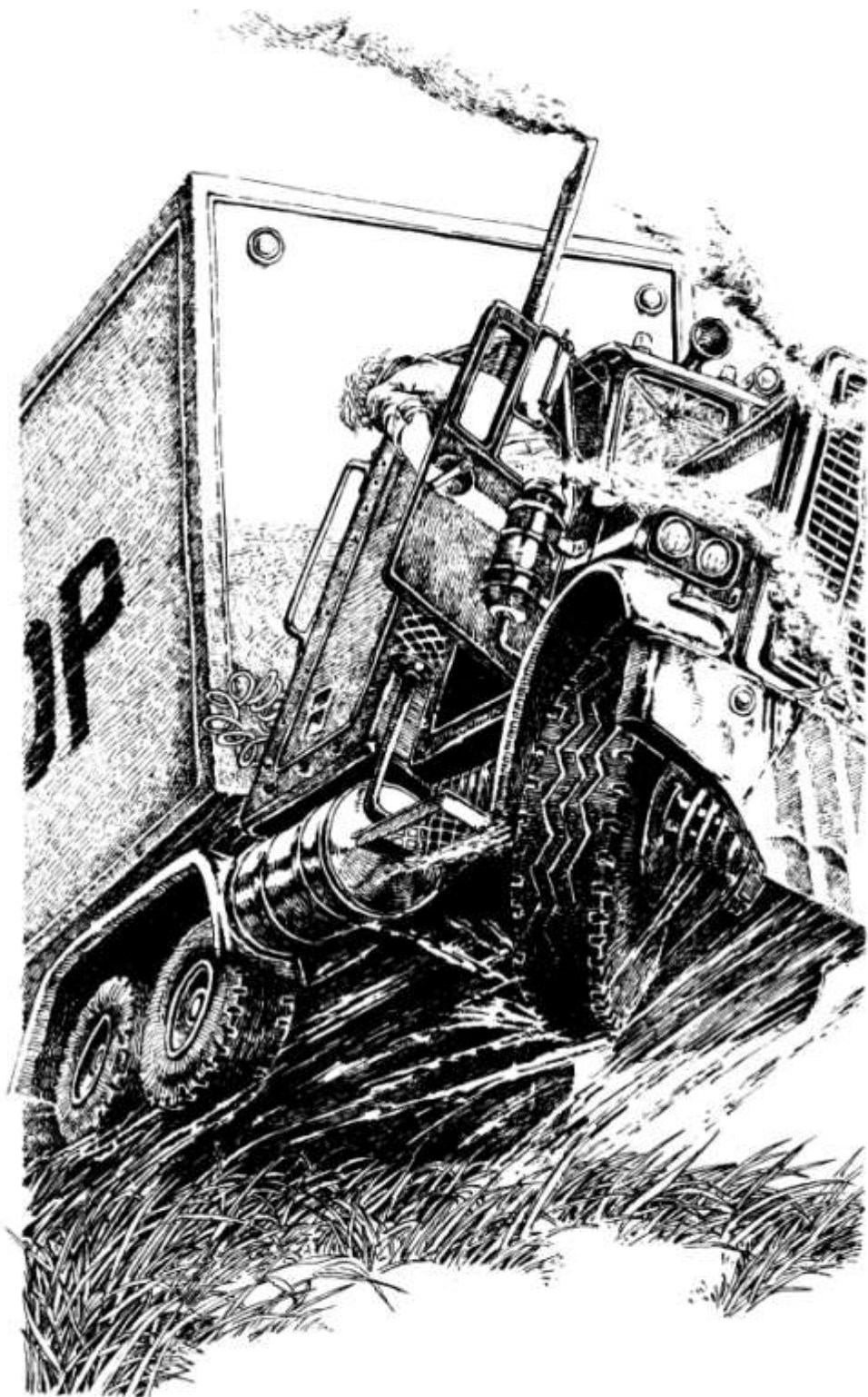
82

Vous tournez le volant à fond vers la gauche et vous accélérez en même temps, exécutant ainsi un dérapage qui projette la Buick en travers de la chaussée. Hélas, la déclivité est tellement accusée qu'entraînée par sa force d'inertie, la voiture bascule puis se renverse sur le toit, ou plutôt sur... votre tête, puisqu'il s'agit d'une décapotable. Vous vous retrouvez donc sous deux tonnes de ferraille qui vous écrasent de tout leur poids : c'est là un sérieux handicap pour la suite de votre mission. En fait, pour ne rien vous cacher, elle se termine ici, car même si, par miracle,

vous avez survécu, vos fractures sont si nombreuses qu'il vous faudra passer six bons mois à l'hôpital. Ce n'est donc pas vous qui succéderez à Chronalia sur le trône du Royaume du Temps. La prochaine fois, méfiez-vous des voitures américaines : leur tenue de route laisse souvent à désirer...

83

Un coup de feu éclate, mais heureusement vous avez réussi à dévier le canon du pistolet et la balle traverse le pare-brise sans vous atteindre. Pendant ce temps, le semi-remorque a continué à obliquer vers le bas-côté de la route, ses roues montent sur le talus et ils poursuit sa course à travers champ. La cabine est secouée de cahots, ce qui empêche le chauffeur de vous viser. Mieux, sous l'effet des secousses, le pistolet lui échappe des mains et tombe sur le plancher. A présent, vous avez réussi à repousser le chauffeur vers la gauche et à vous glisser sur le siège. Vous avez ainsi une position plus stable qui vous permet de mieux contrôler la situation. Voyant que vous avez pris le dessus, le chauffeur ouvre alors la portière droite et tente de s'échapper. Pour votre part, vous essayez d'arrêter ce maudit camion, mais sa masse est telle que l'opération ne va pas sans mal. Le chauffeur, lui, s'est élancé au-dehors et vous l'entendez pousser un hurlement de douleur tandis que vous vous agrippez au volant en écrasant de toutes vos forces la pédale de freins. Quelques instants plus tard, le semi-remorque s'immobilise enfin. Un coup de feu retentit alors et vous entendez le vrombissement caractéristique de la moto du journaliste. Vous sautez à terre, juste à temps pour voir la moto, sans son side-car, filer sur la route. Debout au milieu de la chaussée, John Bob de Golf, un pistolet à la main, tire à plusieurs reprises dans sa direction, mais sans atteindre sa cible. Le camion s'est arrêté à une centaine de yards de la route, laissant derrière lui les profonds sillons tracés dans la terre meuble du champ par ses dix-huit roues. Un corps est étendu un peu plus loin : c'est celui du chauffeur. Le malheureux a été écrasé en essayant de sauter en marche et il ne reste plus grand-chose de lui. John Bob de



83 *Les roues du semi-remorque montent sur le talus et il poursuit sa route à travers champs.*

Golf, en revanche, semble indemne. Il court vers vous en vous faisant de grands signes, un pistolet à la main.

- Le boiteux ! s'écrie-t-il, le souffle court, en arrivant à votre hauteur. Le boiteux m'a volé ma moto ! Et encore heureux que j'aie réussi à le désarmer, sinon, je subissais le même sort que Laura Pushbey!

- Que s'est-il passé exactement ? demandez-vous.

- J'ai commencé par tomber de moto quand le camion m'a heurté. Heureusement, je n'avais rien de cassé, mais le side-car a été arraché par le choc. Là-dessus, une des portes de la remorque s'est ouverte et le boiteux à la trogne d'ivrogne a sauté à terre en brandissant un pistolet. Il a foncé sur moi en me menaçant mais je lui ai pris son arme avant qu'il ait eu le temps de s'en servir.

- Félicitations ! C'est un bel exploit !

- Je suis champion de jiu-jitsu et d'aïkido, se rengorge le journaliste. En revanche, je suis très mauvais au tir au pistolet, ajoute-t-il piteusement. Le bougre a réussi à m'échapper et j'ai eu beau lui tirer dessus, impossible de l'atteindre ! Pendant que je vidais vainement le chargeur, il est parvenu à remettre la moto en marche et à prendre la fuite. Autrement dit, l'assassin de miss Pushbey a disparu et moi, je n'ai plus de moto. Pas brillant, comme résultat !

Ce que vient de vous dire John Bob de Golf mérite toute votre attention. Dans la suite de votre mission, en effet, il sera certainement appelé à combattre à vos côtés. Dans ce cas, sachez que c'est un adversaire redoutable lorsqu'il se bat à mains nues, si redoutable que son total de **MAÎTRISE** atteint alors le chiffre record de 22 ! Vous pouvez donc compter sur lui chaque fois qu'il s'agira d'affronter un adversaire sans utiliser d'armes. En revanche, comme il vous l'a révélé lui-même, c'est un piètre tireur. Lorsqu'il essaye de se servir d'un pistolet, son total de **MAÎTRISE** ne dépasse pas le chiffre ridicule de 12 ! Quand vous vous trouverez face à des adversaires armés, vous aurez donc

tout intérêt à prendre vous-même les choses en main, car il ne vous sera guère utile. Pour compléter votre information, il convient d'ajouter que le journaliste bénéficie d'un total de **FORCE** de 28, chiffre qui traduit une appréciable robustesse. Notez très soigneusement, *et dès à présent*, ces différents chiffres : ils vous seront indispensables par la suite, lorsque John Bob de Golf devra vous prêter main-forte dans les combats qui vous attendent. - Venez, dit de Golf, il faut commencer par dégager la route et faire disparaître le cadavre du chauffeur. Sinon, le conducteur de la première voiture qui passera ira donner l'alerte et il vaut mieux que nous n'ayons pas à nous expliquer avec la police. Encore heureux que les environs soient déserts ! Vous vous hâtez donc d'aller ramasser ce qui reste du side-car, c'est-à-dire un petit tas de ferraille écrasée, et vous le dissimulez dans un bosquet d'arbre après avoir pris la précaution d'arracher la plaque d'immatriculation pour que l'épave devienne impossible à identifier. Ensuite, vous transportez le cadavre du chauffeur derrière le camion pour qu'on ne puisse pas le voir de la route.

- Dès notre retour à San Francisco, j'irai déclarer le vol de ma moto à la police. Mais pas question de dire ce qui s'est réellement passé. Je prétendrai que je l'avais rangée le long d'un trottoir et qu'elle a disparu. J'espère que le boiteux ne l'aura pas trop malmenée...

- En attendant, allons voir un peu ce qu'il y a dans ce camion, proposez-vous en vous dirigeant vers l'arrière de la remorque.

- Bonne idée, approuve de Golf.

L'une des portes est déjà ouverte et vous montez à l'intérieur. La remorque a été aménagée pour permettre au boiteux de voyager avec un minimum de confort. Un matelas est posé sur le plancher à côté d'une lampe-tempête qui diffuse une lumière suffisante pour éclairer jusqu'au fond du véhicule. Vous remarquez un talkie-walkie abandonné sur le matelas : le chauffeur et l'assassin restaient ainsi en liaison permanente. La bouteille que le tueur avait emportée est à présent à moitié vide,

ce qui en dit long sur la capacité d'absorption de son propriétaire. Le reste de la remorque est occupé par des caisses que, bien entendu, vous souhaitez examiner de plus près. Dans la première, vous trouvez un réfrigérateur, dans la deuxième une machine à laver, dans la troisième des aspirateurs. En fait, toutes les caisses contiennent des appareils ménagers qui semblent bien innocents.

- Eh bien, il y a largement de quoi monter un ménage, mais je ne vois pas très bien à quoi tout cela nous avance, commente le journaliste.

En ouvrant les autres caisses, vous découvrez à nouveau des aspirateurs et encore deux machines à laver. Le couvercle de chaque caisse porte l'inscription « KIM » tracée à la craie.

- Kim ? C'est une marque d'électroménager ? demandez-vous.

- Pas à ma connaissance, répond le journaliste.

A vrai dire, la découverte de ces appareils vous déçoit quelque peu : vous vous attendiez à quelque chose de plus spectaculaire. Si vous souhaitez examiner de plus près le contenu des caisses, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez fouiller la cabine du camion, rendez-vous au [197](#). Enfin, si vous croyez pouvoir découvrir des indices en vidant les poches du chauffeur, rendez-vous au [249](#).



Pour tout dire, vous êtes proprement stupéfait ! De toute évidence, Valiocka la Juste éprouve pour John Bob de Golf des sentiments qui vont au-delà de la simple amitié. Pourtant, lorsque vous l'avez rencontré pour la première fois, le journaliste

manifestait une singulière réticence à l'idée de se porter à son secours. Il l'a traitée devant vous d'idéaliste, mettant même en doute la réalité de ce qu'elle lui avait révélé au sujet de Peter Medduzz, et voici que la Messagère du Temps lui tombe dans les bras en l'accueillant comme un sauveur alors qu'il vous a fallu déployer des trésors de persuasion pour le traîner jusqu'ici ! Quelle injustice ! Pauvre Valiocka, si seulement elle se doutait que l'homme qu'elle accueille ainsi n'est qu'une franche canaille ! Infortunée Valiocka ! Elle paraît si pâle, si épuisée ! Heureusement que vous êtes arrivé à temps pour la délivrer ! La Messagère du Temps, interrompant soudain ses effusions, se tourne vers vous.

- Pardonnez-moi, Prince, de ne pas vous avoir salué avec tous les égards dus...

- Prince ! s'exclame de Golf. C'est ainsi que tu appelles ton demi-frère ?

- Ce... C'est une habitude entre nous, vous hâtez-vous de répondre. Elle m'appelle Prince, je l'appelle Excellence et nous nous vouvoyons...

- Drôle de famille ! Je me doutais que vous étiez des originaux, mais à ce point...

- Je... Je n'espérais plus vous revoir, enchaîne Valiocka.

- Il faut dire que ça n'a pas été facile d'arriver jusqu'ici, commente le journaliste. Il faut une bonne dose d'héroïsme pour y parvenir !

De l'héroïsme, lui ? Alors qu'il songe seulement à dénicher un « scoop » bien lucratif avec une gourmandise de goret flairant une truffe !

- Mais... Et le Sasquatch... Comment avez-vous fait pour... ? demande Valiocka en apercevant le cadavre du monstre par la porte entrebâillée.

- Tu veux dire le pithécanthrope qui gardait l'entrée ? Nous n'avons pas eu trop de mal à nous en débarrasser, se vante le journaliste. Comment l'appelles-tu, exactement ?

- Le Sasquatch. C'est l'abominable Homme des Neiges de l'Amérique du Nord. Des anthropologues avaient déjà découvert ses traces, mais on n'avait jamais réussi à en capturer un spécimen. Peter Medduzz, lui, y est parvenu par hasard et il l'avait dressé pour en faire son serviteur dévoué. La malheureuse créature était douée d'une force hors du commun, mais son intelligence ne dépassait guère celle du chimpanzé. Et maintenant, dites-moi comment vous avez fait pour arriver jusqu'ici ? Vous lui résumez alors vos péripéties - en passant sous silence le cynisme et la cupidité de John Bob de Golf - puis vous vous rendez au [252](#) pour écouter ce que Valiocka la Juste va vous raconter à son tour.



85

D'un vigoureux coup de pagaie, vous dirigez le canoë vers la droite et vous vous retrouvez alors dans un étroit passage entre deux parois rocheuses où une eau déchaînée tourbillonne dans un vacarme infernal. Les rapides sont si violents qu'il vous devient impossible de diriger l'embarcation. Un instant plus tard, celle-ci se retourne et vous êtes tous deux emportés par un courant d'une force telle que tout effort pour regagner la berge reste vain. En quelques instants, malmenés par la fureur des flots, vous êtes submergés, étouffés, noyés, et vos cadavres tournoyant dans le courant viennent se disloquer parmi les rochers acérés qui affleurent à la surface de l'eau. C'est ainsi que se termine une mission qui promettait pourtant de connaître une meilleure issue.

Voici ce que vous pouvez acheter dans ce magasin :

Un jean	45 \$
Un blouson	95 \$
Une paire de chaussures de tennis	40 \$

Un costume trois pièces 300 \$ Une paire de chaussures de cuir noir (obligatoire avec le costume) 100 \$ Une cravate (obligatoire avec le costume) 20 \$ Autant de chemises que vous voulez (il en faut une avec le costume) 30 \$ l'unité

On trouve tout dans ce magasin et si vous n'avez plus d'arme, vous pouvez acheter un autre Smith & Wesson du même modèle que celui qui était en votre possession. Il vous en coûtera 330 dollars. A vrai dire, non seulement vous pouvez, mais vous *devez* acheter cette arme si on vous a pris la vôtre. Quant aux vêtements, choisissez ceux qui vous plaisent et gardez-les sur vous, vous jetterez dans la première poubelle venue le costume de pompiste qui ne vous servira plus à rien. Vous pouvez, à votre convenance, vous habiller d'un jean et d'un blouson ou d'un costume trois pièces. Si vous achetez les deux tenues, mettez-en une et emportez l'autre dans le sac plastique qu'on vous donnera à la caisse du magasin. Vous pouvez payer vos achats avec n'importe laquelle de vos cartes de crédit, à condition de n'employer *qu'une seule* carte. Il vous est impossible, en effet, de répartir un même achat sur deux ou trois cartes. En revanche, si vous achetez une arme, vous pouvez la payer avec une autre carte que les vêtements car vous aurez changé de rayon et donc de caisse. Si vous préférez payer en liquide, libre à vous, mais vous feriez mieux de conserver vos billets pour faire face aux dépenses que vous ne pourrez pas acquitter à l'aide d'une carte de crédit. Notez soigneusement l'es sommes dépensées, puis rendez-vous à l'hôtel Union Square qui se trouve au [178](#).

Vous donnez un grand coup de pied dans la porte pour l'ouvrir à la volée, mais l'homme qui s'apprêtait à sortir se trouvait juste derrière et le panneau le heurte de plein fouet. Poussant un hurlement de douleur, il lâche le plateau-repas qu'il avait en mains, puis, déséquilibré, fait trois pas en arrière avant de tomber par terre. Certes, le choc a mis l'homme hors de combat, mais vous n'en êtes pas avantagés pour autant : en effet, quatre autres bandits sont réunis dans la pièce. Témoins de la scène, ils ont eu le temps de se ressaisir avant que vous ne parveniez à franchir la porte qui n'a pas pu s'ouvrir complètement du premier coup. L'effet de surprise est donc gâché lorsque vous pénétrez à l'intérieur, et vous vous retrouvez alors face à quatre canons de mitraillettes pointés sur vous. Inutile de résister, vous n'en sortiriez pas vivants. Vous n'avez donc plus qu'à laisser tomber vos pistolets à terre et à lever les mains. L'un des bandits se précipite aussitôt sur vous et vous arrache vos cagoules. - Ma parole ! On dirait les deux canailles que le patron recherche ! s'exclame-t-il. Voilà une sacrée bonne prise !

Un autre bandit s'approche de vous, ramasse vos armes, puis vous déleste de vos couteaux. Pendant ce temps, les deux autres posent leurs mitraillettes et vont s'occuper de leur camarade blessé par le panneau de la porte. Vous vous trouvez dans une petite salle qui ressemble à une cafétéria et qui doit servir de salle à manger. Une cuisine est installée dans un coin et une télévision trône près d'un bar. Les deux bandits qui vous tiennent sous la menace de leurs armes entreprennent à présent de vous fouiller. Si vous êtes en possession d'une éprouvette contenant des cristaux grisâtres, rendez-vous au 155. Dans le cas contraire, rendez-vous au 11.

- Alors, qu'est-ce que vous choisissez ? Hélicoptère ou voiture ? demande John Bob de Golf.

- Pour l'instant, ni l'un ni l'autre, répondez-vous d'un ton piteux.
- Comment cela ?
- Je n'ai plus d'argent...
- Plus d'argent ? Et c'est maintenant que vous me dites ça ? !
- Je... Je ne savais pas que ce serait aussi cher...
- Et comment voulez-vous que nous poursuivions notre voyage sans argent ?
- Vous pourriez peut-être avancer la somme...
- Moi ? Vous plaisantez ? Vous savez combien gagne un reporter au *San Francisco Herald and Examiner* ?
- Non...
- Eh bien, je peux vous assurer qu'un reporter au *San Francisco Herald and Examiner* n'a pas les moyens de s'offrir un hélicoptère ni même une Toyota !

Vous avez beau essayer de le convaincre d'avancer l'argent, le journaliste ne veut rien savoir. L'employé de l'aérodrome, entendant cette conversation, se désintéresse totalement de votre cas et vaque à d'autres occupations : les voyageurs sans argent l'indiffèrent. Voilà qui peut vous paraître bien injuste, mais en Amérique, être dépourvu de dollars vous ferme toutes les portes. Aussi votre mission s'arrêtera-t-elle là. John Bob de Golf ne vous connaît plus, désormais. Il n'a qu'une hâte : rentrer à San Francisco et tirer le meilleur profit de ce qu'il sait de toute cette affaire. Le scoop d'abord ! Quant à vous, il faut renoncer à vos projets : jamais vous ne parviendrez à libérer Valiocka la Juste, jamais vous ne prendrez place sur le trône de votre mère. Il ne vous reste plus qu'à regagner le Royaume du Temps pour y confesser votre défaite. Au vingtième siècle, la pauvreté est plus qu'un vice, dans le monde des hommes : c'est un crime.

Vous donnez un brusque coup de volant à gauche, ce qui vous permet d'éviter le camion de justesse. En revanche, vous vous trouvez à présent face au funiculaire que vous risquez de heurter de plein fouet. Les funiculaires de San Francisco sont célèbres dans le monde entier et constituent une attraction particulièrement appréciée par les touristes, mais en l'occurrence, la présence de celui-ci ne vous facilite guère la tâche. Vous donnez un autre coup de volant, à droite cette fois-ci, mais vous n'avez pas la place de passer : l'arrière de la Buick dérape et vient percuter le flanc du funiculaire. Le choc n'a pas été trop violent : le funiculaire lui-même n'a pas la moindre égratignure. Quant à la Buick, elle s'est arrêtée net, mais l'aile arrière est complètement enfoncée et la roue faussée. Votre automobile est devenue inutilisable. La voiture qui vous suivait s'est arrêtée à hauteur de l'accident. Le conducteur en descend, en compagnie de son passager, et se précipite vers vous. - Mon Dieu ! Quel dommage ! se désole-t-il. Une Buick Skylark **1953** ! Je vous faisais signe de vous arrêter pour vous l'acheter. Je suis collectionneur de voitures anciennes. Ah, quel malheur ! J'étais prêt à vous en offrir 2 000 dollars ! Et voilà : votre excès de méfiance vous a fait rater un bénéfice de 1 000 dollars ! Vous n'avez pas beaucoup de dons pour les affaires, dirait-on ! L'homme vous propose de s'occuper de l'épave qu'il pourra peut-être faire réparer et vous la lui abandonnez bien volontiers. Dans l'immédiat, vous avez tout autre chose à faire qu'à vous soucier de ce stupide accident qui bloque toute la circulation dans cette partie de California Street. Apercevant la devanture d'un marchand de journaux, vous allez acheter le *San Francisco Herald and Examiner*, le journal dans lequel travaille John Bob de Golf, l'homme qu'il vous faut contacter de toute urgence. Aujourd'hui étant un dimanche, vous avez droit aux divers suppléments que le journal offre à ses lecteurs pour le week-end et vous sortez de chez le marchand avec une masse impressionnante de papier imprimé ! Par curiosité, vous jetez un coup d'œil à différents articles, mais vous n'y remarquez rien d'intéressant. Écrire tant de pages insipides, et les publier par

surcroît, quel gâchis ! Vous trouvez en tout cas ce que vous cherchez : l'adresse du *San Francisco Herald*. Les bureaux se situent dans Montgomery Street où un taxi a tôt fait de vous amener pour la modique somme de 3 dollars et 75 cents. Votre entrée dans le hall de l'immeuble ne passe pas inaperçue : tous les regards, en effet, convergent vers vous, et vous avez la très nette impression que quelque chose surprend dans votre apparence. Si, avant d'arriver à San Francisco, vous vous êtes fait arrêter par la police pour excès de vitesse, rendez-vous au [46](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [121](#).

90

L'homme qui vous fouille a tôt fait de découvrir l'éprouvette.

- Où avez-vous trouvé ça ? s'exclame-t-il en saisissant l'objet d'un geste fébrile.

- Ça ne vous regarde pas, répondez-vous d'un ton méprisant.

L'homme hésite un instant : on le dirait prêt à vous frapper pour vous arracher la vérité, mais finalement, il se ravise et continue sa fouille. Il vous dépossède ainsi de vos papiers, passeport et permis de conduire, ainsi que de votre argent liquide et de vos cartes de crédit. Vous êtes ensuite conduits, à travers un dédale de couloirs, jusqu'à une lourde porte d'acier fermée par une serrure que l'on actionne à l'aide d'une sorte de volant. Un être monstrueux se tient devant la porte. Mi-homme, mi-singe, il mesure au moins huit pieds et doit peser dans les sept cents livres.

- Ouvre la porte, Sasquatch, ordonne l'un des bandits.

Docile, le monstre s'exécute. On devine dans chacun de ses gestes une force prodigieuse et c'est avec la plus grande aisance qu'il tourne le volant de la porte pour débloquent la serrure. Il tire ensuite vers lui l'épais panneau d'acier et les deux bandits vous propulsent à l'intérieur d'une cellule aux murs de pierre nue, éclairée par des tubes au néon. Cette cellule est déjà occupée par

quelqu'un que vous connaissez bien : il s'agit, en effet, de... Valiocka la Juste ! En vous voyant entrer tous les deux, la Messagère du Temps semble tout d'abord abasourdie, puis elle se jette littéralement au cou de... John Bob de Golf.

- John Bob ! Toi ! Oh, je n'espérais plus... murmure-t-elle, au bord des larmes.

- Charmant tableau, commente l'un des deux hommes. Viens, ajoute-t-il à l'adresse de son complice, laissons-les à leurs retrouvailles... Il faut savoir être discret !

Les deux bandits éclatent d'un rire gras, puis quittent la cellule en laissant le soin à la monstrueuse créature de refermer derrière eux la porte d'acier.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [29](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [136](#).

91

Votre talent vous permet d'escamoter la paire de lunettes et de la glisser dans l'une de vos propres poches sans que personne n'ait rien remarqué. Pendant ce temps, John Bob de Golf a soigneusement noté le numéro d'immatriculation de la BMW : CASH 22 California. Dans la voiture elle-même, vous ne trouvez rien d'intéressant : la boîte à gants et le coffre sont vides, il n'y a rien non plus sur la plage arrière, ni dans les pochettes latérales des portières.

- Venez, dit alors John Bob de Golf, la police ne va pas tarder à débarquer et moins j'ai affaire à elle, mieux je me porte.

Il vous entraîne discrètement vers le side-car dans lequel vous reprenez place tandis que le journaliste s'installe sur la selle et démarre. Vous repartez ainsi hors du quartier chinois en vous rendant au [69](#).

Bravo ! Vous avez évité qu'une rafale de mitraillette ne vous réduise en bouillie ! Mais la situation n'en est pas très brillante pour autant. Car, profitant de la confusion, l'autre bandit s'est à son tour précipité vers le char et a saisi lui aussi une mitraillette. Avec un simple pistolet, la lutte devient trop inégale et vous n'avez plus qu'à lever les bras, comme on vous en donne l'ordre. L'un des deux hommes vous fait signe à tous deux de monter dans le véhicule à chenilles et vous vous exécutez sans protester. Tandis que l'un des bandits vous tient en joue, l'autre s'installe aux commandes, remonte le sentier en marche arrière puis fait demi-tour pour revenir vers la grotte dans laquelle vous pénétrez bientôt. Vous découvrirez les lieux en vous rendant au [172](#).



Pour tout dire, vous êtes proprement stupéfaite ! De toute évidence, Valiocka la Juste éprouve pour John Bob de Golf des sentiments qui vont au-delà de la simple amitié. Pourtant, lorsque vous l'avez rencontré pour la première fois, le journaliste manifestait une singulière réticence à l'idée de se porter à son secours. Il l'a traitée devant vous d'idéaliste, mettant même en doute la réalité de ce qu'elle lui avait révélé au sujet de Peter Medduzz, et voici que la Messagère du Temps lui tombe dans les bras en l'accueillant comme un sauveur alors qu'il vous a fallu déployer des trésors de persuasion pour le traîner jusqu'ici ! Quelle injustice ! pauvre Valiocka, si elle savait que de Golf vous invitait à dîner à San Francisco en vous faisant les yeux doux ! Si elle se doutait que l'homme qu'elle accueille ainsi n'est qu'une franche canaille ! Infortunée Valiocka, elle paraît si faible, si pâle ! Heureusement que vous êtes arrivés à temps pour la délivrer ! La Messagère du Temps, interrompant soudain ses effusions se tourne vers vous.

- Pardonnez-moi, Princesse, de ne pas vous avoir saluée avec tous les égards dus...

- Princesse ? s'exclame de Golf. C'est ainsi que tu appelles ta demi-sœur ?

- Ce... C'est une habitude entre nous, vous hâtez-vous de répondre. Elle m'appelle Princesse, je l'appelle Excellence et nous nous vouvoyons...

- Drôle de famille ! Je me doutais que vous étiez des originales, mais à ce point !

- Je... Je n'espérais plus vous revoir, enchaîne Valiocka.

- Il faut dire que ça n'a pas été facile d'arriver jusqu'ici, commente le journaliste. Il faut une bonne dose d'héroïsme pour y parvenir !

De l'héroïsme, lui ? Alors qu'il songe seulement à dénicher un *scoop* bien lucratif avec une gourmandise de goret flairant une truffe !

- Mais... Et le Sasquatch... Comment avez-vous fait pour... ? demande Valiocka en apercevant le cadavre du monstre par la porte entrebâillée.

- Tu veux dire le pithécanthrope qui gardait l'entrée ? Nous n'avons pas eu trop de mal à nous en débarrasser, se vante le journaliste. Comment l'appelles-tu, exactement ?

- Le Sasquatch. C'est l'abominable Homme des Neiges de l'Amérique du Nord. Des anthropologues avaient déjà découvert ses traces, mais on n'avait jamais réussi à en capturer un spécimen. Peter Medduzz, lui, y est parvenu par hasard et il l'avait dressé pour en faire un serviteur dévoué. La malheureuse créature était douée d'une force hors du commun, mais son intelligence ne dépassait guère celle du chimpanzé. Et maintenant, dites-moi comment vous avez fait pour arriver

jusqu'ici. Vous lui résumez alors vos péripéties - en passant sous silence le cynisme et la cupidité de John Bob de Golf - puis vous vous rendez au [252](#) pour écouter ce que Valiocka la Juste va vous raconter à son tour.

94

L'acrobatie à laquelle vous avez voulu vous livrer aurait exigé beaucoup plus de maîtrise et de force pour réussir. Vous n'avez pas été assez rapide et lorsque le side-car est passé sous la remorque, vous aviez tout juste eu le temps de vous mettre debout. Dans ces conditions, il est inutile de préciser que le choc n'a laissé subsister de vous que fort peu de chose en vérité. Mieux vaut d'ailleurs ne pas tenter de décrire le triste état dans lequel vous vous trouvez. Il suffira d'indiquer, par souci d'euphémisme, que votre mission s'achève ici, sur cette charmante petite route de Californie, le pays du vin américain que, par bonheur, vous n'aurez pas eu l'occasion de goûter : c'est une consolation...

95

Vous vous mettez à imiter des gloussements de dinde, des caquetages de poule et toutes sortes de cris du même genre. Hélas, vos efforts restent vains : le Sasquatch ne bouge pas et vous vous égosillez en vain. Il vous faut donc renoncer à votre ruse. Vous n'avez plus qu'à attendre la suite des événements en espérant que vous aurez bientôt l'occasion de vous enfuir. Malheureusement, l'espoir est mince... Si vous êtes arrivés à la base en hélicoptère, rendez-vous au [236](#). Si vous êtes venus en voiture, rendez-vous au [208](#).

96

Vous vous approchez de la porte et vous demandez qui est là.

- J'apporte un télégramme pour Miss Laura Pushbey, dit une voix derrière le panneau. Vous vous retournez vers la jeune femme. Celle-ci se lève pour venir vous rejoindre. Si vous souhaitez déverrouiller la porte et prendre le télégramme,

rendez-vous au [142](#). Si vous préférez laisser Miss Pushbey s'en occuper elle-même, attendez qu'elle vous rejoigne et rendez-vous au [28](#).



97

Suivant vos instructions, John Bob de Golf change de cap et prend la direction de l'ouest. Vous volez pendant quelque temps au-dessus des montagnes, puis vous pénétrez dans une zone de perturbation atmosphérique. On n'y voit plus à deux yards de distance, à présent, et l'appareil est secoué comme un hochet par des tourbillons incessants. Le journaliste a toutes les peines du monde à maintenir son altitude et, en l'observant du coin de l'œil, vous remarquez qu'il a l'air inquiet. - Il faut absolument sortir de cette purée de pois, marmonne-t-il, les mains crispées sur les commandes.

Mais à peine a-t-il prononcé cette phrase qu'un choc violent fait littéralement exploser l'appareil : vous venez de heurter la cime d'une montagne cachée par les nuages. Il faut malheureusement préciser que vous avez tous deux été tués sur le coup et que votre mission se termine donc ici, ainsi que la carrière de John Bob de Golf, reporter au *San Francisco Herald and Examiner*.

98

Vous décidez de tenter un coup de bluff. Vous expliquez aux deux policiers qu'en fait, vous n'êtes pas représentant, mais... détective privé. Et si vous vous déplacez dans cette vieille Buick, c'est parce que vous êtes sur la piste d'un gang de trafiquants de voitures anciennes.

- Nous sommes collègues, pour ainsi dire, prétendez-vous. Alors, un peu d'indulgence...

- Vous avez une licence de détective ? demande le moustachu.

- Pas sur moi, ce serait trop risqué. Je me fais passer pour un garagiste. Si ces malfaiteurs découvraient mon véritable métier, je ne donnerais pas cher de ma peau !

Les deux policiers se regardent un instant en silence. Profitez-en pour lancer deux dés. Si vous obtenez un double, rendez-vous au 51. Dans le cas contraire, rendez-vous au [159](#).

99

- Pauvre bête, murmure Valiocka en jetant un regard au cadavre du Sasquatch. Mais peut-être faudrait-il dire pauvre homme ? La frontière est parfois si imprécise entre l'homme et l'animal. L'heure n'est pas à la philosophie, cependant, et vous ne vous attardez pas à dissenter sur la nature profonde du monstre. Vous vous hâtez de quitter la cellule et vous suivez la Messagère du Temps qui connaît le chemin permettant d'accéder au laboratoire.

- Que comptez-vous faire à présent ? demande John Bob de Golf, un peu inquiet.

- Débarrasser le monde de Peter Medduzz, répondez-vous d'un ton sans réplique.

Bien que vous ayez déjà parcouru tous ces couloirs une fois, vous auriez été incapable de retrouver le laboratoire sans l'aide de Valiocka. Dix minutes plus tard, ayant soigneusement évité de vous faire repérer, vous parvenez au pied de l'escalier qui mène dans l'antre de Peter Medduzz. Vous le montez quatre à quatre et vous franchissez la porte à deux battants. Il faut ensuite ouvrir la porte métallique, mais la Messagère du Temps connaît le code et vous y parvenez sans difficulté. Vous vous glissez alors dans un couloir en forme de « S » qui débouche sur le laboratoire. C'est

vous-même, à présent, qui avez pris la tête du trio et vous vous arrêtez derrière l'arrondi du mur à l'abri duquel vous pouvez observer la grande salle où sont alignées les machines qui permettent de fabriquer la Medduzzine. Peter Medduzz est toujours assis sur son même fauteuil pivotant, Hicboum le Dingue se tenant debout devant lui.

- Le moment approche, Hicboum ! lance le savant fou. Le *Doomsday* se trouve maintenant à trente milles au large de Cape Flattery, à la pointe nord-ouest des États-Unis ! Encore un peu de patience et il atteindra San Francisco. Ha ! Ha ! Ha ! AAA... AAAAtchoum ! On verra alors qui est le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! Le Maître, entends-tu, Hicboum ?

- Oui, Maître, répond le boiteux.

Peter Medduzz a posé son pistolet-medduzzeur loin de lui et Hicboum le Dingue ne semble pas armé, lui non plus. Vous échangez un regard avec John Bob de Golf sans avoir besoin de parler pour vous comprendre : c'est maintenant qu'il faut intervenir ! Valiocka, d'un hochement de tête, indique qu'elle est prête à se joindre à vous, mais vous lui faites signe de rester dans le couloir. Elle n'a pas d'arme, en effet, et son état de faiblesse ne lui permet pas de se mesurer à des adversaires aussi redoutables. D'un geste de la main vous donnez le signal de l'attaque et vous vous précipitez alors à l'intérieur du laboratoire. John Bob de Golf affrontera Hicboum le Dingue et vous Peter Medduzz. Ce double combat se déroulera à mains nues - le journaliste bénéficiera donc de son total de **MAÎTRISE** le plus élevé. Chaque blessure coûte deux points de **FORCE**.

MAÎTRISE FORCE

PETER MEDDUZZ 18 16

HICBOUM LE DINGUE 20 12

Si le journaliste parvient à tuer Hicboum le Dingue et si vous réussissez vous-même à réduire à 2 le total de **FORCE** de Peter

Medduzz, vous vous rendez au [206](#). Si John Bob de Golf est tué par son adversaire, votre mission se terminera ici. Vous ne pourriez en effet la poursuivre sans l'aide précieuse du journaliste.

100

Une fois franchi le seuil de la grotte, vous parcourez quelques dizaines de yards, puis vous vous retrouvez face à une paroi de pierre lisse. Ne sachant que faire, vous échangez avec John Bob de Golf un regard interrogateur. Vous entendez alors un grondement sourd : la paroi de pierre glisse latéralement, dégagant le passage. On vous a ouvert !

Vous appuyez prudemment sur l'accélérateur et le char fait son entrée dans une immense caverne éclairée par des projecteurs. Une passerelle métallique équipée d'une échelle de fer a été aménagée à mi-hauteur et permet d'accéder à des couloirs creusés dans la roche. L'endroit évoque une mine désaffectée. Vous rangez le char à côté de deux autres véhicules semblables, puis vous faites signe à John Bob de Golf de sortir de l'engin tandis qu'un homme barbu à l'air jovial s'approche. Bien entendu, vous laissez vos sacs à dos à l'intérieur du char.

- Déjà de retour ? s'étonne le barbu. La chasse a été bonne ?

- Et comment ! répondez-vous. Viens voir. Intrigué, l'homme s'approche. Pendant ce temps, John Bob passe derrière lui et l'assomme net grâce à l'une de ces prises de jiu-jitsu dont il a le secret. Vous ligotez ensuite votre victime à l'aide de la corde que vous avez emportée et vous le bâillonnez. Un rapide coup d'œil alentour vous permet de repérer un placard métallique dans lequel vous enfermez le barbu.

- J'espère qu'il ne se réveillera pas trop tôt, dites-vous.

- N'ayez crainte, avec la prise que je lui ai faite, il est parti pour huit heures d'un sommeil sans rêve, assure le journaliste.

Vous trouvez dans le placard une pelote de grosse ficelle que vous décidez de vous approprier.

- Ça peut toujours être utile, déclarez-vous en la glissant dans la poche de votre anorak.

Vous avez donc réussi à vous introduire dans la base de Peter Medduzz sans vous faire repérer : c'est là un avantage considérable que vous devez essayer de conserver le plus longtemps possible.

Dans l'immédiat, il vous faut décider de ce que vous allez faire. Si vous souhaitez monter l'échelle qui mène à la passerelle, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez inspecter la caverne dans l'espoir d'y trouver quelque chose d'utile, rendez-vous au [17](#).



101

Il vous faut, hélas, abandonner tout espoir de sortir d'ici : cette salle de bains sera votre tombeau. Vous avez beau vous jeter tous deux contre la porte, celle-ci est devenue impossible à ouvrir. Cédant à la panique, vous montez sur le rebord de la baignoire, vous ouvrez le soupirail et vous passez la tête au-dehors : ce sera votre dernière bouffée d'air frais. La bombe, en effet, explose au même instant, soufflant la maison comme un château de cartes. De Golf et vous n'avez pas le temps de souffrir : vous êtes tués sur le coup, ce qui met un terme brutal à la mission que vous aviez entreprise. Dommage, vous étiez sur la bonne piste !

102

Si votre total de **MAÎTRISE** additionné à votre total de **FORCE** donne un chiffre égal ou supérieur à 50, rendez-vous au **232**. Si l'addition de votre **MAÎTRISE** et de votre **FORCE** représente un chiffre supérieur à 45 et inférieur à 50, rendez-vous au **13**. Enfin, si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à 45, rendez-vous au **94**.

103

- Cet homme est fou ! vous exclamez-vous. Et Peter Medduzz est son complice ! Pauvre Valiocka ! Comme elle doit souffrir !

- Chut ! Écoutez la suite, conseille John Bob de Golf.

- En attendant que le châtiment s'accomplisse, poursuit le révérend Montrainer, je vais me retirer dans la retraite que le Seigneur m'a assignée. Puissent les justes que compte encore cette ville échapper au déluge ! Que Dieu entende mes prières : qu'il les épargne !

- Le déluge ! vous écriez-vous. Peter Medduzz a découvert le moyen de multiplier les molécules de l'eau et Montrainer parle de déluge ! Ils veulent noyer San Francisco !

- Allons, vous déraisonnez ! coupe de Golf. San Francisco est une grande ville, il faudrait un gigantesque raz-de-marée pour la submerger.

- C'est ce qui va peut-être se produire. Imaginez que Peter Medduzz, grâce à son invention, parvienne à augmenter sensiblement le volume d'eau de la baie de San Francisco : la catastrophe deviendrait alors inévitable ! En tout cas, il faut savoir où se situe cette fameuse « retraite » dont a parlé le révérend. L'émission était en direct, n'est-ce pas ?

- Oui.

- Et vous savez où sont les studios de la télévision ?

- Bien sûr.

- Alors, allons-y !

Sans attendre la réponse du journaliste, vous vous précipitez vers la porte en lui faisant signe de se dépêcher. De Golf sur vos talons, vous vous hâtez de rejoindre la Maserati garée à proximité et vous démarrez aussitôt.

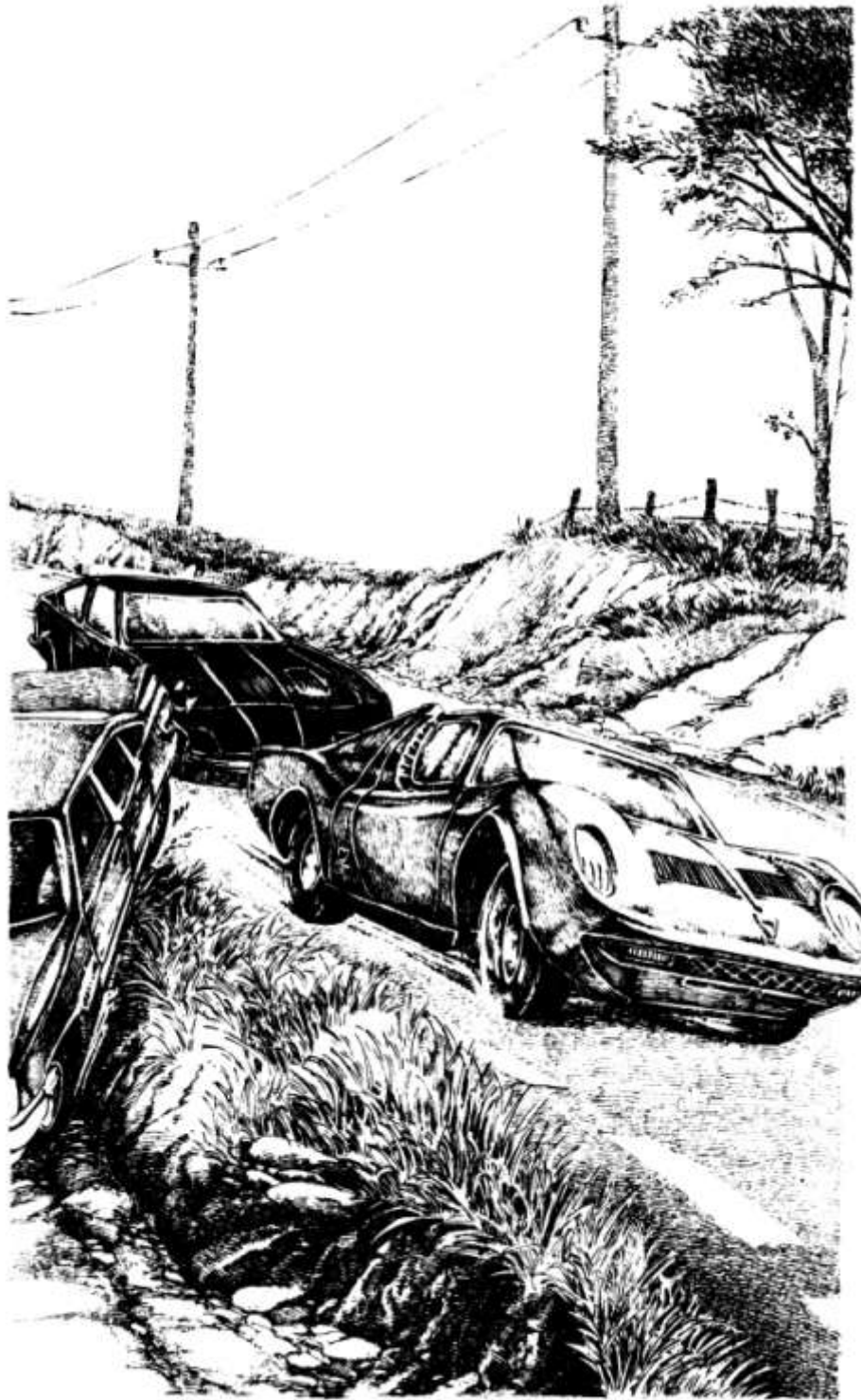
- Alors ? Où est-ce ? demandez-vous au journaliste.

Celui-ci vous indique le chemin. L'immeuble qui abrite les studios de la télévision où a lieu l'émission du révérend Montrainer se trouve tout près du journal et vous êtes sur place en quelques minutes.

- Il va sûrement sortir par derrière, assure John Bob de Golf. C'est là qu'il faut l'attendre. Suivant ses indications, vous rangez la Maserati à l'arrière de l'immeuble. De Golf disait vrai : vous reconnaissez aussitôt, stationnée sur une place du parking réservé aux employés de la chaîne, la Lamborghini immatriculée DOOM 89 que vous avez déjà eu l'occasion de voir en photo.

- Nous allons l'attendre ici, proposez-vous, dès qu'il sortira, nous le prendrons en filature.

Vous n'avez guère longtemps à attendre. Quelques minutes plus tard, en effet, le révérend Montrainer, entouré d'un groupe de jeunes gens en complet veston, sort par une porte vitrée et se dirige vers sa voiture. Le comportement des jeunes gens est empreint d'une obséquiosité ridicule qui vous fait sourire : ce sont sans doute des fidèles de l'Église de l'Apocalypse, venus accompagner leur vénéré pasteur. Montrainer monte seul dans sa voiture qui s'éloigne bientôt tandis que ses adeptes s'inclinent avec déférence, jusqu'à ce que sa voiture ait disparu au coin de la rue. Vous n'avez pas perdu de temps : dès que la Lamborghini a quitté le parking, vous avez lancé votre propre voiture à sa poursuite. Montrainer prend la direction du Golden Gâte



103 *La Lamborghini dépasse la modeste berline, se rabat brusquement et l'envoie dans le fossé.*

Bridge et sort de San Francisco. Vous restez à bonne distance derrière lui afin d'éviter qu'il ne remarque la Maserati dans son rétroviseur. Vous roulez ainsi un certain temps le long de l'autoroute 101, puis, à la hauteur de Santa Venetia, la Lamborghini s'engage soudain sur une bretelle de sortie. Heureusement, vous l'avez vue à temps et vous bifurquez à votre tour. Montrainer emprunte alors une route secondaire orientée au nord-ouest puis accélère quelque peu l'allure. Ici, la circulation est beaucoup moins dense et vous craignez que Montrainer ne vous repère : les Maserati sont rares, en effet, et il serait bien étonnant qu'il ne vous voie pas. De fait, quelques miles plus loin, la Lamborghini s'élance brusquement sur une route latérale. Cette fois, la manœuvre est claire : le révérend essaye de vous semer. Sa puissante voiture a littéralement bondi en avant et si vous n'étiez pas vous-même au volant d'un bolide, il n'aurait guère de difficulté à vous distancer. La route sur laquelle vous roulez à présent est encore moins fréquentée que la précédente et aucun obstacle ne vous empêche de vous rapprocher de la Lamborghini. Car maintenant que Montrainer vous a repérés, il n'est plus nécessaire de rester discret. Mieux vaut au contraire le rattraper : vous aimeriez bien, en effet, avoir avec lui une petite conversation... Enfonçant l'accélérateur au mépris des limitations de vitesse, vous vous rapprochez de la Lamborghini que, bientôt, vous serrez de près. Un peu plus loin, un automobiliste innocent roule paisiblement au volant d'une modeste berline. La Lamborghini la dépasse à toute allure, se rabat brusquement et l'envoie dans le fossé. Voilà qui est bien triste pour l'infortuné conducteur, mais vous n'avez pas le temps de vous préoccuper de son sort : il vous faut tenter tout d'abord d'arrêter Montrainer, ce qui ne sera guère aisé. A quelque distance, un virage se dessine. Montrainer, au mépris de toute prudence, accélère encore. Qu'allez-vous faire ?

Essayer de la dépasser avant le virage et faire une queue de poisson ? Rendez-vous au [25](#)

Attendre qu'il ait abordé la courbe et tenter de lui faire quitter la route ? Rendez-vous au [126](#)

104

Hélas, vous avez raté votre coup ! Votre balle a touché le camion mais n'a pas interrompu sa course pour autant et un instant plus tard, il vous écrase, de Golf et vous, contre les deux vantaux. Après un tel choc, inutile de préciser qu'il ne reste pas grand-chose de vous. Votre mission se termine donc ici, ainsi que la carrière de John Bob de Golf, reporter au *San Francisco Herald and Examiner*.

105

Vous bifurquez donc vers la droite et vous suivez ce nouveau passage qui tourne bientôt à gauche, puis à droite. Vous arrivez alors devant un autre couloir transversal et vous tournez à droite, mais c'est un cul-de-sac et vous êtes contraints de revenir sur vos pas. Prenant l'autre direction, vous finissez par vous perdre dans un véritable labyrinthe, passant et repassant sans cesse aux mêmes endroits. Finalement, vous revenez à votre point de départ et vous réfléchissez au moyen de vous sortir de cet enchevêtrement de galeries. C'est alors qu'une voix retentit derrière vous.

- Alors ? On est perdus ? dit la voix. Difficile de s'y retrouver, dans tous ces couloirs, pas vrai ?

Vous faites aussitôt volte-face, prêts à sortir vos pistolets, mais vous interrompez votre geste, car deux hommes armés de mitraillettes vous tiennent en joue et vous n'auriez aucune chance de tirer avant eux. Vous levez donc les mains tandis que les deux hommes s'approchent, vous arrachent vos cagoules et vous délestent de vos armes, pistolets et couteaux.

- Ma parole ! On dirait les deux canailles que le patron recherche ! s'exclame l'un des bandits. Voilà une sacrée bonne prise !

Vous subissez ensuite une fouille complète. Si vous êtes en possession d'une éprouvette contenant des cristaux grisâtres, rendez-vous au [155](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).

106

L'issue de secours donne sur un escalier d'incendie qui mène à une cour située derrière l'hôtel. L'assassin de Laura Pushbey a pris une bonne avance sur vous : il est déjà au deuxième étage. Vous dévalez les marches quatre à quatre mais, dans votre hâte, vous en ratez une et vous perdez l'équilibre. Lancez deux dés. Si vous obtenez un double, rendez-vous au [229](#). Si vous obtenez un chiffre pair qui ne soit pas un double, rendez-vous au 77. Enfin, si les dés vous donnent un chiffre impair, rendez-vous au [162](#).

107

- G.G. Hunskoop est la plaque tournante d'un trafic d'armes dont Peter Medduzz est le bénéficiaire, continuez-vous. Sur la photo où il se trouve en compagnie du boiteux, Medduzz tient entre ses mains un pistolet-mitrailleur. Et qu'avons-nous découvert, dans les machines à laver et les réfrigérateurs que transportait le semi-remorque ? Des pistolets-mitrailleurs du même type ! Et quelle était la destination de ces armes ? « KIM », c'est-à-dire Kimsquit. A quoi ces mitraillettes et ces obus devaient-ils servir ? C'est à nous de le découvrir ! Et nous le découvrirons à Kimsquit, nulle part ailleurs !

John Bob de Golf semble de plus en plus convaincu par vos arguments. Il vous écoute en silence, ce qui est bon signe, et il a même renoncé momentanément à se verser un whisky. Profitez-en pour continuer votre exposé en vous rendant au [31](#).

108

Vous remarquez du premier coup d'oeil que certains éléments des pistolets-mitrailleurs ont été modifiés : ces armes, une fois remontées, ne pourraient pas fonctionner normalement. Elles ont été transformées pour recevoir d'autres munitions que les balles habituelles. Quelles munitions ? Vous n'en savez rien... Quant à l'obus, il est vide et vous ignorez ce qu'il était destiné à contenir. - Attention, j'entends une voiture, vous prévient alors John Bob de Golf. Il ne faut pas qu'on nous trouve ici, avec toutes

ces armes et un cadavre à côté du camion ! Venez, filons à l'abri des arbres ! Aussitôt, vous sautez tous deux hors de la remorque et vous prenez la fuite en vous rendant au **23**.

109

Le lendemain, il est exactement 8 h 45 lorsque vous poussez la porte du bureau de John Bob de Golf au siège du *San Francisco Herald and Examiner*. Le journaliste est plongé dans un gigantesque atlas déployé devant lui.

- Alors ? Vous avez réussi à dormir un peu malgré toutes ces émotions ? s'enquiert-il.

- Comme un ange, répondez-vous. Qu'est-ce que vous étudiez avec tant d'application ?

- Une carte de la région de Kimsquit. Ça m'a l'air charmant, comme coin, venez donc jeter un coup d'œil.

Vous vous approchez et vous vous penchez sur l'atlas. Le journaliste a entouré au crayon une partie de la côte ouest du Canada, sur laquelle on peut lire les noms de Bella Coola et de Kimquist. La représentation du relief indique que les montagnes et les rivières sont nombreuses dans les environs. On ne trouve en revanche aucune agglomération et tout paraît bien dépeuplé.

- Des sommets désertiques et glacés, commente de Golf, balayés sans doute par les vents du nord et de l'ouest, pas un village, pas un refuge, pas le moindre bar à l'horizon, voilà le lieu de villégiature vers lequel nous allons nous envoler !

- Vous ne vous attendiez tout de même pas à des vacances ? répliquez-vous.

- Certes pas, mais Peter Medduzz aurait pu au moins choisir un climat plus clément. Un café ?

- Volontiers.

John Bob de Golf vous verse une tasse d'un breuvage marron, fade et tiède : c'est le café américain, une spécialité nationale que personne n'a jamais réussi à imiter dans aucun autre pays du monde. Avec une grimace, vous en buvez une gorgée, puis vous reposez la tasse en vous promettant bien de ne plus y toucher. Un poste de télévision est posé sur une petite table dans un coin de la pièce. John Bob de Golf se lève et va l'allumer. Vous avez droit tout d'abord à une longue suite de films publicitaires, puis un présentateur annonce que le révérend Montrainer ne va pas tarder à parler. Quelques instants plus tard, apparaît sur l'écran un visage que vous connaissez déjà pour l'avoir vu en photo : celui d'un homme dans la cinquantaine, au cheveu clair et rare, les yeux exorbités, le sourire sardonique. - Mes très chers frères, mes très chères sœurs, les temps sont venus, déclare d'emblée le révérend Montrainer. Des ennemis de notre Église s'acharnent à nous combattre, mais Dieu s'apprête à les châtier. Que ceux qui ont foi en la parole de notre Seigneur le sachent : San Francisco est devenue la nouvelle Sodome et San Francisco connaîtra bientôt l'Apocalypse ! Le Seigneur a parlé à son serviteur, son serviteur est ici devant vous pour annoncer le châtement : la nouvelle Sodome ne tardera pas à expier ses débauches ! Quand la colère de Dieu s'abattra-t-elle sur la ville ? Demain ? Après-demain ? Qui peut le dire ? Le Seigneur est seul juge !

Si vous avez fouillé la maison d'un certain Michael Screwball, chauffeur routier mort sous les roues de son camion, rendez-vous au 12. Dans le cas contraire, rendez-vous au [103](#).

110

Ouf! Vous avez réussi à franchir le précipice sans dommage. Certes, le choc a été rude lorsque la Toyota a « atterri » de l'autre côté et pendant un instant, vous avez bien cru qu'elle allait capoter, mais finalement, après quelques zigzags, vous avez réussi à la maintenir sur ses quatre roues et vous pouvez à présent poursuivre votre chemin. Tandis que la voiture s'envolait au-dessus du ravin, le canoë accroché sur le toit s'est détaché : il est définitivement perdu, maintenant, mais peu importe, vous

n'en avez plus besoin ! Vous roulez encore trois quarts d'heure et vous arrivez alors sur un sentier en pente douce qui mène au sommet d'une montagne en traversant une forêt de pins. Le sentier est couvert de neige sale et creusé de deux profondes ornières qui montrent que des véhicules l'empruntent fréquemment. En y regardant de plus près, vous constatez que ces ornières ont été laissées par des chenilles. Quel genre d'engin parcourt ainsi ce sentier? Mystère... Une chose est certaine en tout cas, il aboutit au point exact qu'indique l'extrémité de la ligne verte sur la carte du révérend Montrainer. Il vous reste à décider si vous souhaitez poursuivre votre route en voiture jusqu'au bout du chemin ou si vous préférez continuer à pied. Si vous souhaitez continuer en voiture, rendez-vous au [195](#). Si vous estimez préférable d'abandonner la Toyota et de poursuivre à pied, rendez-vous au [272](#).

111

Vous escaladez l'échelle sans difficulté et vous vous retrouvez sur la passerelle. A gauche comme à droite, elle aboutit à un couloir dont on ne peut voir que l'entrée. Quelle direction choisir ? Fiez-vous à votre intuition ! Si vous souhaitez aller à gauche, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [75](#).

112

Bravo ! Vous avez fait mouche ! La BMW, un pneu à plat, dévie de sa trajectoire, dérape, et heurte violemment un réverbère qui arrête sa course. Vous sautez hors du side-car et vous vous précipitez vers le lieu de l'accident en vous rendant au [170](#).

113

Vous vous hâtez de gagner la salle de bains dont la porte donne sur la chambre et vous vous y enfermez. C'est une pièce plutôt petite, mais agréable, avec des plantes vertes grimpantes qui montent le long des murs et une petite armoire de bois laqué, décorée de motifs chinois. Un soupirail laisse entrer la lumière du jour et permet d'apercevoir le feuillage d'un arbre. Il doit être

fort plaisant de prendre un bain en cet endroit, mais vous n'êtes pas là pour ça ! L'oreille collée contre le panneau de la porte, vous essayez de percevoir une éventuelle conversation. Vous entendez en effet quelqu'un parler. Apparemment, ce sont deux hommes qui viennent d'entrer dans la villa. Ils échangent quelques paroles que vous ne comprenez pas en raison de la distance qui vous sépare d'eux, puis vous les entendez se rapprocher et entrer dans la chambre. Cette fois, vous n'avez aucun mal à entendre ce qu'ils disent.

- C'est là qu'il rangeait ses papiers, remarque l'un. Il faudrait peut-être vérifier qu'il n'y a rien de compromettant ?

- Ne te fais pas de souci, répond l'autre, l'explosion détruira tout. Et le temps que les pompiers arrivent, la villa aura entièrement brûlé. Pauvre Mike ! Il y tenait, à sa maison !

- Sûr que c'est une belle bicoque, commente la première voix. Mais on ne peut pas prendre le risque de laisser des indices. Mieux vaut tout détruire sans faire le détail !

Une explosion ? Tout détruire ? Vous échangez un regard inquiet avec le journaliste.

- Nom de Dieu ! Regarde ça ! s'écrie soudain l'un des deux hommes de l'autre côté de la porte. « Opération Apocalypse » ! Il avait écrit ça sur son agenda, l'imbécile !

- Quelle andouille ! s'indigne l'autre. Arrache la page ! Tu vois qu'on avait raison de prendre des précautions ? Allez, viens, on file d'ici ! On mettra la bombe à feu dès qu'on aura atteint le bout de la rue.

- J'ai envie d'aller aux toilettes avant de partir, dit alors le premier homme.

Lancez deux dés. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **26**. Si les dés vous donnent un chiffre impair, rendez-vous au **233**.



114

- Comment ferez-vous ? interroge le journaliste. Notre seul point de départ, c'est l'entreprise G.G. Hunskoop.

- Justement, la solution se trouve peut-être là-bas. Il faudrait retourner y faire un tour.

- Vous plaisantez ? Quand ils s'apercevront que nous avons démonté leurs appareils et découvert les armes, ils prendront des précautions. Aller là-bas serait se jeter dans la gueule du loup.

De Golf n'a pas tort. Il convient d'être prudent.

- Il faudrait au moins essayer de découvrir ce que veut dire « KIM M » : ce pourrait être le nom de quelqu'un, ou celui d'un endroit, suggérez-vous.

- Je ne connais aucune ville dont le nom commence par « KIM », assure le journaliste, et si c'est le nom d'une personne, il y a des milliers de gens qui s'appellent Kim. Pour l'instant, en tout cas, le plus urgent, c'est de trouver un moyen de transport ! Nous n'allons tout de même pas passer la journée à nous promener dans la campagne ! Il a raison : vous avez beaucoup mieux à faire ! En attendant, poursuivez donc votre chemin en vous rendant au [132](#).

115

La Toyota que vous vend le beau-frère de l'employé de l'aérodrome vous coûte donc la somme de 5 000 dollars que vous pouvez payer par carte de crédit. Le véhicule est en bon état, et,

sans majoration de prix, il est même équipé d'un canoë fixé sur la galerie. Vous avez fait une affaire ! Vous prenez place à l'intérieur de la voiture et vous démarrez. Malgré les vêtements chauds que vous avez revêtus, vous frissonnez quelque peu : la différence de température avec la Californie est décidément très sensible ! Pour savoir quelle direction prendre, consultez les deux cartes dont vous disposez, celle que vous avez prise dans la poche du révérend Montrainer, et celle que vous venez d'acheter au magasin du village. Si vous possédez d'étranges lunettes, rendez-vous au [145](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [39](#).

116

Votre talent d'ARMURIER vous avait permis de désamorcer la bombe, vous n'aurez pas plus de difficulté à la réamorcer et à la faire exploser grâce à l'un de ces bricolages dont vous avez le secret. Une fois l'engin prêt à faire son office, vous vous réfugiez, de Golf et vous, au fond du garage et vous attendez l'explosion. Celle-ci éventre la porte dans un fracas d'enfer. Une fois la fumée dissipée, vous pouvez franchir l'ouverture. Vous pénétrez alors dans un couloir menant à un escalier dont vous descendez les marches, et vous arrivez dans une grande salle que vous pourrez examiner tout à loisir en vous rendant au [38](#).



117

- Retournons à San Francisco, il est temps de faire le point, assurez-vous. Et nous aurons besoin de tous vos « copains » pour nous aider.

- Facile, ils travaillent tous au journal, répond John Bob de Golf.

Il est environ midi lorsque vous franchissez à nouveau le Golden Gate Bridge, en direction de San Francisco, cette fois. Pour commencer, vous repassez à votre hôtel : il vous faut en effet changer de vêtements. Certes, la combinaison de motocycliste présente des avantages quand on voyage en side-car, mais en ville, elle manque d'élégance et de discrétion. Vous remettez donc vos vêtements habituels, puis vous conduisez de Golf chez lui pour qu'il se change à son tour. Vous vous arrêtez ensuite chez un armurier pour acheter 50 cartouches qui vous coûtent la modique somme de 24 dollars 85 cents. Ces cartouches peuvent servir indifféremment à charger votre pistolet ou celui que John Bob de Golf a pris au boiteux, lors de l'épisode du semi-remorque et qu'il a, bien entendu, conservé par-devers lui. Bien que le journaliste soit un médiocre tireur, il vaut mieux qu'il ait une arme dans sa poche. Après avoir partagé les cartouches, vous regagnez l'immeuble du *San Francisco Herald and Examiner* et vous garez la Maserati à proximité. Vous achetez au passage quelques sandwiches (il vous en coûte 8 dollars) puis vous montez dans le bureau de John Bob de Golf. Ces sandwiches ne constituant qu'un maigre repas, vous récupérez un seul point de **FORCE** (sauf si, par extraordinaire, votre total n'a subi aucune modification, auquel cas vous ne regagnez rien du tout). A présent, le moment est venu de faire le bilan de vos découvertes.

- Il y a deux choses qu'il faut savoir, déclarez-vous au journaliste. Primo : où ont été prises les photos que vous avez découvertes dans le sac de Laura Pushbey ? Dans quelle région d'Amérique ou du monde, dans quel endroit précis ? Secundo : que signifie le nom « KIM » tracé sur les caisses que transportait le semi-remorque ? J'ai la certitude que c'est important.

Vous ressortez les photos de votre poche et vous les étalez sur le bureau. Celle qui représente un paysage enneigé avec l'entrée d'une grotte vous intéresse tout particulièrement. Vous aimeriez bien savoir également où se trouve la piste d'atterrissage qui figure sur une autre photo. Enfin, l'image du laboratoire, avec ces mystérieuses machines, vous intrigue : à quoi tout cela peut-il bien servir ?

- Pour les deux premières photos, il y a quelqu'un ici qui pourra peut-être nous renseigner : un rédacteur du nom de Jeff Nardem qui connaît comme sa poche toutes les régions froides du monde. Il ne supporte pas la chaleur et dès qu'il a quelques jours de vacances, il va les passer dans la neige, le vent et la froidure. Quant au laboratoire, je vous avais parlé d'un de mes amis diplômé en physique-chimie ; c'est lui qui tient la rubrique scientifique du journal, nous irons le consulter dès que nous aurons vu Nardem.

Le dénommé Nardem occupe un bureau à l'écart au fond d'un corridor étroit. Une voix bougonne marmonne un « Ouais, quoi encore ? » lorsque John Bob de Golf frappe à la porte. Vous entrez alors dans une pièce minuscule où sont entassées des piles de papiers en équilibre instable qui menacent à tout moment de s'effondrer. Derrière un bureau est assis un personnage joufflu dont la moue furibonde a quelque chose de réfrigérant. Levant le nez de sa machine à écrire, il vous observe d'un regard noir et inquisiteur qui vous donne la chair de poule. Ou peut-être est-ce l'atmosphère de la pièce qui vous fait ainsi frissonner : il règne en effet un froid glacial dû à un appareil de conditionnement d'air dont le thermostat est réglé à la température la plus basse.

- De Golf ! Ça m'aurait étonné ! rugit Jeff Nardem. Impossible d'avoir la paix trois minutes dans ce repaire d'analphabètes !

- Nous aurions besoin de tes lumières, répond le journaliste sans se formaliser de l'insulte. Regarde ces photos.

- Qu'est-ce que tu as encore inventé pour me gâcher la vie ? s'indigne le grognon joufflu. Je n'ai pas le temps ! J'ai dix feuillets à rewrite pour la rubrique gastronomique ! Ces imbéciles ont voulu faire une enquête sur les saucisses à tartiner et ils ont confondu les saucisses pur porc avec celles au pâté de foie ! En plus, ils n'ont même pas parlé des saucisses de veau ! Tous des ignares ! Qu'est-ce que c'est que ces photos ?

Nardem consent à jeter un coup d'œil aux clichés.

Voyant qu'il s'agit d'images de neige, il semble se détendre et l'esquisse d'un sourire éclaire un instant son visage rebondi. Puis soudain, il lève la tête vers vous avec une expression de fureur.

- Vous ne pouvez pas fermer la porte, non ? grommelle-t-il. Vous faites rentrer l'air chaud du couloir, c'est insupportable !

Vous remarquez alors avec stupéfaction que des gouttes de sueur perlent au front de Jeff Nardem : dès que la température s'élève au-dessus de dix degrés centigrades, il a trop chaud !

- A force de vivre en permanence dans des températures de bain turc, vous finirez par vous transformer en plantes vertes, vous autres, les humains ! fulmine le joufflu. Décidément, cette planète est trop chaude pour moi ! Un jour, on me retrouvera grillé comme une saucisse dans un barbecue ! Et allez donc fermer la porte, au lieu de me regarder avec ces yeux d'hippopotame nain !

- Ne vous inquiétez pas, il est toujours comme ça, vous glisse John Bob de Golf à l'oreille tandis qu'il va fermer la porte.

- Bon alors, c'est quoi, ces photos ? reprend Nardem.

- Ça te dit quelque chose, ce coin-là ? interroge le journaliste.

Le bougon joufflu regarde attentivement le cliché représentant la piste d'atterrissage et son visage s'éclaire soudain.

- Ma parole ! Mais c'est l'aérodrome de Bella Coola ! s'écrie-t-il.

- Où est-ce ? demandez-vous, le cœur battant.

- Tu te souviens, quand je voulais épouser la Canadienne ? Celle qui faisait des randonnées en montagne ? lance Nardem à John Bob de Golf sans se préoccuper de répondre à votre question. Eh bien, elle m'a emmené un jour dans le parc provincial de Tweedsmuir. On y était allés dans un petit avion qui avait atterri à Bella Coola. Je me souviens, c'était en plein hiver, il faisait un

temps idéal : moins vingt-cinq degrés, de la neige partout, toutes les rivières et les lacs gelés...

- Et c'est au Canada, le parc de Tweedsmuir? interrogez-vous.

- Évidemment ! réplique Nardem d'un ton méprisant et en haussant les épaules. Vous n'avez jamais entendu parler du parc de Tweedsmuir ? Ah ça, bien sûr, ce n'est pas sous les tropiques, il n'y fait pas quarante degrés à l'ombre et on n'y voit pas le moindre palmier !

- Et c'est... C'est où, exactement ? demande timidement John Bob de Golf, craignant visiblement de provoquer une crise de colère du joufflu.

- En Colombie britannique, espèce d'ignorant ! répond Nardem, le regard assassin. A une cinquantaine de miles de la côte ouest, à l'intérieur des terres. Si tu sais encore lire malgré ton grand âge, tu trouveras ça dans n'importe quel atlas !

- Et heu... une ville ou un village dont le nom serait, ou commencerait par KIM, ça ne vous dit rien ? ajoutez-vous.

- KIM ? répète Nardem, l'air pensif. Il y a un endroit qui s'appelle Kimsquit, à une soixante de miles au nord de Bella Coola, mais c'est vraiment un trou perdu.

- Pensez-vous que l'autre photo, celle qui représente l'entrée de la grotte, aurait pu être prise dans cette région ? demandez-vous.

- C'est tout à fait possible, assure le joufflu. Kimsquit est entouré de montagnes et ce ne sont pas les grottes qui manquent dans la région !

- Tous les éléments concordent ! vous exclamez-vous. C'est là-bas qu'il faut poursuivre notre enquête !

- Quoi ? Vous allez à Kimsquit ? Je viens avec vous ! s'écrie Nardem.

- Pas question, tu n'as pas le temps, réplique John Bob de Golf, tu dois réécrire un article et de toute façon, ce n'est pas le moment de voyager : tu as deux ans de retard dans ton travail ! Allez, venez, laissons-le à ses saucisses, ajoute-t-il en s'adressant à vous.

- M'eût-on permis d'œuvrer en paix, je n'eusse pas pris tout ce retard, espèce de négrier hydrocéphale ! lance Jeff Nardem tandis que le journaliste et vous-même quittez le bureau après avoir récupéré les photos.

- Charmant personnage... remarquez-vous, une fois la porte refermée derrière vous.

- Il n'a pas son pareil pour se charger des basses besognes du journal, c'est pour ça qu'on le garde. Sinon, il y a longtemps qu'on l'aurait envoyé vivre chez les Esquimaux ! commente de Golf.

Vous passez ensuite chez le responsable de la rubrique scientifique, un jeune homme beaucoup plus aimable qui vous indique que les appareils figurant sur la photo du laboratoire servent ordinairement à traiter certains minerais tels que le cobalt. Le cliché, cependant, n'est pas assez net pour qu'il puisse vous donner davantage de précisions. Vous regagnez à présent le bureau de John Bob de Golf. Celui-ci se précipite aussitôt sur sa bouteille de whisky pur malt et s'en verse une double dose.

- Ça aide à réfléchir, it-il, comme pour se justifier. Vous en voulez un ?

- Non, merci, je tiens à garder mes idées claires, répliquez-vous d'un ton nuancé d'ironie.

Si vous avez bu du vin avec un Français au Bay Burger, rendez-vous au **5**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **20**.

En conservant une allure constante, vous ne mettez guère qu'une vingtaine de minutes à atteindre les faubourgs de San Francisco. Lorsque vous apercevez pour la première fois l'immense étendue de la ville d'où surgit la pointe des gratte-ciel, vous restez un instant bouche bée. Car jamais encore vous n'aviez contemplé l'architecture du vingtième siècle et cette vision vous déconcerte. Vue de loin, on dirait qu'il n'y a plus dans la ville le moindre espace libre et vous avez tout d'abord l'impression que jamais vous ne parviendrez à vous glisser dans ce conglomérat de briques, de béton et de verre. Tandis que vous observiez la mégapole, vous avez levé le pied de l'accélérateur et des coups de klaxon insistants retentissent derrière vous pour vous inciter à aller plus vite. D'après le panneau indicateur devant lequel vous venez de passer, vous approchez d'Oakland Bay Bridge, un pont d'acier à deux étages d'une longueur de huit miles. Mais pour le franchir, il vous faut d'abord payer 75 cents à un employé d'autant plus grincheux que vous n'avez pas de monnaie. Considérant d'un regard exaspéré le billet de dix dollars que vous lui tendez, il fouille en maugréant dans sa caisse et consent à vous rendre 9 dollars et 25 cents d'un geste rageur. Vous vous engagez alors sur le pont qui traverse la baie de San Francisco. La vue alentour est magnifique et si vous n'aviez pas une mission à remplir, vous passeriez volontiers quelques semaines de vacances dans les environs. De l'autre côté du pont, vous vous engagez sur la voie qui mène vers le centre et vous quittez ainsi l'autoroute pour pénétrer enfin dans la ville. Bientôt vous roulez le long d'une rue étroite. Une pancarte indique : 5^e rue. Vous continuez ainsi jusqu'à Market Street que vous empruntez sur une courte distance avant d'obliquer dans Powell Street, à votre gauche. Powell Street est une avenue en pente raide qui mène au sommet de l'une des nombreuses collines de San Francisco. La pente est même si raide que vous vous demandez si votre voiture va pouvoir la gravir, mais le V8 de la Sky-lark fait merveille et vous escaladez la côte sans difficulté. Vous roulez ainsi pendant un demi-mile et vous remarquez alors dans votre rétroviseur une voiture qui vous suit de près. D'un peu trop près, même, à votre

goût, et vous accélérez pour essayer d'augmenter la distance entre les deux véhicules. Vaillamment, la Buick parvient à prendre un peu de vitesse, mais la voiture qui vous suit accélère aussi et continue à vous serrer de près. Il y a deux hommes à l'intérieur, et apparemment, ils s'intéressent à vous. L'un d'eux vous montre même du doigt. Voilà qui ne vous dit rien qui vaille, mais après tout, peut-être n'y a-t-il pas de quoi s'inquiéter ? Comment savoir ? Soudain, la voiture qui vous suit déboîte et tente de vous dépasser. En même temps, l'homme assis à côté du conducteur vous fait signe de vous arrêter. Si vous souhaitez vous ranger le long du trottoir pour voir ce que vous veulent ces deux hommes, rendez-vous au [175](#). Si vous préférez essayer de les semer en prenant des rues transversales, rendez-vous au [67](#).

119

Bravo ! Vous avez réussi à neutraliser les deux hommes sans qu'ils donnent l'alerte. Vous les avez même si proprement assommés qu'ils ne sont pas

près de se réveiller. A l'aide de la ficelle que vous i avez eu la précaution d'emporter, vous les ligotez solidement, vous les bâillonnez à l'aide de leurs propres vêtements dont vous déchirez quelques lambeaux, puis vous les cachez *sous* la passerelle, sur une plaque d'acier fixée à deux poutres métalliques. Vous pouvez à présent poursuivre votre chemin. A gauche comme à droite, la passerelle aboutit à un couloir dont on ne peut voir que l'entrée. Quelle direction choisir? Fiez-vous à votre intuition ! Si vous souhaitez aller à gauche, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [75](#).

120

On ne peut pas dire que Bella Coola soit un lieu enchanteur... Perdu parmi les montagnes, le village n'offre aucun attrait particulier et ce n'est certainement pas là que vous passeriez volontiers vos vacances ! L'aérodrome, en tout cas, correspond bien à la photo qu'avait prise Laura Pushbey, vous avez donc la

certitude d'être sur la bonne piste. Vous vous rendez au bureau de l'aérodrome et vous demandez à un employé quel est le meilleur moyen pour aller à Kimsquit. L'homme semble étonné : les touristes sont rares dans la région et Kimsquit n'est pas un lieu de villégiature très fréquenté ! Ainsi qu'on vous l'avait indiqué à l'agence de voyages, on peut atteindre Kimsquit soit par hélicoptère, soit en voiture 4x4. La location d'un hélicoptère pour trois jours coûte 10 000 dollars. Il n'y a aucun service de location de voitures dans le coin, mais l'employé de l'aérodrome ajustement un beau-frère garagiste qui peut vous vendre une Toyota « Land Cruiser » d'occasion pour la modique somme de 5 000 dollars. Bien entendu, le voyage est plus long en voiture, mais étant donné le mauvais temps, il n'est peut-être pas très prudent de s'aventurer dans la montagne en hélicoptère. A vol d'oiseau, vous pouvez arriver à Kimsquit en une demi-heure environ, tandis qu'il vous faudra trois bonnes heures pour y aller en voiture. Votre choix dépend des risques que vous êtes disposés à prendre. En attendant de vous décider, vous avez quelques achats à faire au magasin du village : tout d'abord, une carte détaillée de la région (5 dollars), ensuite, des vivres pour trois jours (100 dollars). Si les douaniers vous ont confisqué vos pistolets à Vancouver, vous en rachèterez d'autres, ainsi qu'une boîte de 50 cartouches, pour la somme totale de 350 dollars. Attention : si vous n'avez plus d'armes, il est *obligatoire* d'en racheter sous peine de devoir interrompre votre mission. Une fois vos emplettes achevées, il vous faut décider du moyen de transport que vous allez prendre. Si vous choisissez l'hélicoptère, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez le 4x4, rendez-vous au 115. Enfin, si, par extraordinaire, vous n'avez plus assez d'argent pour payer ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [88](#).

121

En observant les quelques personnes présentes dans le hall, vous remarquez que votre costume détonne quelque peu. C'est sans doute pour cela qu'on vous regarde d'un air étonné. Vous faites cependant mine de ne rien remarquer et vous vous approchez

d'un pas résolu du comptoir derrière lequel sont assises les hôtessees chargées de l'accueil des visiteurs.

- Je voudrais voir John Bob de Golf, annoncez-vous d'un ton péremptoire.

La jeune femme à qui vous venez de vous adresser paraît indécise.

- Sa moto est en panne ? demande-t-elle.

- Sa moto ? vous étonnez-vous.

- Vous êtes bien garagiste ?

Vous comprenez alors pourquoi votre tenue semble insolite en ces lieux : vous avez revêtu un uniforme d'employé de station-service ! Il vous faudra trouver d'autres habits au plus vite !

- J'ignore si sa moto est en panne, je voudrais simplement voir Mr. de Golf de toute urgence, répliquez-vous avec un sourire amusé.

- Vous... Vous aviez rendez-vous ? s'inquiète l'hôtesse.

- Non. Dites-lui simplement qu'il faut noyer la méduse. Il comprendra.

Cette fois-ci, la jeune femme ne peut dissimuler sa stupéfaction. Elle reste bouche bée pendant quelques instants, que vous mettez à profit pour vous rendre au **64** si vous êtes le Prince du Temps ou au **153** si vous êtes la Princesse du Temps.



En compagnie de John Bob de Golf, vous remontez dans la Maserati et vous vous éloignez de la villa. Mais à peine avez-vous parcouru quelques centaines de yards qu'une violente explosion retentit derrière vous : la maison de Michael Screwball vient d'être soufflée par une bombe puissante qui n'a pas laissé le moindre pan de mur debout !

- Eh bien ! Nous l'avons échappé belle ! s'écrie le journaliste, le teint livide.

- Mais pourquoi ont-ils fait cela ? vous étonnez-vous.

- Ils voulaient détruire le plus vite possible d'éventuels indices. Screwball mort, ils avaient peur que la police ou... nous-mêmes, ne mettions notre nez dans ses affaires.

- Ils sont arrivés un tout petit peu trop tard, dirait-on...

- Il nous reste à espérer qu'ils n'arriveront jamais à temps, commente de Golf d'un ton inquiet. Et maintenant ? Quel est le programme ? demande-t-il.

Vous pouvez vous rendre au Bay Burger, le restaurant qui a été installé dans les locaux où Peter Medduzz avait son laboratoire. A condition, bien entendu, que vous n'y soyez pas encore allés. Vous vous rendrez pour cela au 16. Si vous estimez préférable de rentrer directement à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

- Ah, au fait, on a retrouvé la BMW, cette nuit, lance de Golf derrière la porte de la salle de bains. Elle était abandonnée dans Market Street, près du Civic Center. C'est mon copain flic qui m'a signalé ça ce matin. Évidemment, il n'y avait pas le moindre indice à l'intérieur. C'est sûrement une voiture qui a été volée il y a un bout de temps, puis maquillée et remise en circulation avec

une fausse plaque. C'est un coup classique. Vous y arrivez, avec votre combinaison ?

Vous y arrivez très bien, en effet, puisque vous venez d'en remonter la fermeture Éclair. Il ne vous reste plus qu'à mettre les bottes et vous pourrez partir en vous rendant au [218](#).



124

Quelques minutes plus tard, le Mexicain vous apporte une boîte en carton. A l'intérieur, vous découvrez, coincé dans un pain blanchâtre et mou, un mélange de poisson, de poulet et de fromage imprégné d'une sauce rouge qui coule le long de vos doigts dès que vous saisissez la chose. Par curiosité, vous mordez dedans et... vous perdez aussitôt 1 point de **FORCE**. Cette nourriture est tellement exécrable que votre énergie s'en est trouvée diminuée. Pour essayer de vous remettre, vous buvez une gorgée de Déga-Cola et... vous perdez un autre point de **FORCE**. Cette boisson exerce de véritables ravages dans votre estomac et vous vous jurez bien de ne plus jamais y tremper vos lèvres !

- Quelle horreur... murmurez-vous, incrédule.

- Je vous avais pourtant dit qu'il fallait un solide appétit pour manger ici, fait remarquer John Bob de Golf qui, lui, a eu la sagesse de ne rien commander.

Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent faire semblant de vous rendre aux toilettes dans l'espoir de découvrir quelque chose du côté des cuisines. Rendez-vous pour cela au [203](#). Sinon, vous pouvez rester dans la salle et demander au Mexicain

s'il sait quelque chose de l'ancien propriétaire des lieux. Rendez-vous dans ce cas au [24](#).

125

Très bien : les blessures que vous avez infligées aux deux bandits les mettent momentanément hors de combat et vous en profitez pour vous échapper. Vous vous hâtez d'aller récupérer la Maserati et vous filez à l'autre bout de la ville pour vous installer dans un nouvel hôtel. Les affaires que vous aviez laissées dans votre ancienne chambre sont définitivement perdues : inutile, en effet, de prendre des risques en allant les chercher. Par ailleurs, un employé de l'hôtel avait pris l'empreinte d'une de vos cartes de crédit et le compte de cette carte sera automatiquement débité de la somme de 120 dollars, représentant le prix de la chambre pour deux nuits. Dans votre nouvel hôtel, il vous faut cette fois déboursier 80 dollars pour la nuit, ce qui porte vos dépenses à **200** dollars en tout, à débiter de l'une ou l'autre de vos cartes de crédit, à votre convenance - et selon vos disponibilités. Vous appelez aussitôt John Bob de Golf pour lui raconter ce qui vient de se passer. Votre récit l'inquiète.

- Si vous voulez, je peux vous héberger pour la nuit, propose-t-il.

- Inutile, je me sens en parfaite sécurité ici, répondez-vous, mais vous, en revanche, prenez garde, il se peut qu'ils vous préparent aussi un mauvais coup.

- Pas de danger, mon immeuble est bien gardé et j'ai une serrure à cinq points avec porte blindée ! Voilà qui vous rassure. Vous lui souhaitez alors bonne nuit et vous allez vous coucher. Après un sommeil réparateur dont vous aviez le plus grand besoin, vous vous rendez au [109](#).

126

Au moment précis où la Lamborghini aborde le virage, vous déboîtez brusquement puis vous vous rabattez sur la droite, heurtant l'arrière du bolide de Montrainer. Déportée sur sa

droite, la Lamborghini dérape, son conducteur ne peut redresser la direction et vous êtes en bonne position pour le faire sortir de la route, à condition de ne pas vous tromper de manœuvre. Si vous pensez qu'il faut maintenant donner un coup de volant à droite pour parvenir à vos fins, rendez-vous au [144](#). Si vous estimez au contraire qu'il vaut mieux donner un coup de volant à gauche, rendez-vous au [231](#).



127

- Alors, petit frère, bien dormi ? lance une voix moqueuse que vous reconnaissez aussitôt.

C'est celle de votre sœur ! D'un bond, vous vous relevez et vous regardez autour de vous, l'air stupéfait : vous êtes de retour au Royaume du Temps ! Votre mère se tient devant vous, à côté de votre sœur. Derrière elles, un peu en retrait, vous reconnaissez le visage fin et pâle de Valiocka la Juste.

- J'ai voulu t'épargner des souffrances inutiles, vous dit doucement votre mère. Ta sœur a réussi à délivrer Valiocka et à éviter aux hommes la catastrophe que Peter Medduzz leur préparait. Je t'ai donc fait revenir ici à ton insu en t'envoyant une Télégéosphère tandis que tu dormais. La Princesse du Temps sera Reine, désormais, c'est à elle que reviendra le Sceptre d'Éternité.

- Eh oui, petit frère, ricane votre sœur. Il fallait bien que quelqu'un finisse par l'emporter. La meilleure a gagné : c'est logique ! Mais rassure-toi, tu auras malgré tout ta récompense. De par les pouvoirs qui me sont conférés, je te nomme Messenger du Temps. A toi d'apporter la Justice et la Raison dans le monde des hommes : c'est une tâche que tu sauras mener à bien. Que tes exploits viennent s'inscrire dans les légendes de notre peuple. Sois digne de ta mission, et tu n'auras pas à rougir de n'être pas monté sur le trône du Royaume du Temps. Et soyons à tout jamais réconciliés pour le bien et le bonheur de notre peuple !

Ainsi donc, vous avez perdu, et votre sœur a beau jeu de se montrer magnanime. Certes, vous êtes profondément déçu, mais vous avez une consolation : vous êtes vivant et vous voici élevé à la dignité de Messenger du Temps, ce qui n'est pas un mince honneur. Quelles seront vos missions ? Vous n'en savez encore rien, mais en dépit de leur folie et de leur cruauté, vous vous êtes pris de sympathie pour les hommes et vous aurez à cœur de leur venir en aide aussi souvent que vous le pourrez. Et en attendant qu'une mission vous soit confiée, soyez heureux, car le Royaume est en fête : pour célébrer l'avènement de la nouvelle Reine du Temps, on fera bombance et les réjouissances iront bon train. Aussi, oubliez vos déconvenues et que la fête commence !

128

- En attendant, je voudrais bien aller voir d'un peu plus près ce qui se trafique chez G.G. Hunskoop, déclarez-vous.

- Vous croyez que c'est vraiment nécessaire ? interroge le journaliste.

- C'est même indispensable !

Votre ton péremptoire le laisse sans réplique : d'ailleurs, il n'y a pas à discuter, vous avez décidé de vous rendre là-bas, un point, c'est tout !

- Commençons par aller dîner, proposez-vous, nous irons ensuite chez Hunskoop vers minuit.

- Alors, faisons au moins un bon repas, nous en avons bien besoin, répond le journaliste. Que diriez-vous du John's Grill ?

Vous ne connaissez pas ce restaurant, mais vous faites confiance à de Golf. Le John's Grill, situé dans Ellis Street, conserve pieusement le souvenir de son ancien client le plus célèbre : l'écrivain Dashiell Hammett. Là, vous mangez de délicieuses huîtres Wellington et des filets de sole farcis au crabe et aux crevettes qui vous permettent de regagner 2 points de **FORCE**. C'est vous qui réglez l'addition : vous devez bien cela à de Golf ! Il vous en coûte la somme de 60 dollars que vous payez à l'aide d'une de vos cartes de crédit ou en liquide, selon votre préférence. Ensuite, vous allez écouter un peu de musique dans un club de jazz, puis, vers onze heures et demie, vous quittez San Francisco en direction de Novato. Une demi-heure plus tard, vous arrêtez la Maserati, tous feux éteints, à quelque distance du portail d'entrée de l'entreprise G.G. Hunskoop. L'endroit semble désert : vous n'entendez pas le moindre bruit et apparemment, aucune lumière n'est allumée dans le bâtiment. Vous pouvez donc essayer d'entrer. Si vous êtes en possession d'une bombe que vous avez désamorcée, rien ne vous empêche de l'emporter : elle vous sera peut-être utile. Sa taille réduite vous permet de la transporter dans un simple sac en plastique qui ne vous encombrera guère. Franchir le mur d'enceinte ne présente aucune difficulté particulière : il y a en effet, un peu plus loin, un arbre dont les branches le surplombent. Il vous suffit donc de grimper à l'arbre, puis de vous laisser tomber dans la cour, ce que vous faites tous deux sans dommage. Deux remorques, sans leurs tracteurs, sont rangées côte à côte. Vous allez jeter un coup d'œil à l'intérieur : elles sont vides. Deux grands vantaux métalliques ferment l'accès aux bâtiments de l'entreprise. Une petite porte est aménagée dans l'un des vantaux et permet d'entrer sans qu'il soit nécessaire d'ouvrir l'ensemble. Bien entendu, tout est fermé à clé, mais la serrure de la petite porte n'est guère solide et vous n'avez aucun mal à la forcer. Vous

pénétrez alors dans une sorte de galerie qui, plus loin, débouche sur un vaste espace où sont rangés deux camions, ou plus exactement deux tracteurs qui servent à tirer les remorques que vous avez vues dans la cour. La lampe de poche que vous avez pris la précaution d'emporter vous permet d'y voir suffisamment clair pour reconnaître le Peterbilt 359 auquel vous avez eu affaire le matin même. Une rapide inspection des lieux s'avère décevante : en dehors des tracteurs et de divers objets - pneus, outils, bâches, etc. - vous ne découvrez rien d'intéressant. En revanche, une porte de métal située au fond du hangar vous paraît digne d'attention. Hélas, elle est soigneusement verrouillée. C'est même une véritable porte de coffre-fort : la molette dont elle est équipée indique en effet qu'elle s'ouvre à l'aide d'une combinaison.

- Cette fois, nous n'arriverons pas à forcer la serrure, déclare sombrement John Bob de Golf. Vous avez vu l'épaisseur de l'acier ?

- Ne soyez pas défaitiste, répliquez-vous, il faut d'abord essayer.

Si vous avez le talent de **PRESTIDIGITATEUR**, rendez-vous au 15. Si vous êtes en possession d'une bombe, rendez-vous au 116. Si vous avez à la fois le talent de **PRESTIDIGITATEUR** et une bombe, rendez-vous au numéro de votre choix parmi les deux proposés ci-dessus. Enfin, si vous n'avez pas de bombe ni le talent de **PRESTIDIGITATEUR**, rendez-vous au [27](#).

129

Ainsi habillée, vous contemplez votre reflet dans la vitre de la station-service. Certes, on vous a déjà vue plus élégante lors de vos précédentes missions, à Paris notamment. Mais après tout, si telle est la mode du vingtième siècle, il faudra bien vous y plier ! Vous vous consolez en vous disant que ce sont des vêtements pratiques que vous n'aurez pas peur d'abîmer ! A présent, le moment est venu de vous installer au volant de la Buick que vous venez d'acheter. Avant de partir, vous vérifiez qu'il ne vous

manque rien. Vous avez glissé votre pistolet dans une poche intérieure du blouson et la boîte de cartouches dans une autre poche. Puisque vous avez un stylo sous la main, profitez-en pour signer vos cartes de crédit à l'emplacement prévu à cet effet. Avant de mettre le moteur en route, vous lisez attentivement les indications que portent votre passeport et votre permis de conduire :

NOM : FODIL PRÉNOM: LINDA Née le : 22 septembre 1966 A : San Diego (Californie) Profession : Enquêtrice Adresse : 1, Ferry Street (San Francisco)

Enquêtrice : une profession commode qui vous permettra de justifier votre présence à peu près n'importe où. Nul ne s'étonne de rencontrer une enquêtrice dans les endroits les plus inattendus. Après avoir appris par cœur tous ces renseignements, vous vous rendez au [32](#) pour tourner la clé de contact de la voiture en espérant que le moteur voudra bien démarrer sans se faire prier.

130

- Un rôle important ? Parlons-en ! s'exclame de Golf. Le semi-remorque transportait des appareils électroménagers ! Si Peter Medduzz n'est qu'un simple trafiquant d'aspirateurs, il n'y a pas de quoi faire un scoop !

- Ces appareils cachaient peut-être quelque chose, répondez-vous. Nous n'avons pas eu le temps de nous en assurer. J'ai la conviction que l'entreprise G.G. Hunskoop est la plaque tournante d'un trafic dont nous ignorons la nature, mais que nous finirons bien par découvrir. Quoi qu'il en soit, la présence là-bas de l'assassin de Laura Pushbey suffit à démontrer qu'un lien direct existe entre Peter Medduzz et G.G. Hunskoop. Or, quelle était la destination des caisses que contenait le camion ? « KIM », c'est-à-dire Kimsquit ! Et c'est à Kimsquit que se trouve la clé de toute cette affaire, à Kimsquit et nulle part ailleurs, j'en ai la certitude ! Vous avez parlé avec une telle force de conviction

que John Bob de Golf semble convaincu. Il vous écoute en silence, ce qui est bon signe, et il a même renoncé momentanément à se verser un whisky. Profitez-en pour continuer votre exposé en vous rendant au [31](#).

131

- Puisque nous avons l'adresse et les clés du chauffeur de ce maudit camion, je suggère que nous allions voir chez lui s'il n'y a pas quelque chose à découvrir, proposez-vous.

- C'est une bonne idée, approuve John Bob de Golf.

Michael Screwball, l'homme qui est mort sous les roues de son semi-remorque, habitait au 118, Loony Street à Santa Rosa, une petite ville située à une soixantaine de miles au nord de San Francisco. Il vous faut un peu plus d'une heure pour y arriver et vous trouvez sans difficulté la maison du dénommé Screwball. Le luxe de la demeure vous étonne : on ne s'attendrait certes pas à ce qu'un chauffeur routier habite une aussi belle villa.

- Ça rapporte, de travailler chez Hunskoop, murmure John Bob de Golf, tandis que vous arrêtez la Maserati à quelque distance de la maison, précaution élémentaire pour ne pas vous faire repérer. La villa est vaste et entourée d'un jardin fleuri où poussent également quelques arbres au feuillage luxuriant. Par prudence, vous passez par l'arrière du jardin et vous vous approchez de la porte de derrière. Vous écoutez un instant, l'oreille collée contre le panneau, mais vous n'entendez pas le moindre bruit : apparemment, il n'y a personne à l'intérieur. Vous sortez alors de votre poche le trousseau de clés que vous avez découvert dans les vêtements de son propriétaire et vous trouvez sans difficulté celle qui ouvre la porte. Un instant plus tard, vous pénétrez dans une cuisine ultra-moderne bénéficiant des équipements les plus perfectionnés. Le dernier cri en matière d'électroménager vous importe peu, cependant, et vous poursuivez votre chemin pour arriver, au bout d'un couloir, dans un salon luxueusement meublé.

- Eh bien, il avait les moyens, le sieur Screwball, commente John Bob de Golf en examinant d'un œil de connaisseur la somptueuse chaîne haute-fidélité qui agrmente les lieux, ainsi que la télévision à écran géant au fond de la pièce. Vous regardez un peu partout dans l'espoir de découvrir quelque chose, mais il n'y a là que des disques, des cassettes de musique ou d'images vidéo qui ne semblent pas présenter le moindre intérêt. Vous ne vous attendiez pas à faire une trouvaille spectaculaire, mais vous ne pouvez vous empêcher d'éprouver une certaine déception. Vous n'en continuez pas moins à fouiller la maison qui comporte en tout cinq pièces, salon compris. Trois autres pièces ne contiennent que des meubles. La dernière, enfin, est une chambre à coucher meublée d'un grand lit rond, d'une grosse commode et d'un bureau pourvu de tiroirs que vous vous empressez d'ouvrir. Des papiers y sont entassés. Vous tombez d'abord sur des documents bancaires indiquant que Michael Screwball a fait clore deux comptes dont il était titulaire dans des banques de San Francisco. Ces comptes étaient crédités de sommes importantes qui, sur ses instructions, ont été transférées dans une banque de Vancouver, au Canada. Vous trouvez également un agenda que vous feuillotez. Ses pages ne comportent que des notes anodines mais quelque chose vous intrigue pourtant ; à la date du 23 mars **1989** s'inscrivent ces mots, tracés au crayon : *Opération Apocalypse*.

- Opération Apocalypse ! Comme l'Église du même nom ! s'exclame John Bob de Golf. Il se prépare quelque chose pour le 23 mars et une fois de plus, la piste nous ramène au révérend Montrainer ! En continuant de fouiller dans les papiers, vous trouvez un billet d'avion pour Vancouver portant la date du 22 mars 1989.

- Apparemment, Screwball avait l'intention de s'installer au Canada. Il y a fait transférer ses comptes en banque et son billet d'avion ne comporte qu'un aller simple, faites-vous remarquer.

- Opération Apocalypse, répète le journaliste d'un air rêveur. Je me demande bien ce qui se trame du côté de chez Ray Montrainer !

- Décidément, vous avez l'air de lui en vouloir, à celui-là !

- Je n'ai jamais eu beaucoup de sympathie pour ces prêcheurs d'opérette et en plus, il passe son temps à fustiger la presse en répétant à qui veut l'entendre que nous autres, journalistes, sommes des ambassadeurs de Satan.

A cet instant, vous entendez la porte d'entrée s'ouvrir. Vous n'avez pas le temps de vous échapper par la porte de derrière, et il ne vous reste plus, de ce fait, que deux possibilités : vous enfuir par la fenêtre (rendez-vous au [10](#)) ou vous réfugier dans la salle de bains attenante à la chambre, en espérant que les nouveaux arrivants n'aient pas l'idée de venir vous y chercher. Cette solution vous permettra peut-être de découvrir qui vient d'entrer dans la maison et pourquoi. Si vous décidez de vous enfermer dans la salle de bains, rendez-vous au [113](#).



132

Comme l'avait prévu John Bob de Golf, il vous faut près de deux heures pour rejoindre Novato. Arrivés là, vous êtes épuisés et assoiffés et le journaliste commence par vous suggérer de prendre un verre dans le premier bar venu. Vous acceptez volontiers, et tandis qu'il déguste avec délectation un double pur malt, vous buvez un grand jus d'orange qui vous remet un peu d'aplomb. Cette longue marche, cependant, a été une dure épreuve et elle vous a fait perdre 2 points de **FORCE** que le jus d'orange ne suffit pas à vous rendre. Lorsque vous avez fini d'ingurgiter vos breuvages respectifs, vous demandez au barman s'il connaît l'adresse d'un garage où vous pourriez trouver une

voiture. Vous avez de la chance : l'un de ses amis est garagiste ! 11 vous indique où le trouver et vous vous y rendez aussitôt. Le garagiste paraît quelque peu surpris en voyant arriver deux personnes habillées d'une combinaison de moto, un casque intégral sous le liras, et qui lui demandent s'il n'a pas une voiture à leur vendre.

Vous en avez assez de la moto ? demande l'homme.

- C'est un peu ça, répondez-vous. Il nous faudrait une voiture rapide, pas trop grande et d'un prix raisonnable. Vous avez ça en magasin ?

Mieux que la vitesse soit strictement limitée sur les routes d'Amérique, vous avez besoin en effet d'un véhicule suffisamment puissant pour pouvoir vous livrer à d'éventuelles poursuites : mieux vaut ne pas prendre le risque de vous laisser semer par une voiture plus rapide que la vôtre.

- J'ai ce que vous cherchez ! s'exclame le garagiste. Venez !

Il vous emmène auprès d'une voiture de sport noire aux lignes pures et racées qui vous séduisent aussitôt : c'est la plus belle voiture que vous ayez vue depuis votre arrivée dans le monde du vingtième siècle.

- C'est une Maserati Indy, modèle 1975, déclare le garagiste. Vitesse maximum : 160 miles à l'heure et un moteur qui tourne comme une horloge à quartz. N'essayez pas de chercher mieux ailleurs, c'est la meilleure affaire de toute la Californie !

- Le prix ? demandez-vous en contemplant la voiture avec envie.

- 15 500 dollars, annonce le garagiste. Elle vaut bien quatre fois cela, mais vous m'êtes sympathiques...

- Et puis surtout, elle est âgée de quatorze ans, fait remarquer John Bob de Golf.

- Vous voulez rire ? Elle est comme neuve ! proteste le garagiste. D'ailleurs, vous allez voir ça vous-même.

Il soulève le capot, puis va mettre le contact et fait tourner le moteur. Celui-ci semble en effet en parfait état et son ronronnement régulier vous inspire confiance.

- Belle mécanique... murmure de Golf en hochant la tête d'un air approbateur.

- Je la prends ! déclarez-vous d'un ton sans réplique.

A vrai dire, vous n'avez pas résisté à l'attrait d'une aussi belle voiture, et même si elle vous paraît un peu chère, tant pis ! Puisqu'il vous faut une automobile, autant qu'elle vous plaise ! Vous pouvez la payer en répartissant la somme totale de 15 500 dollars sur vos cartes de crédit et votre argent liquide à votre convenance. Bien entendu, si vous utilisez l'intégralité du capital alloué sur l'une ou l'autre de vos cartes, vous devrez supprimer celle-ci de vos moyens de paiement ultérieurs (rayez-la de votre *Journal de Mission*). Une fois la transaction opérée, vous vous installez au volant de la Maserati tandis que le journaliste vient s'asseoir à vos côtés. La voiture démarre au quart de tour et vous sortez du garage pour vous engager sur la chaussée. La voiture est confortable, puissante, silencieuse : la conduire est un plaisir rare que vous allez pouvoir savourer pleinement. Encore faudrait-il savoir dans quelle direction vous souhaitez aller. Si vous jugez utile de vous rendre au Bay Burger, le restaurant qui a été installé dans les locaux où Peter Medduzz avait son laboratoire, rendez-vous au [16](#). Si vous avez fouillé le cadavre du chauffeur du semi-remorque, peut-être aurez-vous envie d'aller faire un tour à son domicile ? Vous vous rendrez dans ce cas au [131](#). Enfin, si vous estimez préférable de rentrer directement à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

133

Si votre total de **MAÎTRISE** est *supérieur* à 20, rendez-vous au [184](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [14](#).

134

Vous avez une idée, mais il faut faire vite ! Dans un coin de la cellule, vous avez remarqué un plateau contenant les reliefs d'un repas. Vous vous précipitez pour y prendre un gâteau sec de forme cylindrique. Vous y creusez un trou avec l'ongle et vous y versez les cristaux. A l'instant même où votre appât est prêt, la porte d'acier pivote lentement sur ses gonds et le Sasquatch, les yeux gourmands, pénètre dans la cellule. Vous lui lancez aussitôt le gâteau piégé qu'il avale goulûment. Quelques secondes plus tard, le mastodonte lance des regards effarés, se met à tousser, à suffoquer, son ventre enfle, puis sa tête et ses membres, et il finit par s'effondrer sur le sol, le souffle coupé. Il pousse encore quelques râles étouffés qui, par chance, sont trop faibles pour donner l'alerte, et s'immobilise enfin, raide mort, les poumons et tous ses autres organes noyés par l'eau de son propre organisme : la Medduzzine, en effet, a augmenté brusquement le volume d'eau de son corps qui a ainsi « explosé », entraînant une mort immédiate.

- Vous aviez de la Medduzzine dans votre poche ? s'étonne Valiocka.

- Oui, je l'avais conservée en cas de besoin... Vous allez pouvoir à présent sortir de la cellule en vous rendant au [99](#).

135

Votre talent de **CHARPENTIER VOUS** permet de réparer le canoë sans difficulté. Vous parvenez en effet à trouver un morceau de bois grâce auquel vous colmatez la déchirure. Impressionné, John Bob de Golf vous regarde faire avec admiration : c'est du beau travail, à n'en pas douter ! Vous mettez ensuite l'embarcation à l'eau, puis vous y prenez place. Le courant est

rapide et il n'est pas facile de manoeuvrer le canoë, mais vous parvenez malgré tout à parcourir plusieurs miles sans dommage. Au détour d'un méandre, cependant, vous vous retrouvez soudain face à un énorme rocher qui se dresse au milieu du cours d'eau. Celui-ci contourne le rocher de chaque côté : à gauche, l'eau s'engouffre dans une grotte obscure, à droite, elle bouillonne en rapides écumants, entre le rocher et le flanc d'une montagne. De quel côté allez-vous passer ? A vous de choisir. Si vous souhaitez vous enfoncer dans la grotte en espérant pouvoir en sortir un peu plus loin, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez tenter de traverser les rapides, rendez-vous au [85](#).



136

Pour tout dire, vous êtes proprement stupéfaite ! De toute évidence, Valiocka la Juste éprouve pour John Bob de Golf des sentiments qui vont au-delà de la simple amitié. Pourtant, lorsque vous l'avez rencontré pour la première fois, le journaliste manifestait une singulière réticence à l'idée de se porter à son secours. Il l'a traitée devant vous d'idéaliste, mettant même en doute la réalité de ce qu'elle lui avait révélé au sujet de Peter Medduzz, et voici que la Messagère du Temps lui tombe dans les bras en l'accueillant comme un sauveur alors qu'il vous a fallu déployer des trésors de persuasion pour le traîner jusqu'ici ! Quelle injustice ! Pauvre Valiocka, si elle savait que de Golf vous invitait à dîner à San Francisco en vous faisant les yeux doux ! Si elle se doutait que l'homme qu'elle accueille ainsi n'est qu'une franche canaille ! Infortunée Valiocka ! Elle paraît si faible, si pâle ! Et au lieu de la délivrer, vous n'avez réussi qu'à vous faire enfermer avec elle ! La Messagère du Temps, interrompant soudain ses effusions, se tourne vers vous.

- Pardonnez-moi, Princesse, de ne pas vous avoir saluée avec tous les égards dus...

- Princesse ? s'exclame de Golf. C'est ainsi que tu appelles ta demi-sœur ?

- Ce... C'est une habitude entre nous, vous hâtez-vous de répondre. Elle m'appelle Princesse, je l'appelle Excellence et nous nous vouvoyons...

- Drôle de famille ! Je me doutais que vous étiez des originales, mais à ce point...

- Je... Je n'espérais plus vous revoir, enchaîne Valiocka.

- Il faut dire que ça n'a pas été facile d'arriver jusqu'ici, commente le journaliste. Il faut une bonne dose d'héroïsme pour y parvenir !

De l'héroïsme, lui ? Alors qu'il songe seulement à dénicher un « scoop » bien lucratif avec une gourmandise de goret flairant une truffe !

- Au fait, qui est le charmant jeune homme qui se charge d'ouvrir et de fermer la porte de ta cellule ? demande le journaliste.

Le Sasquatch ? C'est l'abominable Homme des Neiges de l'Amérique du Nord. Des anthropologues avaient déjà découvert ses traces, mais on n'avait jamais réussi à en capturer un spécimen. Peter

Medduzz, lui, y est parvenu par hasard et l'a dressé pour en faire son serviteur dévoué. C'est une malheureuse créature douée d'une force hors du commun, et dont l'intelligence ne dépasse guère celle du chimpanzé. Mais dites-moi plutôt : comment avez-vous fait pour arriver jusqu'ici ? Vous lui résumez alors vos péripéties - en passant sous silence le cynisme et la cupidité de John Bob de Golf - puis vous vous rendez au **53** pour écouter ce que Valiocka la Juste va vous raconter à son tour.



137

Vous avez beau peser sur la porte de toutes vos forces, impossible de l'ouvrir. En quelques instants, le camion est sur vous et vous êtes tous deux écrasés contre les deux vantaux. Après un tel choc, inutile de préciser qu'il ne reste pas grand-chose de vous. Votre mission se termine donc ici, ainsi que la carrière de John Bob de Golf, reporter au *San Francisco Herald and Examiner*.

138

L'homme a l'air navré lorsque vous lui répondez que vous n'avez pas la moindre intention de vendre votre voiture. Il essaye d'insister, mais votre refus est catégorique et vous redémarrez le long de Powell Street. Un peu plus loin, profitant d'une place libre, vous vous arrêtez devant un marchand de journaux pour acheter le *San Francisco Herald and Examiner*, le journal pour lequel travaille John Bob de Golf, l'homme qu'il vous faut contacter de toute urgence. Aujourd'hui étant un dimanche, vous avez droit aux divers suppléments que le journal offre à ses lecteurs pour le week-end et vous sortez de la boutique avec une masse impressionnante de papier imprimé ! Par curiosité, vous jetez un coup d'oeil à différents articles, mais vous n'y remarquez rien d'intéressant. Écrire tant de pages insipides, et les publier par surcroît, quel gâchis ! Vous trouvez en tout cas ce que vous cherchez : l'adresse du *San Francisco Herald*. Les bureaux se situent dans Montgomery Street et un passant vous indique le chemin à suivre. Il suffit de continuer tout droit jusqu'à California Street, puis de tourner à droite. Montgomery Street se trouve cinq pâtés de maisons plus loin. Vous remontez donc dans votre voiture et vous vous engagez bientôt dans California Street. Cette fois, la rue descend, toujours en pente raide, et la Buick a tendance à prendre de la vitesse, ce qui n'est pas pour vous

déplaire : conduire vous amuse, en effet, surtout dans cette rue en forme de toboggan ! Un peu plus loin devant vous, un feu passe au rouge. La voiture qui vous précède s'arrête et vous appuyez à votre tour sur la pédale de frein. La Buick continue cependant sur sa lancée sans ralentir le moins du monde. Vous appuyez à nouveau sur la pédale : rien ne se passe. Les freins viennent de lâcher d'un coup. La pancarte apposée sur le pare-brise de la Buick ne mentait pas : les freins avaient bel et bien besoin d'une sérieuse révision ! Malheureusement, il est un peu tard pour s'en occuper. Dans l'immédiat, il faut prendre une décision rapide : vous pouvez essayer de contourner par la gauche la voiture qui se trouve devant, mais un funiculaire est arrêté en face. Vous pouvez également tenter de faire un tête-à-queue, car il n'y a aucun autre véhicule à côté de vous. L'avenue est-elle assez large pour réussir cette manœuvre audacieuse ? Qui sait ? En tout cas, à vous de jouer ! Si vous souhaitez contourner la voiture par la gauche, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez tenter un tête-à-queue, rendez-vous au [82](#).



139

Vos sacs à dos sur les épaules, vous descendez le canoë jusqu'à la rivière et vous le mettez à l'eau. Le courant est rapide et l'embarcation difficile à manœuvrer, mais vous parvenez malgré tout à parcourir plusieurs miles sans dommage. Au détour d'un méandre, cependant, vous vous retrouvez soudain face à un énorme rocher qui se dresse au milieu du cours d'eau. Celui-ci contourne le rocher de chaque côté : à gauche, l'eau s'engouffre dans une grotte obscure, à droite, elle bouillonne en rapides écumants entre le rocher et le flanc d'une montagne. De quel côté allez-vous passer ? A vous de choisir. Si vous souhaitez vous enfoncer dans la grotte en espérant pouvoir en sortir un peu plus

loin, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez tenter de traverser les rapides, rendez-vous au [85](#).

140

- En attendant, dites-vous, j'aimerais bien me reposer un peu. J'ai l'intention de me coucher tôt. Si vous êtes libre, allons manger un morceau quelque part, ensuite, je rentrerai à l'hôtel.

- Désolé, ce soir, je suis pris, répond de Golf.

- Toujours la Française ?

- Non, elle était décidément trop ennuyeuse. Cette fois, c'est une Mexicaine. Ça ne vous ennuerait pas de me déposer ? Je n'ai plus de moto...

Vous lui rendez bien volontiers ce service et après l'avoir laissé devant un bar de Fulton Street, vous remontez vers Powell Street, dans le quartier où se trouve votre hôtel. Vous dînez dans un restaurant proche où l'on vous sert un délicieux repas qui vous coûte 20 dollars et vous permet de regagner **2** points de **FORCE** (à condition que ce gain ne vous donne pas un total supérieur à ce qu'il était au départ de votre aventure). Vous avez laissé la Mase-rati à proximité de l'hôtel, une petite marche à pied avant et après le repas ne pouvant vous faire que du bien. Le restaurant est à dix minutes de l'hôtel Union Square, la soirée est belle et vous n'êtes pas fâché de flâner un peu dans les rues de San Francisco où la nuit est lentement tombée tandis que s'illuminaient les fenêtres des maisons et les enseignes publicitaires. Vous êtes bien, détendu, et vous observez avec amusement les tenues excentriques de certains passants qui semblent tout droit sortis d'un carnaval exotique. Puis soudain... Une voiture s'arrête devant vous et vous voyez surgir de la portière une main armée d'un pistolet. Cette voiture ! C'est une Oldsmobile grise ! Celle que vous avez déjà eu l'occasion d'apercevoir le matin même ! Par bonheur, vous avez eu un bon réflexe : vous avez fait aussitôt volte-face pour vous enfuir dans la direction opposée. Fort heureusement, les passants sont

nombreux et vous avez réussi à plonger dans la foule avant que l'homme au pistolet ait eu le temps de presser la détente. Mais lui aussi sait réagir vite : il vient de descendre de la voiture et vous poursuit. Pour l'instant, il ne peut vous atteindre car il y a trop de monde entre vous et lui, mais un peu plus loin, les promeneurs se font plus rares et vous serez alors à découvert. Une seule solution : tourner brusquement à droite dans une rue perpendiculaire et vous réfugier dans le bar dont vous apercevez l'enseigne à quelque distance. Lorsque vous parvenez devant l'entrée de l'établissement, une balle siffle à vos oreilles, heureusement sans vous atteindre. Vous n'avez que le temps de vous engouffrer à l'intérieur : là, votre poursuivant n'osera pas vous tirer dessus. Si vous êtes vêtu d'un costume et d'une cravate, rendez-vous au [45](#). Si vous portez un blouson et un jean, rendez-vous au [65](#).

141

Vous sentez que ces appareils cachent quelque chose et vous voulez en avoir le cœur net.

- Il faudrait en démonter un, dites-vous.
- Je n'ai pas d'outils, répond John Bob de Golf.
- Il y en a peut-être dans la cabine du camion?
- Je vais voir.

Le journaliste descend de la remorque et revient un instant plus tard avec une trousse à outils.

- J'ai trouvé ça dans la boîte à gants, dit-il. Vous prenez un tournevis et vous vous mettez au travail. En quelques minutes, vous parvenez à démonter la caisse d'une machine à laver et vous découvrez à l'intérieur plusieurs pistolets-mitrailleurs en pièces détachées habilement disposées à la place du moteur qui a été enlevé.

- Un trafic d'armes ! s'exclame de Golf, visiblement réjoui. Imaginez un peu cette nouvelle en première page : *Notre reporter découvre un trafic d'armes organisé par une société appartenant au révérend Montrainer !* Avec une affaire comme celle-là, ma fortune est faite !

- Vous ne pouvez donc jamais penser à autre chose qu'à votre compte en banque ! vous exclamez-vous d'un ton exaspéré. Et d'abord, vous n'avez rien découvert du tout ! C'est moi qui ai eu l'idée de démonter cette machine !

Vexé, le journaliste se tait. Vous reprenez alors votre tournevis, et cette fois, vous démontez un aspirateur : à l'intérieur a été caché... un obus !

- C'est un véritable arsenal ! vous exclamez-vous. Si vous possédez le talent d'ARMURIER, rendez-vous au [108](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [237](#).



142

Vous ouvrez la porte et vous apercevez en un éclair un homme armé d'un pistolet qu'il pointe sur vous. Une détonation retentit et un grand voile noir s'abat devant vos yeux tandis qu'un choc violent vous projette en arrière. Vous venez de prendre une balle en pleine tête, ce qui met un terme à votre mission. Valiocka sera-t-elle jamais arrachée aux griffes de Peter Medduzz ? C'est peu probable, car, avant de sombrer dans la mort, vous entendez éclater deux autres détonations. Le tueur vient de faire subir à Laura Pushbey et à John Bob de Golf un sort semblable au vôtre...

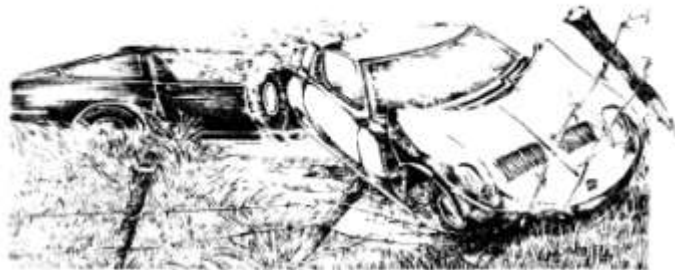
Pistolets-mitrailleurs et obus sont soigneusement rangés sur de longues tables, attendant d'être dissimulés à l'intérieur des appareils spécialement modifiés pour les recevoir.

- Et voilà, dites-vous, c'est ici que se trouve le centre du trafic d'armes à destination de Kimsquit. Et comme l'entreprise G.G. Hunskoop appartient à l'Église de l'Apocalypse, vous avez devant vous la preuve matérielle que le révérend Montrainer est directement impliqué dans les manigances de Peter Medduzz !

- Montrainer est trop rusé pour se laisser démasquer si facilement, répond de Golf, il a dû prendre ses précautions pour qu'on ne puisse rien prouver contre lui. En tout cas, les pièces du puzzle sont en train de se mettre en place : nous sommes sur la bonne piste ! Venez, à présent, rentrons, nous n'avons plus rien à faire ici, il serait dangereux de rester plus longtemps.

Le journaliste a raison, inutile de s'attarder. Vous remontez donc dans le garage et vous vous dirigez vers les deux grands vantaux. Vous constatez alors que la porte par laquelle vous êtes entrés tout à l'heure est à nouveau fermée à clé. Au même instant, vous entendez derrière vous un grondement caractéristique : c'est le bruit du moteur de l'un des camions. Quelqu'un vient de le mettre en route !

On dirait que les choses se gâtent ! Hâtez-vous de vous rendre au [149](#) pour mesurer dans toute son ampleur la gravité de la situation.





... puis va terminer sa course dans une meule de foin !

Magnifique ! Vous avez fait ce qu'il fallait ! Ce nouveau coup de volant à droite a achevé de dévier la Lamborghini qui sort de la route, défonce une clôture de fil de fer barbelé, puis va finir sa course dans une meule de foin après avoir perdu divers éléments de sa carrosserie, dont le capot. Vous parvenez, quant à vous, à passer le virage et à vous arrêter un peu plus loin. La Maserati n'a pas trop souffert du choc, seule l'aile avant droite est quelque peu froissée, mais c'est sans gravité. Vous vous précipitez aussitôt vers la Lamborghini - ou ce qu'il en reste. John Bob de Golf vous suit et vous vous approchez tous deux du révérend Montrainer. Celui-ci a été assommé sur le coup, il porte une plaie au front mais ne semble pas gravement blessé.

Vite, profitons-en pour le fouiller ! lancez-vous.

Dans une poche de sa veste, vous découvrez bientôt un papier plié en quatre. Vous y jetez rapidement un coup d'œil : il s'agit apparemment d'une carte géographique qui vous paraît d'ailleurs assez confuse. Glissez-la dans votre poche, vous l'examinerez en détail un peu plus tard. - Il faudrait peut-être se dépêcher, suggère le journaliste. Mieux vaut qu'on ne nous trouve pas ici. Nous aurions du mal à justifier notre présence. Si vous souhaitez continuer à fouiller le révérend ou sa voiture, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez suivre le conseil de John Bob de Golf et quitter les lieux au plus vite, rendez-vous au [78](#).

Grâce à vos lunettes, vous savez qu'il faut suivre la ligne de couleur verte indiquée sur la carte de Montrainer. Mais cet itinéraire a été tracé pour un trajet en hélicoptère, non en voiture. Grâce à l'autre carte, cependant, vous allez pouvoir atteindre le point auquel aboutit cette fameuse ligne verte. Rendez-vous au [265](#) pour continuer votre voyage.

Magnifique ! Vous avez réussi à toucher l'autre bandit qui s'écroule sur le trottoir et vous avez maintenant le temps de vous échapper. Vous vous hâtez d'aller récupérer votre voiture et vous filez à l'autre bout de la ville pour vous installer dans un nouvel hôtel. Les affaires que vous aviez laissées dans votre ancienne chambre sont définitivement perdues : inutile, en effet, de prendre des risques en allant les rechercher. Par ailleurs, un employé de l'hôtel avait pris l'empreinte d'une de vos cartes de crédit et le compte de cette carte sera automatiquement débité de la somme de 120 dollars représentant le prix de la chambre pour deux nuits. Dans votre nouvel hôtel, il vous faut cette fois déboursier 80 dollars pour la nuit, ce qui porte vos dépenses à 200 dollars en tout, à débiter de l'une ou l'autre de vos cartes de crédit, à votre convenance -et selon vos disponibilités. Vous appelez aussitôt John Bob de Golf pour lui raconter ce qui vient de se passer. Votre récit l'inquiète.

- Si vous voulez, je peux vous héberger pour la nuit, propose-t-il.

- Inutile, je me sens en parfaite sécurité ici, répondez-vous, mais vous, en revanche, prenez garde, il se peut qu'ils vous préparent aussi un mauvais coup.

- Pas de danger, mon immeuble est bien gardé et j'ai une serrure à cinq points avec porte blindée ! Voilà qui vous rassure. Vous lui souhaitez alors bonne nuit et vous allez vous coucher. Après un sommeil réparateur dont vous aviez le plus grand besoin, vous vous rendez au [109](#).

Vous prenez place tous deux dans la Maserati et vous démarrez aussitôt. Vous restez à bonne distance de l'Oldsmobile afin de ne pas vous faire repérer. La voiture des bandits tourne le coin de la rue. Un instant plus tard, une violente explosion retentit derrière vous : la maison de Michael Screwball vient d'être soufflée par

une bombe puissante qui n'a pas laissé le moindre pan de mur debout !

- Eh bien ! Nous l'avons échappé belle ! s'écrie le journaliste, le teint livide.

- Mais pourquoi ont-ils fait cela ? vous étonnez-vous.

- Ils voulaient détruire le plus vite possible d'éventuels indices. Screwball mort, ils avaient peur que la police ou... nous-mêmes ne mettions notre nez dans ses affaires.

- Ils sont arrivés un tout petit peu trop tard, dirait-on...

- Espérons qu'ils n'arriveront jamais à temps, commente de Golf d'un ton inquiet.

Le reste du trajet se passe en silence. L'Oldsmobile respecte scrupuleusement les limitations de vitesse et vous n'avez aucun mal à la suivre. Comme il fallait s'y attendre, les trois bandits retournent à Novato, chez G.G. Hunskoop.

- Inutile de les suivre à l'intérieur, ils ont sans doute d'autres complices et nous ne serions pas de taille à les neutraliser tous, déclarez-vous.

- Voilà qui me paraît raisonnable, approuve John Bob de Golf. Et maintenant, quel est le programme ?

Vous pouvez vous rendre au Bay Burger, le restaurant qui a été installé dans les locaux où Peter Medduzz avait son laboratoire. A condition, bien entendu, que vous n'y soyez pas encore allés. Vous vous rendrez pour cela au [16](#). Si vous estimez préférable de rentrer directement à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

Quelques minutes plus tard, le Mexicain vous apporte une grosse boîte en carton. A l'intérieur, vous découvrez une espèce de sandwich constitué de deux tranches d'un pain blanchâtre et mou entre lesquelles ont été disposées plusieurs couches de viande hachée luisante de graisse, agrémentées de rondelles de tomate écrasée, de feuilles de salade fanée et d'oignons desséchés. L'ensemble est imprégné d'une sauce rouge qui coule le long de vos doigts dès que vous saisissez la chose. Par curiosité, vous mordez dedans et... vous perdez aussitôt 2 points de **FORCE**. Cette nourriture est tellement exécrationnelle que votre santé en a immédiatement souffert. Pour essayer de vous remettre, vous buvez une gorgée de Déga-Cola et... vous perdez un autre point de **FORCE**. Cette boisson exerce de véritables ravages dans votre estomac et vous vous jurez bien de ne plus jamais y tremper vos lèvres !

- Quelle horreur... murmurez-vous, incrédule.

- Je vous avais pourtant dit qu'il fallait un solide appétit pour manger ici, fait remarquer John Bob de Golf qui, lui, a eu la sagesse de ne rien commander.

Si vous le souhaitez, vous pouvez à présent faire semblant de vous rendre aux toilettes dans l'espoir de découvrir quelque chose du côté des cuisines. Rendez-vous pour cela au 203. Sinon, vous pouvez rester dans la salle et demander au Mexicain s'il sait quelque chose de l'ancien propriétaire des lieux. Rendez-vous dans ce cas au [24](#).

Un faisceau de lumière vous aveugle soudain. Le camion fonce sur vous, tous phares allumés ! Vous saisissez aussitôt la poignée de la porte et vous l'agitez frénétiquement, mais en vain : cette fois, elle est verrouillée beaucoup plus solidement que lorsque vous l'avez forcée la première fois. La galerie dans laquelle vous vous trouvez a exactement la largeur du camion, il est donc

impossible de vous échapper ! Dans un rugissement infernal, le gigantesque véhicule s'approche à toute allure. Si vous ne réagissez pas à l'instant même, vous serez tous deux écrasés contre les deux vantaux par l'énorme pare-choc du mastodonte. Qu'allez-vous faire ? Dégainer votre revolver et essayer de tuer le chauffeur du camion en espérant ainsi l'arrêter à temps ? Rendez-vous au [61](#). Vous couchez à plat ventre dans l'espoir que le camion passera au-dessus de vous sans vous toucher ? Rendez-vous au [259](#). Essayer quand même de forcer la porte pour tenter de sortir avant que le camion soit sur vous ? Rendez-vous au [137](#).

150

Après tout, vous ne voyez pas pourquoi vous devriez perdre votre temps sur cette autoroute alors que vous avez tant de choses à faire à San Francisco. Aussi enfoncez-vous l'accélérateur de la Buick qui s'élance de bonne grâce, atteignant bientôt les 85 miles à l'heure. Les cheveux au vent, vous dépassez allègrement les autres voitures dont les conducteurs vous regardent d'un air envieux ou réprobateur, selon le cas. Vous parcourez ainsi plusieurs miles lorsque vous voyez soudain apparaître dans votre rétroviseur une voiture munie d'un gyrophare. De toute évidence, il s'agit d'une voiture de police et elle vous poursuit. Elle n'a d'ailleurs aucun mal à vous rattraper, la Buick étant un peu trop âgée pour rivaliser avec un modèle au moteur beaucoup plus puissant. Quelques instants plus tard, la voiture de police parvient à votre hauteur et ses occupants vous font signe de vous ranger sur la bande d'arrêt d'urgence de l'autoroute. Mieux vaut vous exécuter sans discuter. Vous vous arrêtez donc bien sagement et vous attendez que les policiers qui ont stoppé à leur tour juste devant vous viennent vous expliquer ce qu'ils vous veulent. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [57](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [168](#).

151

Suivant vos instructions, John Bob de Golf change de cap et prend la direction de l'est. C'est un pilote habile et malgré le vent

qui continue de souffler en fortes rafales, il parvient à maintenir l'appareil dans la bonne direction. Vous survolez des montagnes dont les flancs enneigés dominant des vallées désertes où s'étirent des forêts de pins. Certes, le paysage alentour n'inspire pas l'allégresse, mais ces massifs anguleux au pied desquels s'enfoncent de longs bras de mer sont empreints d'une beauté austère qui ne laisse pas indifférent et malgré la mauvaise visibilité et les secousses de l'appareil, vous les contemplez longuement en vous laissant emporter dans vos rêveries. C'est John Bob de Golf qui vous ramène à la réalité.

- Hé ! Réveillez-vous ! s'exclame-t-il. Je crois bien que nous sommes arrivés.

Si l'on se réfère à la carte, il semblerait que le journaliste ait raison. Rendez-vous au [169](#) pour faire connaissance avec les lieux.

152

Le chauffeur braque le volant à gauche, heurtant le side-car qui disparaît sous les roues du semi-remorque. Déviée par le choc, la moto est entraînée à son tour sous le camion. Pour votre part, vous perdez l'équilibre et vous tombez du marchepied ; si bien que quelques instants plus tard, il ne reste plus de la moto, du side-car, de John Bob de Golf et de vous-même qu'un enchevêtrement informe de tôles et de chairs broyées. Le chauffeur du camion, lui, parvient tant bien que mal à redresser la trajectoire de son véhicule qui poursuit sa route en disparaissant au lointain. Inutile de préciser que votre mission s'achève ici, ainsi que la carrière de John Hob de Golf, reporter au *San Francisco Herald and Examiner*.

153

Reprenant contenance, l'hôtesse vous demande votre nom puis décroche le combiné d'un téléphone en appuyant sur quelques touches d'un clavier.

Mr. de Golf? dit-elle au bout d'un instant, il y a là une jeune femme garagiste du nom de Linda i 'odil qui veut vous voir. Elle m'a demandé de vous dire qu'il faut « noyer la méduse »... Vous entendez une voix grésiller dans le combiné.

- Je... Je vous l'envoie? Bien...

La jeune femme raccroche puis se tourne vers vous en souriant d'un air gêné.

- Mr. de Golf vous attend. 8^e étage, bureau 812.

- Merci, répondez-vous. Au fait, je ne suis pas garagiste, je vais à un bal costumé...

De toute évidence, l'hôtesse vous prend pour une folle mais elle ne sait pas encore si vous êtes dangereuse ou pas. Dans le doute, elle ne souhaite qu'une chose : ne plus avoir affaire à vous. C'est donc avec soulagement qu'elle vous voit entrer dans l'ascenseur qui vous mène au 8^e étage. Le bureau 812 n'est pas trop difficile à trouver. La porte en est déjà ouverte et un homme que vous supposez être John Bob de Golf s'avance vers vous.

- Bonjour, miss, vous vouliez me voir? Décidément, c'est le jour.

- Le jour de quoi ?

- Des inconnues qui veulent me voir à propos de la méduse. Vous êtes vraiment garagiste ?

- Non, non, je viens vous voir de la part de Valiocka.

- L'un n'empêche pas l'autre, fait observer de Golf. Mais pourquoi diable une aussi jolie fille que vous se promène-t-elle dans cette tenue de pompiste ?

- Un simple hasard. Vous disiez que c'était le jour des inconnues qui veulent vous parler de la méduse ?

- Une femme m'a téléphoné il y a moins d'une heure. Elle veut me rencontrer pour me parler de Valiocka. Au fait, d'où la connaissez-vous ?

Vous aviez prévu la question et vous avez préparé une réponse.

- Valiocka est ma demi-sœur, affirmez-vous. Nous avons la même mère, mais des pères différents.

Ce n'est au fond qu'un demi-mensonge : Chronalia, Reine du Temps, n'est-elle pas la mère de tous les Pérenniens ? Vous échangez un regard avec de Golf: c'est un homme séduisant, bien qu'il soit un peu âgé à votre goût. Il ne doit guère avoir plus de quarante ou quarante-cinq ans, mais lorsqu'on vient d'un Royaume dont les habitants restent éternellement jeunes, c'est là un âge qui semble canonique... De Golf vous sourit : apparemment, lui aussi vous trouve séduisante...

- Vous avez eu des nouvelles de Valiocka, récemment ? interroge-t-il.

- Non, c'est justement pour vous en demander que je suis ici. Qui est cette femme qui veut vous parler d'elle ?

Vous aurez la réponse à cette question en vous rendant au **35**.

154

Malgré toutes vos tentatives, vous ne parvenez pas à réparer le canoë. Il ne vous reste donc plus qu'à poursuivre votre chemin à pied. Le terrain n'est guère favorable, cependant, et vous avez tôt fait de vous perdre à force de détours imposés par les multiples obstacles dressés sur votre route. Pour comble de malchance, une violente tempête de neige se déchaîne brusquement. Cette fois, impossible d'avancer, il vous faut interrompre votre marche. Vous attendez que la neige cesse de tomber, mais la tempête dure jusqu'au soir. Le vent souffle en rafales glacées, et malgré votre équipement, vous n'arrivez plus à lutter contre le froid. Vaincus par la fatigue et la tourmente, vous finissez par vous laisser

tomber dans cette douceur blafarde et moelleuse qui vous ensevelit peu à peu. On dit parfois que la neige est blanche comme un linceul : l'image, cette fois, n'est pas exagérée car c'est là désormais que sera votre tombeau. Ni de Golf ni vous n'avez survécu et votre mission s'achève donc ici, dans le silence glacé des montagnes immaculées.

155

Si vous avez le talent de **PRESTIDIGITATEUR**, rendez-vous au [196](#). Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au [90](#).

156

Le ciel est gris sur Vancouver lorsque votre avion se pose sur la piste de l'aéroport. La pluie menace et la température est beaucoup moins douce qu'en Californie. Vous n'êtes là qu'en transit, mais il vous faut passer la douane. Vos bagages, eux, sont enregistrés jusqu'à Bella Coola. Vous présentez vos passeports à un douanier qui les examine avec soin. Ces formalités vous paraissent bien agaçantes, mais il semble que les êtres humains soient friands de ces multiples tracasseries dont leur vie est émaillée. Pour savoir si on va vous laisser passer sans encombre, lancez deux dés. Si vous obtenez un double, rendez-vous au [244](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [226](#).

157

Celui des deux bandits que vous avez réussi à blesser est momentanément hors de combat, mais vous allez devoir à présent livrer un nouvel Assaut contre son complice (dont, bien entendu, vous n'avez pas manqué de noter le total de **MAÎTRISE**). Si vous remportez cet Assaut, rendez-vous au [146](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [58](#).

158

- Ah ben ça, par exemple ! Une Française ! s'exclame le moustachu. Ah ben ça, ça fait plaisir ! C'est pas souvent qu'on en

voit, des Français, dans la région ! Ah ben ça, ça mérite de boire un coup ! Tiens, j'ai un petit rosé de Provence de derrière les fagots, c'est mon beau-frère qui me l'envoie directement de là-bas. Parce que le vin de Californie, c'est pas pour dire, mais on s'en lasse, pas vrai ? Ça fait longtemps que vous êtes dans le coin ?

- Heu... Non, pas vraiment, répondez-vous, quelque peu étourdie par cette soudaine et volubile cordialité.

- Oh, vous verrez, vous vous y habituerez ! assure l'homme. C'est pas désagréable, par ici, surtout question climat, le seul ennui, c'est les étrangers. Ah ça, vous ne pouvez pas faire un pas sans en rencontrer un. Encore, les Américains, ça va, mais les autres, là, enfin bon, je ne suis pas raciste, mais quand même, les négros, les hispanos, tout ça, entre nous, c'est pas toujours du joli monde... Ils sont dangereux, ces gens-là, surtout pour les femmes. Méfiez-vous des bronzés, c'est un conseil !

Vous êtes abasourdie par ce discours : la dernière fois que vous êtes allée en France, on y faisait la révolution pour instaurer l'égalité entre les hommes et voilà maintenant comment parlent les Français du vingtième siècle ! Quelle déception ! Vous espérez de tout votre cœur que ses compatriotes ne ressemblent pas à ce goret vulgaire et borné. Tout en donnant libre cours à son caquetage, l'homme a sorti d'un réfrigérateur une bouteille de vin qu'il entreprend de déboucher.

- Allez, on va trinquer au pays, dit-il.

Si vous souhaitez trinquer avec lui en espérant qu'il pourra vous donner des renseignements utiles, rendez-vous au [260](#). Si vous préférez quitter au plus vite cet odieux personnage, rendez-vous au [219](#).

- Et vous comptez nous faire avaler ces sornettes ? s'enquiert le petit nerveux. Vous nous prenez pour des imbéciles ? Et d'abord,

vous avez vu vos pneus? Ils sont presque lisses! Ça vous fera 100 dollars d'amende en plus !

Vous avez raté votre coup et il ne vous reste plus qu'à payer 400 dollars en liquide (la police n'accepte pas les cartes de crédit pour payer les amendes). Après avoir empoché l'argent et vous avoir remis un procès-verbal, le moustachu et son collègue vous laissent repartir, mais ils gardent votre pistolet. Voilà un bien mauvais début pour votre mission ! Vous allez devoir racheter une arme au plus vite, ce qui vous fera faire une dépense supplémentaire. Enfin, au moins, les deux policiers vous ont laissé vos cartouches, c'est déjà ça ! A présent, en tout cas, vous prendrez garde à respecter les limitations de vitesse : les Américains ne plaisantent pas à ce sujet ! Poursuivez votre chemin à 55 miles à l'heure en vous rendant au [118](#).

160

Mauvaise nouvelle : la moto va décidément trop vite pour que la manœuvre du journaliste puisse réussir. Malgré tous ses efforts, il ne parvient pas à éviter le choc, un choc d'autant plus effroyable qu'étant donné la hauteur du side-car, vous passez sous la remorque, ce qui ne laisse pas subsister grand-chose de vous, en vérité. Mieux vaut d'ailleurs ne pas tenter de décrire à quel triste état vous réduit cet épouvantable accident. Il suffira d'indiquer, par souci d'euphémisme, que votre mission s'achève ici, en même temps d'ailleurs que la carrière de John Bob de Golf, journaliste au *San Francisco Herald and Examiner*.

161

En dépit des conseils du journaliste, vous continuez d'inspecter les poches du révérend Montrainer qui n'a toujours pas repris connaissance. Vous n'y découvrez rien d'autre d'intéressant et vous entreprenez alors de fouiller la boîte à gants de la Lamborghini. Mais à ce moment, une autre voiture surgit et s'arrête dans un crissement de pneus au bord de la route. Vous la reconnaissez aussitôt : c'est celle que le révérend Montrainer a

envoyée dans le fossé au début de la poursuite. Deux hommes robustes jaillissent de la voiture et se précipitent vers vous.

- Bande de chauffards ! s'écrie l'un deux. Vous auriez pu nous tuer ! Vous avez eu un accident ? C'est bien fait ! En prime, on va vous arranger le portrait pour vous apprendre à conduire ! Vous voici avec une bagarre sur les bras ! Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, les deux hommes se ruent sur le journaliste et vous-même. Vous pourriez, bien sûr, dégainer votre pistolet pour en finir plus vite, mais ce serait faire preuve d'une injustice qui vous répugne. Vos deux agresseurs ont en effet de bonnes raisons d'être furieux. Aussi allez-vous devoir vous battre à *mains nues*. Pour vous débarrasser de vos adversaires, vous devrez, de Golf et vous, leur infliger trois coups à chacun. Le journaliste se battra contre le premier homme et vous contre le second. Compte tenu du fait qu'il s'agit d'un combat à mains nues, chaque blessure ne coûte que deux points de **FORCE**, quel que soit l'endroit du corps auquel elle aura été infligée. John Bob de Golf n'aura pas grand mal à se débarrasser de son adversaire, mais pour vous, la partie sera peut-être plus difficile, qui sait ? Menez les deux combats alternativement, c'est-à-dire un Assaut pour le journaliste, puis un Assaut pour vous et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun des deux hommes ait reçu trois blessures.

Premier HOMME FURIEUX MAÎTRISE: 19 **FORCE**: 18

Second HOMME FURIEUX MAÎTRISE: 18 **FORCE**: 17

Lorsque chacun de vos deux adversaires aura été frappé par trois fois, rendez-vous au [185](#). Si d'aventure, vous ne parveniez pas à infliger trois coups à votre adversaire et que celui-ci finisse par vous tuer, il va sans dire que votre mission s'achèverait ici.

162

Vous faites une chute spectaculaire dont, malheureusement, vous ne vous relevez pas. Vous vous êtes en effet rompu le cou sur les marches en fer de l'escalier, ce qui permet à l'assassin de Laura Pushbey de s'enfuir sans être inquiété. Votre mission se termine

misérablement dans cette sinistre arrière-cour de San Francisco. Ce n'est pas vous qui monterez sur le trône de Chronalia, Reine du Temps.

163

Vous avez été bien inspirée de vous vêtir ainsi, car, dans ce bar de luxe, « une tenue correcte est exigée ». Votre robe étant fort élégante, on vous accueille avec amabilité et l'on vous propose de vous asseoir à une table. Mais vous prétendez avoir rendez-vous avec quelqu'un qui se trouve au fond de la salle et vous filez aussitôt en direction des toilettes. Là, vous repérez une porte qui sert d'issue de secours. Vous l'ouvrez, vous courez le long d'un couloir et vous vous retrouvez dans une cour sur laquelle donne une autre porte qui permet de pénétrer dans l'immeuble d'en face. Vous parcourez un autre couloir et vous débouchez dans une rue parallèle à la première. Vous connaissez suffisamment le quartier, à présent, pour pouvoir regagner la Maserati par un chemin détourné sans que votre poursuivant parvienne à vous retrouver. Vous démarrez alors en trombe et vous allez vous loger dans un nouvel hôtel situé à l'autre bout de la ville. Les affaires que vous aviez laissées dans votre ancienne chambre sont définitivement perdues : inutile en effet de prendre des risques en allant les rechercher. Par ailleurs, un employé de l'hôtel avait pris l'empreinte d'une de vos cartes de crédit et le compte de cette carte sera automatiquement débité de la somme de **120** dollars représentant le prix de la chambre pour deux nuits. Dans votre nouvel hôtel, il vous faut cette fois déboursier 80 dollars pour la nuit, ce qui porte vos dépenses à **200** dollars en tout, à débiter de l'une ou l'autre de vos cartes de crédit, à votre convenance - et selon vos disponibilités. Vous appelez aussitôt John Bob de Golf pour lui raconter ce qui vient de se passer; il vous propose de vous héberger chez lui, mais vous déclinez l'invitation : vous vous sentez tout à fait en sécurité dans cet hôtel.

- Vous, en revanche, prenez garde, lui conseillez-vous, je ne serais pas surprise qu'ils vous préparent également un mauvais coup.

- Pas de danger, mon immeuble est bien gardé et j'ai une serrure à cinq points avec porte blindée, répond-il.

Voilà qui vous rassure. Vous vous souhaitez réciproquement bonne nuit et vous allez vous coucher. Après un sommeil réparateur dont vous aviez le plus grand besoin, vous vous rendez au [109](#).

164

Quelle direction prendre, à présent ? Vous avez le choix entre les trois lignes figurant sur la carte de Montrainer : la rouge, la bleue ou la verte. Ces itinéraires, de toute évidence, ont été tracés pour des trajets en hélicoptère, ce qui vous facilite la tâche. La ligne rouge est orientée au nord-ouest, la bleue au nord, et la verte au nord-est. Quelle direction allez-vous choisir ?

Le nord-ouest ? Rendez-vous au [74](#)

Le nord ? Rendez-vous au [189](#)

Le nord-est ? Rendez-vous au [200](#)

165

Silencieux et moroses, vous restez prostrés plusieurs heures, en attendant que quelque chose se passe. Valiocka a posé la tête sur l'épaule de John Bob qui semble perdu dans ses pensées. Quant à vous, vous enragez de ne pouvoir rien faire : l'inaction vous est proprement insupportable ! Enfin, après une interminable attente, vous entendez des voix derrière la porte et, bientôt, le lourd panneau d'acier pivote sur ses gonds. Le moment d'agir est peut-être venu ?

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [188](#).

Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [273](#).



166

En vous faisant tirer cette carte, le sort vous a sauvé la vie de justesse ! La Toyota parvient en effet de l'autre côté du précipice, mais elle exécute trois tonneaux au moment où elle touche le sol. Fort heureusement, elle retombe sur ses quatre roues et seule la carrosserie a souffert de l'accident. Le journaliste et vous-même avez été singulièrement secoués, en revanche, et vous perdez 3 points de **FORCE** chacun. Tandis que la voiture s'élançait au-dessus du ravin, le canoë accroché sur le toit s'est détaché : il est définitivement perdu, maintenant, mais peu importe, vous n'en avez plus besoin ! Vous pouvez repartir, à présent. Vous roulez encore trois quarts d'heure et vous arrivez alors sur un sentier en pente douce qui mène au sommet d'une montagne en traversant une forêt de pins. Le sentier est couvert de neige sale et creusé de deux profondes ornières qui montrent que des véhicules l'empruntent fréquemment. En y regardant de plus près, vous constatez que ces ornières ont été laissées par des chenilles. Quel genre d'engin parcourt ainsi ce sentier? Mystère... Une chose est certaine, en tout cas, il aboutit au point exact qu'indique l'extrémité de la ligne verte sur la carte du révérend Montrainer. Il vous reste à décider si vous souhaitez poursuivre votre route en voiture jusqu'au bout du chemin ou si vous préférez continuer à pied. Si vous souhaitez continuer en voiture, rendez-vous au [195](#). Si vous estimez préférable d'abandonner la Toyota et de poursuivre à pied, rendez-vous au [272](#).

- Grâce ! souffle Peter Medduzz dans un râle tandis que le sang s'écoule à flots de ses blessures béantes.

- Arrêtez immédiatement l'opération Apocalypse et vous aurez la vie sauve, répondez-vous.

- Hicboum est mort ? demande le savant fou en tournant la tête vers le cadavre du boiteux.

- Il est mort en effet, et vous ne vaudrez guère mieux si vous n'empêchez pas le *Doomsday* d'accomplir sa mission !

- Ainsi, c'est vous que Laura est allée voir à San Francisco ? Maudite soit-elle ! marmonne Medduzz. Mais je vous avais sous-estimés. Jamais je ne vous aurais cru capables d'arriver jusqu'ici... Je vous prenais pour de simples...

- Cessez de bavarder et faites ce qu'il faut pour arrêter le *Doomsday*, l'interrompez-vous.

- Là, murmure Peter Medduzz en montrant d'un geste un pupitre aménagé dans un coin du laboratoire et sur lequel s'alignent manettes, boutons et voyants lumineux.

- C'est ce pupitre qui permet de communiquer avec le *Doomsday*? interrogez-vous.

- Oui, je... je vais...

Medduzz essaye de se relever, mais il est trop faible pour cela et il vous faut le soutenir, de Golf et vous, pour l'amener jusqu'au pupitre. Là, le savant dévoyé abaisse une manette. Une lumière rouge s'allume aussitôt et se met à clignoter.

- Ha ! Ha ! Ha ! s'écrie alors Peter Medduzz, retrouvant soudain un regain d'énergie. Le Maître, je suis le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum ! Le Maître, entendez-vous ? Réunion

immédiate ! Tout le monde sur le pont ! Le navire est sabordé !
Ha ! Ha ! Ha ! Vous ne sortirez pas vivants d'ici ! Nous
dépasserons nos objectifs, car je suis le Maître ! Ha ! Ha ! Ha !
AAAA... AAAAtchoum !

Il se met ensuite à chanter d'une voix éraillée :

*Hisse la voile, hisse mat'lot ! La terre est loin, le ciel est haut Pas
peur du vent, pas peur de l'eau Hisse la voile, hisse mat'lot !*

Le dernier mot s'étouffe dans un hoquet : Peter Medduzz vient de
rendre l'âme.

- Heureusement qu'il est mort, je n'aurais pas pu supporter de
l'entendre chanter une seconde de plus, déclare John Bob de Golf
en guise d'oraison funèbre.

Sur ces entrefaites, Valiocka la Juste est entrée à son tour dans le
laboratoire et vous a rejoints. Voyant la manette abaissée et la
lumière rouge qui continue de clignoter, elle pâlit soudain.

- Mon Dieu ! Le mécanisme d'autodestruction ! dit-elle d'une
voix blanche.

- Que voulez-vous dire ? vous exclamez-vous.

- Dans cinq minutes, la base sera submergée par les eaux.
Medduzz avait conçu un mécanisme permettant de détruire son
repaire si jamais les choses venaient à tourner mal. Une charge
de Medduzzine d'une puissance colossale va bientôt exploser
dans la réserve d'eau. La montagne sera littéralement emportée
par un gigantesque torrent ! Il faut fuir ! Venez !

Vous quittez le laboratoire à toutes jambes. Malheureusement,
les quintuplés, attirés par le remue-ménage, ont fini par venir
voir ce qui se passait. Apercevant les cadavres de leur Maître et
de Hicboum le Dingue, ils se lancent aussitôt à vos trousses.

- Suivez-moi ! s'écrie Valiocka, je connais le chemin !

Courant à perdre haleine, vous vous retrouvez trois minutes plus tard sur la passerelle aménagée dans la caverne où sont rangés les chars à coupoles transparentes. Vous vous laissez alors quasiment tomber au bas de l'échelle qui permet d'atteindre le sol. Il s'agit à présent d'avoir de bons réflexes ! Si vous êtes venus en hélicoptère et si vous avez pris la précaution d'atterrir à quelque distance de la base, rendez-vous au [241](#). Si votre hélicoptère a été détruit, ou si vous êtes en voiture, rendez-vous au [227](#).



168

Les deux hommes en uniforme, revolver à la ceinture, jaillissent de leur véhicule et se précipitent. - Sortez de là ! Et pas de gestes brusques ! lance l'un d'eux, un petit nerveux à moustache.

L'autre, un peu plus grand et la bedaine avantageuse, vient ouvrir votre portière et vous fait descendre.

- Alors, ma petite dame, on essaye de battre un record ? dit-il. Où est-ce que vous avez déniché cette guimbarde ? Chez un antiquaire ?

En même temps, il palpe rapidement les pans de votre blouson.

- Hé, mais dites donc ! Bas les pattes, espèce de malotru ! vous exclamez-vous.

Mais votre remarque n'a que peu d'effet, car le policier vient de découvrir votre pistolet.

- Ma parole, mais c'est Calamity Jane en personne ! s'écrie le petit nerveux. Montrez-moi un peu votre permis de conduire, ma jolie !

Bien que ce langage paternaliste vous exaspère, vous vous abstenez de répondre et vous tendez le document demandé au policier qui le lit attentivement, sourcils froncés. Voilà un incident fâcheux qui vous fait perdre du temps ! Il va falloir trouver un moyen de vous tirer de ce mauvais pas.

- Tiens donc, une enquêtrice ! ironise le moustachu. Vous faites des sondages d'opinion ?

- Oui, répondez-vous à tout hasard.

- Pourriez-vous m'expliquer dans ce cas pourquoi vous êtes habillée en pompiste ? Vous avez changé de métier ?

En pompiste ? C'est donc pour cela que vous ne trouviez pas ce costume très élégant ! Vous allez devoir vous procurer une nouvelle tenue au plus vite !

- Non... je... je fais une enquête sur les stations-service... répondez-vous, prise au dépourvu.

- Et vous avez besoin d'un pistolet pour poser vos questions ? demande le policier bedonnant d'un air soupçonneux.

- Il faut bien que je me défende, répliquez-vous, on m'a déjà attaquée plusieurs fois.

Les deux représentants de la loi échangent un regard perplexe, puis le petit nerveux se tourne à nouveau vers vous.

- En tout cas, faire du 85 miles à l'heure sur l'autoroute, dit-il, ça va vous coûter 300 dollars payables immédiatement. Quant au Smith & Wesson, vous viendrez le chercher au commissariat. Ce genre de gadget, c'est dangereux dans les mains d'une femme, et la dissimulation d'armes à feu est un délit dans l'état de Californie.

« Dans les mains d'une femme ! » Décidément, il semble que la condescendance à l'égard des femmes reste identique à travers

les siècles ! Mais depuis le temps que vous fréquentez l'espèce humaine, vous vous êtes habituée à ce genre de remarques qui ne vous inspirent plus que mépris. Trêve de bavardage, qu'allez-vous faire à présent ?

Payer les 300 dollars et vous laisser déposséder de votre arme sans discuter ? Rendez-vous au [190](#)

Essayer de trouver une autre solution, au risque d'aggraver votre cas ? Rendez-vous au [246](#).



169

D'après vos calculs, vous vous trouvez à présent à la verticale du point auquel aboutit la ligne verte. C'est une sorte de petit cirque, entouré de mamelons rocheux, au sommet d'une montagne enneigée. Le flanc d'une autre montagne, plus haute, se dresse un peu plus loin. L'accès terrestre à cette étendue de neige se limite à un sentier, creusé de deux profondes ornières parallèles, qui descend vers la vallée en s'enfonçant dans une forêt de pins. John Bob de Golf reste en vol stationnaire au-dessus de l'endroit que vous observez avec attention. Soudain, vous poussez une exclamation :

- Regardez ! vous écriez-vous en pointant le doigt vers le flanc de la haute montagne. Cette grotte ! Je la reconnais ! C'est celle qui figure sur la photo prise par Laura Pushbey !

Nul doute possible : vous venez de découvrir l'entrée du repaire de Peter Medduzz ! Malheureusement, le bruit de l'hélicoptère, dans ce silence glacé, n'est pas des plus discrets ! Et un instant plus tard, vous voyez surgir de la grotte une sorte de char à coupole transparente qui fonce vers vous. En même temps éclate le crépitement d'une rafale de mitrailleuse et vous entendez les balles transpercer la carlingue de l'hélicoptère.



169 Désormais impossible à maîtriser, l'hélicoptère se met à tourner sur lui-même et finit par s'écraser.

- Ils nous tirent dessus ! Vite ! Remettez les gaz ! hurlez-vous.

Mais il est trop tard : une rafale de mitraillette a atteint le rotor anticouple, celui qui permet de diriger l'appareil. Désormais impossible à maîtriser, l'hélicoptère se met à tourner sur lui-même et finit par s'écraser. Heureusement, il n'était pas très haut et la neige a amorti le choc, mais vous perdez malgré tout 3 points de **FORCE** chacun. Si vous êtes toujours en vie, vous voyez deux hommes vêtus d'anoraks et de cagoules se précipiter vers l'épave de l'appareil en brandissant des mitraillettes. Sans un mot, ils vous font signe de monter dans le char. Inutile de résister : votre pistolet ne serait d'aucun secours face à leurs armes. Vous vous extirpez donc des débris de l'hélicoptère et vous prenez place dans le char, suivis par les deux hommes dont l'un se met aux commandes tandis que son compagnon vous tient en joue. Le char fait demi-tour et revient vers la grotte dans laquelle il pénètre. Vous découvrirez les lieux en vous rendant au [70](#).



170

L'assassin de Laura Pushbey a été plus rapide que vous. Vous le voyez jaillir de sa voiture et foncer à travers la foule accourue autour de la voiture. Vous avez la confirmation de ce que vous aviez observé en bas de l'hôtel Galmard : l'homme boîte, mais il est si vif que cette claudication, pourtant bien marquée, ne semble nullement le gêner. Alors que vous arrivez à la hauteur de la BMW immobilisée, l'homme a réussi à fendre la foule. Des passants ont essayé de le retenir, mais il est parvenu à leur échapper en leur laissant sa veste entre les mains. Vous vous élancez à votre tour pour essayer de le rattraper, mais c'est peine perdue : l'homme a disparu vous ne savez où, impossible de retrouver sa trace. Il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas. John Bob de Golf est en train de parler avec les passants qui ont arraché sa veste au fuyard. Vous rejoignez le groupe et vous jetez

un coup d'œil au vêtement. En palpant le tissu, vous constatez que les poches en sont vides. L'une d'elles contient toutefois une paire de lunettes qui vous semble étrange.

Si vous possédez le talent de **PRESTIDIGITATEUR**, rendez-vous au 91. Dans le cas contraire, rendez-vous au [54](#).

171

L'assassin a malheureusement réussi à blesser John Bob de Golf. Lancez deux dés. Si vous obtenez 2 ou 12, le journaliste aura été tué sur le coup. Dans ce cas, la moto poursuit sa course sans pilote et va s'écraser contre un arbre. Le choc est si violent qu'il vous éjecte du side-car. Vous retombez alors sur la tête et vous mourez à votre tour, les vertèbres cervicales brisées net. Si les dés vous donnent un autre chiffre, la blessure de De Golf est négligeable et il peut continuer à piloter la moto sans difficulté. Vous constatez alors que la route décrit une courbe vers la gauche. Un chemin de traverse, également à gauche, s'ouvre dans un petit bois. Si, à son autre extrémité, ce chemin rejoint la route, vous pourrez, en l'empruntant, gagner du terrain sur le camion, peut-être même arriver à sa hauteur, en restant ainsi à l'abri des balles. Mais s'il s'agit d'un cul-de-sac, ou si le chemin s'oriente dans une autre direction, vous risquez de perdre le semi-remorque de vue. Si vous souhaitez vous engager dans le chemin de traverse, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez continuer à suivre le camion, au risque qu'une balle vous atteigne, vous ou le journaliste, rendez-vous au [187](#).

172

L'homme qui tient les commandes arrête son char devant une paroi de pierre lisse. Celle-ci glisse alors latéralement, dégagant une ouverture par laquelle l'engin à chenilles pénètre dans une immense caverne éclairée par des projecteurs. Une passerelle métallique équipée d'une échelle de fer a été aménagée à mi-hauteur et permet d'accéder à des couloirs creusés dans la roche. L'endroit évoque une mine désaffectée. Le char vient se ranger à

côté de deux autres véhicules semblables tandis qu'un homme barbu à l'air jovial s'approche.

- Alors? Déjà de retour? s'étonne le nouveau venu. La chasse a été bonne ?

- Excellente ! répond l'un des deux hommes en cagoule. Ce n'est pas un gibier très comestible, mais le patron sera content de notre prise !

Il descend alors du char et vous fait signe de l'imiter. Vous vous exécutez sans discuter, sous l'œil stupéfait du barbu.

- Qui c'est, ces deux-là ? interroge ce dernier.

- Des joyeux farceurs qui ont envie de visiter la maison. On ne va pas leur refuser ce petit plaisir ! Allez, avancez !

Escortés par les deux hommes en cagoule, vous vous dirigez vers l'échelle métallique que vous montez jusqu'à la passerelle. On vous a déjà pris vos armes au moment de votre capture, mais à présent, vous subissez une fouille complète. Bien entendu, on vous a confisqué vos sacs à dos et vos couteaux. Si vous êtes en possession d'une éprouvette contenant des cristaux grisâtres, rendez-vous au 155. Dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).

173

Hicboum le Dingue s'écroule sur le sol, assommé pour le compte. Ce coup lui a fait perdre 3 points de **FORCE**, ce qui ramène son total à 10. Il s'agit à présent de s'occuper du Sasquatch : c'est une tout autre affaire ! Le combat contre le monstre se déroulera de la manière suivante : vous l'attaquerez avec John Bob de Golf en ajoutant vos points respectifs de **MAÎTRISE** dont le total entrera dans le calcul de votre Total d'Attaque commun. Si ce dernier est supérieur à celui du Sasquatch, vous lui aurez infligé une blessure qui diminuera de 2 points son total de **FORCE**. S'il est inférieur, vous aurez été blessés tous les deux, et vous perdrez

chacun 3 points de **FORCE** : votre adversaire, en effet, n'y va pas de main morte !

SASQUATCH MAÎTRISE : 40 FORCE: 14

Si vous le souhaitez, Valiocka pourra vous aider, mais *attention* ! La Messagère du Temps est si affaiblie par sa détention qu'elle n'a plus que 3 points de **FORCE** et 3 points de **MAÎTRISE**. Autrement dit, si elle prend un coup, elle meurt sur-le-champ, ce qui met un terme à votre mission, celle-ci consistant précisément à la ramener vivante au Royaume du Temps. Si vous voulez la faire participer à un Assaut - ou à plusieurs - vous ajouterez ses points de **MAÎTRISE** aux vôtres - ceux du journaliste compris - mais vous devrez décider de le faire - ou pas - *avant* chaque Assaut. Si vous constatez, par exemple, qu'il manque 3 points à votre Total d'Attaque pour l'emporter, vous ne pourrez *en aucun cas* ajouter après coup les 3 points supplémentaires que vous donnerait la **MAÎTRISE** de Valiocka. Aussi, faites preuve d'une grande prudence si vous voulez associer la Messagère au combat. Bien entendu, John Bob de Golf bénéficie de son total de **MAÎTRISE** le plus élevé puisqu'il s'agit d'un affrontement à mains nues. Si vous parvenez à tuer le Sasquatch, rendez-vous au **240**.

174

Vos deux adversaires ont succombé à vos derniers Assauts.

- Vite ! mettons leurs vêtements, lancez-vous à John Bob de Golf.

Le journaliste a compris votre plan et il semble l'approuver car il entreprend aussitôt de déshabiller l'homme qu'il vient d'abattre. Vous en faites autant avec votre propre adversaire et quelques instants plus tard, vous vous retrouvez tous deux habillés avec les vêtements des deux hommes dont vous ensevelissez les cadavres sous la neige. Les cagoules vous dissimulent le visage, ce qui vous permettra de jouer d'autant mieux votre rôle. Vous prenez place à présent dans le véhicule à chenilles. Votre talent d'automobiliste vous permet de comprendre immédiatement

comment il fonctionne et vous le pilotez donc sans difficulté jusqu'à l'entrée de la grotte.

- Et maintenant, c'est quitte ou double, murmurez-vous en vous tournant vers John Bob de Golf.

- Qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour avoir un scoop ! soupire celui-ci.

Vous pénétrez alors dans la grotte dont vous découvrirez l'intérieur en vous rendant au [100](#).

175

Votre talent d'automobiliste est bien réel, mais vous ne voulez pas vous risquer à l'exercer dans ces rues en pente avec une voiture dont les freins sont à revoir. Vous estimez donc plus prudent de vous ranger le long du trottoir et d'attendre que les deux hommes qui vous poursuivent viennent vous expliquer ce qu'ils veulent. Leur voiture s'arrête juste devant la vôtre et le conducteur se précipite vers la Buick en joignant les mains, un large sourire aux lèvres, et sur le visage, une expression de félicité.

- Une Skylark 1953! s'exclame-t-il. Depuis le temps que j'en cherche une ! Je suis collectionneur de voitures anciennes, je vous l'achète cash ! dit-il en venant s'appuyer contre la portière. 2 000 dollars, ça vous va ?

Si vous souhaitez vendre la Buick, rendez-vous au [234](#). Si vous préférez décliner l'offre, rendez-vous au [138](#).

176

Hélas, le bar dans lequel vous venez de pénétrer est un établissement de luxe et une « tenue correcte » y est exigée. Tenue correcte, c'est-à-dire, pour une femme, robe ou tailleur. Et non pas blouson et jean !

- Désolé, mademoiselle, vient vous dire un maître d'hôtel en vous toisant d'un air méprisant, nous ne pouvons vous admettre au Posh Club dans cet accoutrement. Veuillez ressortir.

- Mais je suis poursuivie par un tueur ! vous exclamez-vous.

- Nous n'y pouvons rien, mademoiselle, ce ne sont pas nos affaires, veuillez sortir.

En même temps, il claque des doigts et un colosse aux épaules éléphantiques apparaît aussitôt pour vous reconduire au-dehors. Inutile d'essayer de lui résister, vous en seriez pour vos frais. Mieux vaut vous précipiter dans la rue pistolet au poing et en découdre avec le bandit. C'est ce que vous faites : bien entendu, l'homme est là, sur le trottoir, et vous attend. Vous allez devoir livrer contre lui un Assaut. Il s'agira de tirer vite et bien !

TUEUR QUI VOUS ATTEND MAÎTRISE: 19 FORCE: 15

Si vous remportez cet Assaut, rendez-vous au [268](#). Si vous êtes blessée, rendez-vous au [254](#).

177

Le bruit du moteur de l'hélicoptère vous ferait immédiatement repérer si vous vous posiez trop près de l'endroit où se trouve la base secrète de Peter Medduzz. Vous prenez donc la sage précaution d'atterrir au sommet d'un contrefort situé à un mile environ du point auquel aboutit la ligne verte. Pour atteindre ce point, vous allez devoir à présent monter tout en haut de la montagne qui s'élève au-dessus du contrefort. Heureusement, l'escalade ne se révèle pas trop difficile. S'enfonçant dans une forêt de pins, un sentier en pente douce permet en effet d'atteindre le sommet sans grande difficulté. Ce sentier couvert de neige sale est creusé de deux profondes ornières parallèles qui montrent que des véhicules l'empruntent fréquemment. En y regardant de plus près, vous constatez que ces ornières ont été laissées par des chenilles. Quel genre d'engin parcourt ainsi ce chemin ? Mystère... Munis de vos sacs à dos, vous marchez

jusqu'au bout du sentier et vous arrivez dans une sorte de petit cirque couvert de neige et entouré de mamelons rocheux. Le flanc d'une autre montagne, plus haute, se dresse un peu plus loin. Cachés derrière les arbres, vous observez attentivement les alentours et soudain, vous poussez une exclamation : - Regardez ! vous écriguez-vous en pointant le doigt vers le flanc de la haute montagne. Cette grotte ! Je la reconnais ! C'est celle qui figure sur la photo prise par Laura Pushbey !

Nul doute possible : vous venez de découvrir l'entrée du repaire de Peter Medduzz ! Il s'agit à présent d'y pénétrer, ce qui sera sans doute aussi difficile, sinon plus, que de parvenir jusqu'ici. Rendez-vous au [182](#) en espérant que la chance vous sourira !

178

Un taxi vous dépose devant l'hôtel. Vous lui réglez le prix de la course (3 dollars et 55 cents) et vous pénétrez dans le hall. L'endroit est accueillant, pittoresque et confortable. Vous louez une chambre qui vous coûtera 60 dollars par nuit et dans laquelle vous pouvez laisser vos affaires si vous avez acheté plusieurs vêtements. Il est maintenant cinq heures : vous avez le temps de vous reposer un peu avant l'arrivée de John Bob de Golf. Si cela vous intéresse, vous avez la possibilité de regarder la télévision : le récepteur installé dans votre chambre vous permet de recevoir quatorze chaînes, ce qui vous donne le choix entre quatorze séries policières en tous points semblables, entrecoupées de publicités rigoureusement identiques. L'Amérique est le pays de la diversité. Un quart d'heure plus tard, vous descendez dans le hall de l'hôtel. John Bob de Golf est déjà là.

- Ah, vous avez mis des vêtements normaux, remarque-t-il. L'uniforme des pompistes de chez Texaco ne manque pas de charme, mais vous avez quand même beaucoup plus d'allure en civil. Allons-y, miss Pushbey nous attend.

Vous suivez de Golf qui a rangé son véhicule un peu plus loin. Le véhicule en question est une moto équipée d'un side-car. L'engin vous paraît surprenant et l'étonnement de votre regard n'a pas échappé au journaliste.

- A San Francisco, il vaut mieux rouler à moto qu'en voiture, dit-il, c'est plus pratique pour se faufiler. Évidemment, le « side » n'est pas d'un maniement très commode, mais au moins il permet d'avoir de la compagnie.

Vous vous installez donc dans la nacelle réservée au passager tandis que de Golf enfourche la moto.

Rouler ainsi à ras du sol n'a rien de très rassurant, vous avez l'impression qu'autour de vous, tout est plus grand et vous domine. Mais au bout de quelques minutes, vous finissez par trouver l'expérience amusante et vous vous habituez à ce moyen de transport singulier. Il n'est pas tout à fait cinq heures et demie lorsque de Golf range sa moto à proximité de l'hôtel Galmard. Quelques instants plus tard, vous entrez tous deux dans le hall et vous montez au cinquième étage après avoir demandé au réceptionniste d'annoncer votre arrivée à miss Pushbey. La chambre 529 se trouve au fond d'un couloir, à quelques pas d'une sortie de secours. De Golf frappe à la porte qui s'ouvre presque aussitôt. Laura Pushbey est une jeune femme blonde dont les yeux gris et globuleux paraissent trop grands pour son visage et lui donnent un air de perpétuel effarement. En voyant que John Bob de Golf n'est pas seul, elle a tout d'abord une réaction de méfiance, mais lorsque le journaliste lui explique que Yaliocka est votre demi-sœur, la jeune femme se détend et vous fait entrer dans une chambre à l'ameublement banal. Vous remarquez qu'elle a pris la précaution de refermer la porte à clé derrière vous. Vous vous asseyez tous trois autour d'une table basse sur laquelle sont disposés trois verres et quelques bouteilles. Laura Pushbey vous offre à boire, ce que John Bob de Golf accepte volontiers, avec même une lueur gourmande dans le regard lorsqu'il constate que le whisky qu'elle lui propose est un pur malt de douze ans d'âge. Vous vous contentez, quant à vous, d'un

jus de tomate. - Comme je vous l'ai déjà dit au téléphone, c'est sur les conseils de Valiocka que je vous ai contacté, déclare Laura Pushbey. Malheureusement, ce que je dois vous annoncer n'a rien de très plaisant.

Vous sursautez en entendant ces paroles : serait-il arrivé malheur à Valiocka la Juste ?

- Tout d'abord, sachez que j'exerce la profession de chimiste. Pendant très longtemps, j'ai été - et je suis encore - une collaboratrice du professeur Peter Medduzz... Je crois que ce nom ne vous est pas inconnu ?

En effet, Valiocka m'a déjà parlé de lui, répond de Golf.

Vous savez où est Medduzz ? vous exclamez-vous.

- Oui. Il est très loin d'ici, et Valiocka est sa prisonnière...

- Quoi ? s'écrie de Golf.

- Medduzz est devenu... Enfin, disons que son équilibre psychique a été très affecté, ces derniers temps... reprend la jeune femme. Aujourd'hui, j'estime n'avoir plus le droit de garder le silence sur ses activités : cet homme est dangereux...

- Mais où est-il et pourquoi séquestre-t-il Valiocka ? interroge le journaliste.

- Elle risquait de faire échouer ses projets... Des projets monstrueux, murmure Laura Pushbey. Je... Je suis venu vous demander votre aide... Vous êtes le seul à pouvoir agir, m'a dit Valiocka. Elle a en vous toute confiance, mais il faut faire vite ! Toute confiance ! Si elle savait avec quelle désinvolture de Golf parle d'elle, sa confiance aurait tôt fait de s'envoler !

- Je vais vous dire tout ce que je sais, poursuit miss Pushbey, mais prenez garde : Peter Medduzz est puissant, très puissant, et ses hommes ne reculent devant rien.

A ce moment quelqu'un frappe à la porte. Votre siège est celui qui se trouve le plus près de l'entrée. Vous pouvez donc aller voir qui a frappé si vous le désirez. Rendez-vous pour cela au 96. Si vous préférez laisser la jeune femme aller voir elle-même, rendez-vous au [239](#).

179

- Vite ! Il faut sortir d'ici ! vous écriez-vous. John Bob de Golf n'a guère besoin d'exhortations pour prendre la fuite.

- J'ai horreur des bombes ! lance-t-il en se ruant vers la fenêtre.

Vous soulevez le panneau de la fenêtre à guillotine et vous vous hâtez tous deux d'enjamber le rebord. Vous courez dans le jardin en direction du portail d'entrée que vous ouvrez à la volée. Vous avez alors tout juste le temps de voir une Oldsmobile grise - la même que tout à l'heure - tourner le coin de la rue. A cet instant, la bombe explose dans la maison. Vous êtes tous deux projetés à terre par le souffle et le choc vous fait perdre à chacun 2 points de **FORCE**. La charge était si puissante qu'il ne reste plus le moindre pan de mur debout lorsque se dissipe le nuage de fumée provoqué par la déflagration. Vous vous relevez et vous courez prendre place dans la Maserati.

- On dirait que l'Apocalypse a déjà commencé, lancez-vous tandis que vous écrasez l'accélérateur pour fuir les lieux au plus vite.

- En tout cas, ils ont l'air décidé à ne rien laisser traîner derrière eux ! commente le journaliste. Dites donc, ce n'est pas de tout repos d'enquêter avec vous ! Qu'est-ce que vous proposez comme attraction après le feu d'artifice ?

Vous pouvez vous rendre au Bay Burger, le restaurant qui a été installé dans les locaux où Peter Medduzz avait son laboratoire. A condition, bien entendu, que vous n'y soyez pas encore allés. Vous vous rendrez pour cela au [16](#). Si vous estimez préférable de rentrer directement à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

Malgré la répulsion que vous inspire ce paltoquet, vous acceptez le verre de vin qu'il vous tend. Il lève alors son propre verre et lance avec une emphase ridicule :

- A la France !

Vous buvez une gorgée du liquide rosâtre que contient votre verre et... vous perdez 2 points de **FORCE**. Ce breuvage infâme a des effets plus redoutables encore que le Déga-Cola. Le Français, lui, vide son verre d'un trait, fait claquer sa langue avec bruit, puis s'écrie :

- Ah, c'est du chouette ! Il s'y connaît, mon beau-frère ! Ah, le rosé de Provence, il n'y a que ça de vrai ! Et à part ça, qu'est-ce que vous faites dans la région ? Vous êtes de passage ou vous venez vous installer ?

- Je... Non, je cherche... le... l'homme qui était propriétaire de cette maison avant qu'on n'y installe le restaurant... balbutiez-vous, encore tout retourné par le choc que vous venez de subir.

- Quoi ? Le savant ? Vous le connaissez ?

- Heu... Un peu...

- Ah ben alors, ça, ça tombe bien, parce qu'il a laissé tout un fourbi, là, que j'ai retrouvé un jour au fond de la cave ! Si vous pouviez lui rapporter tout ça, j'en serais bien débarrassé ! Parce que lui, il est parti sans laisser d'adresse !

- Et où se trouve ce... ce fourbi ? demandez-vous, plein d'espoir.

- Ah ben, venez, je vais vous montrer ça. Mais finissez donc votre verre, qu'on s'en reprenne un petit !

- Je... Non merci, je suis au régime... bredouillez-vous. Le... Le foie, vous comprenez ?

- Oh ben, le vin, ça peut pas faire de mal, c'est pas de l'alcool ! Et puis, un homme, un vrai, ne recule jamais devant un verre de vin ! Allez, buvez-moi ça !

Vous voilà bien obligé de boire à nouveau pour obtenir qu'il vous montre ce que Peter Medduzz a laissé derrière lui. Vous finissez donc votre verre, ce qui vous fait perdre 1 point de **FORCE** supplémentaire. Vous auriez préféré livrer le plus violent des combats plutôt que de subir cette épreuve, mais vous espérez qu'au moins vous n'aurez pas malmené votre santé en pure perte. Lorsqu'il voit votre verre vide, le Français consent à vous emmener dans un sous-sol éclairé par un tube de néon et dans lequel sont entassés toutes sortes d'objets hétéroclites. Il va alors chercher une caisse coincée sous une pile de boîtes en carton et vous la met dans les mains. Vous la posez sur un tabouret et vous l'ouvrez. A l'intérieur, vous découvrez des éprouvettes, des pipettes, des tubes et des bocal. Apparemment, il n'y a rien là de bien intéressant, mais sait-on jamais ?

- C'est calé comme matériel, hein ? fait remarquer le Français. En tout cas, moi, ça ne me sert à rien, alors je vous le laisse bien volontiers. Si vous pouvez le rendre à votre copain, ce sera beaucoup mieux pour tout le monde.

L'homme vous propose de reprendre « un petit dernier », mais vous refusez poliment et vous prenez congé, votre caisse sous le bras.

- Qu'est-ce que c'est que ça ? s'étonne John Bob de Golf en vous voyant revenir ainsi chargé.

- Venez, je vais vous expliquer, répondez-vous. Vous l'entraînez vers la Maserati et vous lui racontez en quelques mots comment vous vous êtes procuré la caisse, puis vous lui décrivez ce qu'elle contient.

- Et vous croyez que quelques vieilles éprouvettes poussiéreuses vont nous aider à retrouver la trace de Peter Medduzz ? interroge-t-il, sceptique.

- Il ne faut rien négliger, répliquez-vous.

Après avoir soigneusement rangé votre butin dans le coffre, vous reprenez votre place au volant tandis que le journaliste vient s'asseoir à côté de vous.

- Et maintenant ? dit-il. Où allons-nous?

Si vous avez fouillé le cadavre du chauffeur du semi-remorque, peut-être aurez-vous envie d'aller faire un tour à son domicile ? A condition, bien sûr, que vous ne l'ayez pas déjà fait. Pour cela, il faudra vous rendre au [131](#). Si vous préférez retourner à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).



181

Ouf! Il était temps! En parvenant à braquer le volant à droite, vous avez évité à John Bob de Golf une mort effroyable ! Le journaliste, cependant, a fait une chute spectaculaire dont vous ignorez s'il sortira indemne ou pas, mais pour l'instant, vous devez vous préoccuper avant tout de votre propre sort. Le chauffeur du camion vient en effet de sortir de la boîte à gants un pistolet dont il a visiblement l'intention de se servir à vos dépens. Vous avez, quant à vous, les deux mains sur le volant et il vous est donc impossible de dégainer votre arme à temps. La seule façon de vous tirer d'affaire consiste à saisir le poignet du chauffeur pour l'empêcher de pointer l'arme sur vous. Là encore, il s'agit d'une partie de « bras de fer » dont sortira vainqueur celui qui aura le Total d'Attaque le plus élevé à l'issue de l'Assaut que vous allez mener (le chauffeur a toujours **18** points de

MAÎTRISE). Si vous remportez cet Assaut, rendez-vous au [83](#). Dans le cas contraire, Rendez-vous au [264](#).



181 *John Bob de Golf a échappé à une mort effroyable, mais il a fait une chute spectaculaire.*

182

- Que faire maintenant ? interroge John Bob de Golf. .

Au même moment, vous entendez un bruit de moteur et vous voyez surgir de la grotte un engin en forme de char doté d'une coupole transparente. Le char se dirige vers le sentier que vous venez de suivre : c'est l'occasion ou jamais d'agir !

- Vite ! Aidez-moi ! lancez-vous à l'adresse du journaliste.

Vous avez repéré un bloc de rocher suffisamment grand pour empêcher le char de passer. En conjuguant vos efforts, vous parvenez à le faire rouler au milieu du chemin juste avant que l'engin ne s'y engage. Soigneusement cachés derrière des arbres,

il ne vous reste plus qu'à attendre. Le char apparaît et s'arrête net devant le rocher. A travers la coupole transparente, vous distinguez les silhouettes des deux hommes qui se trouvent à l'intérieur. Ils sont vêtus d'anoraks et de cagoules qui empêchent de distinguer leurs traits. L'un des deux hommes soulève un côté de la coupole et s'extrait de l'engin. S'approchant du rocher, il essaye de le repousser pour dégager la voie, mais le bloc de pierre est trop lourd pour lui. Après avoir ponctué de quelques jurons tonitruants ses tentatives infructueuses, il fait signe à son compagnon de venir lui prêter main-forte.

- Ce satané rocher a dû se détacher sous le poids de la neige, dit-il. Et il pèse sacrément lourd ! L'autre vient alors l'aider à déplacer le rocher. Tout occupés à leur besogne, ils ne vous entendent pas approcher et vous leur sautez dessus, vos couteaux de chasse à la main. Les deux hommes ne sont pas des novices, cependant : vous parvenez, certes, à leur infliger une blessure à chacun, mais c'est insuffisant pour les mettre hors de combat. Vous allez devoir, en effet, continuer à les affronter à l'arme blanche, eux aussi ayant saisi des couteaux de chasse à leur ceinture.

MAÎTRISE FORCE

Premier HOMME A LA CAGOULE 18 14

Second HOMME A LA CAGOULE 19 15

Voici comment va se dérouler ce combat : tout d'abord, calculez la gravité de la blessure que vous avez infligée à chacun de vos adversaires en les attaquant par surprise. John Bob de Golf combattra le second homme et vous le premier. Vous ne devez pas utiliser votre pistolet, car les détonations risqueraient d'attirer l'attention et vous verriez alors arriver des renforts. Si John Bob de Golf ou vous-même recevez, au cours d'un Assaut, une blessure coûtant plus de 2 points de **FORCE**, **VOUS** vous rendrez immédiatement au 80. Menez à présent ce combat. Le journaliste, bien entendu, bénéficie de son total de **MAÎTRISE** le

plus élevé, puisqu'il s'agit d'un combat sans arme à feu. Si vous êtes vainqueurs, rendez-vous au 174. Si par extraordinaire John Bob de Golf était tué au cours de l'affrontement, l'aventure se terminerait pour vous aussi : vous ne pourriez en effet poursuivre votre mission sans son aide en ayant face à vous des adversaires aussi redoutables.

183

Vous allez devoir neutraliser les deux hommes sans tirer un coup de feu. Les détonations, en effet, donneraient l'alerte et vous seriez très vite capturés.

Vous attaquerez donc vos adversaires à mains nues. Pour l'emporter, il vous faudra livrer deux Assauts chacun contre celui que vous combattrez, et *gagner obligatoirement* ces deux Assauts. John Bob de Golf affrontera bien entendu ^personnage dont le total de **MAÎTRISE** est le plus élevé et vous vous chargerez de l'autre. Si vous avez le dessous, chaque coup que vous recevrez vous coûtera 2 points de **FORCE**.

MAÎTRISE

Premier HOMME RENCONTRÉ INOPINÉMENT 19

Second HOMME RENCONTRÉ INOPINÉMENT 17

Le total de **FORCE** de vos deux adversaires n'a aucune importance puisqu'il s'agit de les mettre hors de combat sans les tuer. Menez les quatre Assauts - deux pour John Bob de Golf, deux pour vous-même -, puis rendez-vous au [119](#) si vous les *remportez tous*, ou au [6](#) si vous en perdez un.



184

Vous sortez votre arme, vous visez l'un des pneus de la BMW et vous tirez. Bravo ! Votre **MAÎTRISE** a fait merveille : vous avez atteint votre cible. La BMW fait une embardée, dérape, et heurte violemment un réverbère qui arrête sa course. Vous sautez hors du side-car et vous vous précipitez vers le lieu de l'accident en vous rendant au [170](#).

185

Les deux hommes sont suffisamment groggy pour que vous puissiez prendre le large sans qu'ils cherchent à vous retenir. Vous vous hâtez donc tous deux de regagner la Maserati et vous démarrez aussitôt. Vous avez parcouru quelques miles lorsque vous vous apercevez soudain que, dans la bagarre, vous avez perdu l'une de vos cartes de crédit ! Trop tard pour aller la rechercher : vous devrez désormais vous en passer ! Pour savoir quelle carte vous avez perdue, lancez un dé.

Si vous obtenez : Vous avez perdu la carte de :

1 ou 6 la California Industrial Bank

2 ou 5 la Maynard Investment Bank

3 ou 4 la Los Angeles Diana Bank

C'est là un rude coup qui aura peut-être les conséquences les plus fâcheuses, mais vous n'y pouvez rien. Contentez-vous de noter la perte de votre carte et refaites vos comptes en conséquence. Vous vous rendrez ensuite au [245](#) pour voir si le papier que vous avez pris dans la poche du révérend Montrainer présente un réel intérêt.

186

Magnifique ! vous avez réussi à égorger le monstre qui gît sans vie à vos pieds. Vous vous précipitez alors vers la porte et vous

essayez de tourner le volant qui commande la serrure, mais il est si serré que vous n'y parvenez pas. De Golf vous prête main-forte et à la troisième tentative, alors que vous êtes tous deux à bout de forces, vous arrivez enfin à décoincer le volant. Vous réussissez ainsi à ouvrir la porte et vous pénétrez dans une cellule aux murs de pierre nue, éclairée par des tubes au néon. Dans un coin de la cellule, Valiocka la Juste est assise sur un lit de camp, son repas posé par terre à côté d'elle. En vous voyant entrer tous les deux, la Messagère du Temps semble tout d'abord abasourdie)(puis, lorsque vous relevez vos cagoules, elle se jette littéralement au cou de... John Bob de Golf!

- John Bob ! Toi ! Oh, je savais que tu viendrais... murmure-t-elle, au bord des larmes. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [84](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [93](#).



187

- Accélérez ! hurlez-vous à de Golf, il faut gagner du terrain pendant qu'il est dans le virage ! Le journaliste vous obéit et met les gaz à fond. La moto aborde le virage à grande vitesse : hélas, une mauvaise surprise vous attend ! Vous vous attendiez à ce que l'assassin de Laura Pushbey se tienne prêt à tirer sur vous, mais le chauffeur du semi-remorque a fait mieux : il a freiné à la sortie du virage, si bien que l'énorme masse du camion qui, à présent, roule au pas, se dresse soudain devant la moto lancée à toute allure ! Par bonheur, John Bob de Golf a de bons réflexes : tournant le guidon à fond vers la gauche, il essaye d'éviter le semi-remorque en le contournant. Lancez deux dés. Si vous

obtenez un chiffre égal ou inférieur à 6, rendez-vous au [243](#). Si vous obtenez un chiffre supérieur à 6, rendez-vous au [160](#).

188

Décidé à tenter le tout pour le tout, vous vous précipitez en avant, prêt à en découdre avec quiconque entrera dans la cellule. Vous vous arrêtez net, cependant, en reconnaissant... votre sœur !

- Tu me parais bien nerveux ! lance cette dernière d'un ton ironique. Moi qui étais venue te délivrer !

- Que... Qu'est-ce que... bredouillez-vous.

- Eh bien, remets-toi ! Je te présente quelques amis, ajoute-t-elle en désignant d'un geste une dizaine d'hommes armés qui se tiennent dans le couloir, surveillant une quinzaine de prisonniers rassemblés devant eux et parmi lesquels vous reconnaissez Hicboum le dingue.

- Et... Et Peter Medduzz? Et le Sasquatch ? demandez-vous.

- Morts. Je les ai tués tous les deux, répond simplement votre sœur.

- Et San Francisco ?

- Sauvée. Le *Doomsday* a été coulé par mes soins. Vous êtes libre, Excellence, déclare-t-elle à l'adresse de Valiocka. Quant à toi, John Bob, j'ai deux mots à te dire...

- Quoi ? ! Vous vous connaissez ? vous exclamez-vous.

- Nous avons dîné ensemble, en effet...

- Comment ? Mais alors... Vous... Vous m'avez menti ! La Française ennuyeuse comme la pluie, en fait, c'était ma sœur? vous indignez-vous en vous tournant vers le journaliste.

- Ennuyeuse ? C'est flatteur ! Et pourquoi française ? C'était meilleur pour ton standing de minable petit journaliste ? interroge la Princesse du Temps d'un ton pincé.

- Doucement ! réplique John Bob de Golf. Je suis quand même reporter au *San Francisco Herald and Examiner*, ce n'est pas rien...

- Alors vous avez joué double jeu, espèce de canaille ? vous écriez-vous, furieux.

- Ne vous plaignez pas ! C'est avec vous que j'ai finalement décidé de tenter l'aventure, et j'ai eu tort ! répond de Golf. Si j'avais choisi votre sœur, je tenais le scoop le plus sensationnel de ma carrière. Mais de toute façon, j'en tirerai quand même un bon article !

- Petit plumitif cupide ! s'exclame votre sœur. Je devrais te laisser dans ta cellule !

- Pour une fois, je suis d'accord avec toi, approuvez-vous.

- Et toi, désormais, tu seras prié de m'appeler Majesté, ajoute celle que vous devez vous résoudre à reconnaître comme la nouvelle Reine du Temps. Le coup est rude, certes, mais après tout, vous n'avez pas démérité : aussi, soyez beau joueur et sachez accepter votre défaite avec bonne humeur.

- Qu'est-ce que c'est que cette histoire de Majesté ? s'étonne de Golf.

- Oh toi, silence ! réplique votre sœur. Tu es bien incapable de comprendre quoi que ce soit à la noblesse !

C'est sur cette pertinente remarque que vous quitterez le repaire de Peter Medduzz pour retourner chez vous, au Royaume du Temps, vaincu, certes, mais vivant : c'est un avantage appréciable !

189

L'hélicoptère décolle et John Bob de Golf met le cap sur le nord. Vous survolez bientôt des montagnes dont les sommets se perdent dans la brume. Le temps n'est d'ailleurs pas fameux et l'appareil est souvent secoué par des rafales de vent. Vous volez ainsi pendant une demi-heure avec une visibilité tout juste suffisante pour vous permettre de conserver votre cap. Lorsque vous parvenez enfin à l'endroit qu'indique l'extrémité de la ligne bleue, vous constatez que vous vous trouvez au-dessus d'un petit lac encaissé dans les montagnes. John Bob de Golf réduit l'altitude et vous faites le tour du lac à quelques centaines de yards de hauteur : le paysage alentour ne ressemble nullement à la photographie de la grotte prise par Laura Pushbey et vous ne tardez pas à en conclure que vous avez fait fausse route. De Golf reprend alors de l'altitude. Il vous faut à présent choisir une autre direction. Vous pouvez aller vers l'ouest pour rejoindre l'endroit où aboutit la ligne rouge, ou vers l'est, là où mène la ligne verte. Si vous choisissez d'aller vers l'extrémité de la ligne rouge, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez prendre la direction de la ligne verte, rendez-vous au [151](#).

190

Vous donnez donc 300 dollars en liquide au petit nerveux (la police n'accepte pas les cartes de crédit pour payer les amendes) et vous repartez sans votre pistolet. Voilà un bien mauvais début pour votre mission ! Vous allez devoir racheter une arme au plus vite, ce qui vous fera faire une dépense inutile. Enfin, au moins, les deux policiers vous ont laissé vos cartouches, c'est déjà ça. A présent, en tout cas, vous prendrez garde à respecter les limitations de vitesse : les Américains ne plaisantent pas à ce sujet ! Poursuivez votre chemin à 55 miles à l'heure en vous rendant au [118](#).

191

- Non hierci, je n'ai pas soif, répondez-vous.

- Pas soif? Comment ça, pas soif? s'étonne le Français, visiblement stupéfait. Mais ça n'existe pas, ça, de ne pas avoir soif ! C'est à croire que vous n'êtes pas français !

- En effet, je ne suis pas français, au revoir monsieur, répliquez-vous avant de tourner les talons.

- Ça ne m'étonne pas ! Encore un étranger ! s'exclame l'homme derrière vous. Ça veut faire semblant d'être français, mais ça ne sait même pas boire !

Vous retournez dans la salle du restaurant où vous retrouvez John Bob de Golf.

- Eh bien, que vous arrive-t-il ? interroge celui-ci. Vous avez l'air bien sombre !

- Je viens de rencontrer le cuisinier, répondez-vous. Il est aussi répugnant que ses hamburgers. Venez, filons d'ici.

Vous entraînez le journaliste vers la Maserati et vous reprenez votre place au volant tandis que votre compagnon vient s'asseoir à côté de vous.

- Je savais bien que nous ne trouverions rien d'intéressant ici, fait-il remarquer. Et maintenant ? Où allons-nous ?

Si vous avez fouillé le cadavre du chauffeur du semi-remorque, peut-être aurez-vous envie de faire un tour à son domicile ? A condition, bien entendu, que vous ne l'ayez pas déjà fait. Pour cela, il faudra vous rendre au 131. Si vous préférez retourner à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

Le sort vous a joué un mauvais tour en vous faisant tirer cette carte. La Toyota ne parvient pas, en effet, à franchir le précipice. Elle s'écrase contre le flanc rocheux du plateau, puis tombe dans

l'eau, au fond du ravin. Il est clair que ni le journaliste ni vous-même n'avez pu survivre à un tel choc. Votre mission se termine donc ici, dans cette rivière impétueuse dont l'écume glacée enveloppe vos cadavres comme un linceul.



193

- Inutile d'insister, lancez-vous à John Bob de Golf qui fait encore quelques timides tentatives pour essayer d'imiter le gloussement de la dinde. Mais j'imagine qu'on va venir nous apporter à manger tout à l'heure, non ?

- C'est probable, répond Valiocka.

- Dans ce cas, voici comment nous allons nous y prendre. Vous, de Golf, vous vous jetterez sur Hicboum ou celui qui viendra, peu importe. Arrangez-vous pour l'assommer du premier coup. Vous savez faire ça à merveille avec votre technique des arts martiaux. Ensuite, nous nous occuperons du Sasquatch.

- Vous plaisantez? proteste John Bob de Golf. Vous avez vu sa carrure ?

- En nous y mettant à trois, nous pourrions peut-être le neutraliser ?

- C'est téméraire, mais je ne vois pas d'autre solution, assure la Messagère du Temps. Silencieux et moroses, vous restez alors prostrés pendant plusieurs heures, en attendant que quelqu'un vienne vous rendre visite. Valiocka a posé la tête sur l'épaule de John Bob qui semble perdu dans ses pensées. Quant à vous, vous enragez de ne rien pouvoir faire dans l'immédiat. L'inaction vous pèse en effet ; vous n'avez qu'une envie : qu'il se passe quelque

chose ! Après une attente qui vous a paru interminable, vous entendez le pas caractéristique de Hicboum le Dingue.

- Enfin ! murmurez-vous. Tenez-vous près.

Un instant plus tard, la porte d'acier pivote sur ses gonds. Accompagné du Sasquatch, l'assassin de Laura Pushbey, baignant dans une éternelle odeur d'alcool, entre à nouveau dans la cellule.

- Vous êtes encore convoqués chez le patron, lance-t-il en étouffant un hoquet. Dépêchez-vous. D'un imperceptible mouvement de tête, vous faites signe à John Bob de Golf de passer à l'attaque. Celui-ci bondit aussitôt sur le boiteux. Menez un Assaut entre les deux hommes.

HICBOUM. LE DINGUE MAÎTRISE : 20 FORCE : 13

Si le Total d'Attaque du journaliste est supérieur de 3 points au moins à celui de son adversaire, rendez-vous au 173. Si le Total d'Attaque de De Golf est supérieur de 1 ou 2 points seulement - ou inférieur

- à celui de Hicboum, rendez-vous au [269](#).

194

Voici ce que vous pouvez acheter dans ce magasin :

Un jean	45 \$
Un blouson	95 \$
Une paire de chaussures de tennis	40 \$
Une robe	80 \$
Une paire de chaussures en cuir (obligatoire avec la robe)	100 \$
Un sac à main	60 \$

Autant de corsages ou de pulls que vous le souhaitez 30 \$ pièce

On trouve tout dans ce magasin et si vous n'avez plus d'arme, vous pouvez acheter un autre Smith & Wesson du même modèle que celui qui était en votre possession. Il vous en coûtera 330 dollars. A vrai dire, non seulement vous pouvez, mais vous *devez* acheter cette arme si on vous a pris la vôtre. Quant aux vêtements, choisissez ceux qui vous plaisent et gardez-les sur vous, vous jetterez dans la première poubelle venue le costume de pompiste qui ne vous servira plus à rien. Vous pouvez, à votre convenance, vous habiller d'un jean et d'un blouson, ou d'une robe. Dans ce dernier cas, il vous faudra obligatoirement un sac que vous porterez en bandoulière et dans lequel vous rangerez vos affaires, notamment votre pistolet. Si vous achetez les deux tenues, mettez-en une et emportez l'autre dans le sac plastique qu'on vous donnera à la caisse du magasin. Vous pouvez payer vos achats avec n'importe laquelle de vos cartes de crédit, à condition de n'employer *qu'une seule* carte. Il vous est impossible, en effet, de répartir un même achat sur deux ou trois cartes. En revanche, si vous achetez une arme, vous pouvez la payer avec une autre carte que les vêtements car vous aurez changé de rayon et donc de caisse. Si vous préférez payer en liquide, libre à vous, mais vous feriez mieux de conseiller vos billets pour faire face aux dépenses que vous ne pourrez pas acquitter à l'aide d'une carte de crédit. Notez soigneusement les sommes dépensées, puis rendez-vous à l'hôtel Union Square qui se trouve au [178](#).

195

Vous parvenez bientôt au sommet de la montagne, à l'entrée d'une sorte de petit cirque recouvert de neige et entouré de mamelons rocheux. Vous roulez jusqu'au centre de cette étendue neigeuse et vous observez l'endroit avec attention. Le flanc d'une autre montagne, plus haute, se dresse un peu plus loin. Soudain, vous poussez une exclamation : - Regardez ! vous écriez-vous en pointant le doigt dans cette direction. La grotte, là-bas ! Je la

reconnais ! C'est celle qui figure sur la photo prise par Laura Pushbey !

Nul doute possible : vous venez de découvrir l'entrée du repaire de Peter Medduzz ! Malheureusement le bruit du moteur de la Toyota n'est pas passé inaperçu, dans ce silence glacé ! Et un instant plus tard, vous voyez surgir de la grotte une sorte de char à coupole transparente qui fonce vers vous. En même temps éclate le crépitement d'une rafale de mitrailleuse et vous entendez les balles transpercer le capot de la Toyota dont le moteur émet quelques hoquets avant de s'arrêter de tourner. Deux hommes vêtus d'anoraks et de cagoules bondissent du char qui vient de s'arrêter à votre hauteur et vous donnent l'ordre de sortir de la voiture, le canon de leurs mitrailleuses pointés sur vous. Inutile de résister : votre pistolet ne serait d'aucun secours face à leurs armes. Vous vous exécutez donc sans discuter. Les deux hommes vous font signe de monter dans le char. Vous y prenez place, suivis par les bandits dont l'un se met aux commandes tandis que son compagnon vous tient en joue. Le char a fait demi-tour et revient vers la grotte dans laquelle il pénètre. Vous découvrirez les lieux en vous rendant au [70](#).

196

Votre talent de **PRESTIDIGITATEUR VOUS** permet de vider l'éprouvette au fond de votre poche sans que les deux bandits s'en aperçoivent. Vous conservez ainsi les cristaux qui pourront vous être utiles par la suite. En vous fouillant, l'un des deux hommes trouve l'éprouvette, l'examine, puis, voyant qu'elle est vide, la glisse dans sa propre poche avec un haussement d'épaules. On vous dépossède par ailleurs de vos papiers, passeport et permis de conduire, ainsi que de votre argent liquide et de vos cartes de crédit. Vous êtes ensuite conduits, à travers un dédale de couloirs, jusqu'à une lourde porte d'acier fermée par une serrure que l'on actionne à l'aide d'une sorte de volant. Un être monstrueux se tient devant la porte. Mi-homme, mi-singe, il mesure au moins huit pieds et doit peser dans les sept cents livres.

- Ouvre la porte, Sasquatch, ordonne l'un des bandits.

Docile, le monstre s'exécute. On devine dans chacun de ses gestes une force prodigieuse et c'est avec la plus grande aisance qu'il tourne le volant de la porte pour débloquer la serrure. Il tire ensuite vers lui l'épais panneau d'acier et les deux bandits vous propulsent à l'intérieur d'une cellule aux murs de pierre nue, éclairée par des tubes au néon. Cette cellule est déjà occupée par quelqu'un que vous connaissez bien : il s'agit, en effet, de... Valiocka la Juste^ En vous voyant entrer tous les deux, la Messagère du Temps semble tout d'abord abasourdie, puis elle se jette littéralement au cou de... John Bob de Golf.

- John Bob ! Toi ! Oh, je n'espérais plus... mur-mure-t-elle, au bord des larmes.

- Charmant tableau, commente l'un des deux hommes. Viens, ajoute-t-il à l'adresse de son complice, laissons-les à leurs retrouvailles... Il faut savoir être discret !

Les deux bandits éclatent d'un rire gras, puis quittent la cellule en laissant le soin à la monstrueuse créature de refermer derrière eux la porte d'acier.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [29](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [136](#).

197

Estimant que ces appareils électroménagers n'ont rien d'anormal, vous descendez de la remorque et vous remontez dans la cabine du camion. John Bob de Golf, lui, reste au-dehors, attendant le résultat de vos investigations. Celles-ci ne donnent rien, cependant : vous avez beau fouiller chaque recoin, vous ne découvrez pas le moindre indice. La boîte à gants contient une trousse à outils ainsi que quelques cassettes de musique légère tout à fait anodine. Vous trouvez également l'autre émetteur récepteur du talkie-walkie, ce qui ne vous avance à rien. Vous

avez passé dix bonnes minutes dans cette cabine, mais hélas en pure perte.

- Attention, j'entends une voiture, vous prévient alors John Bob de Golf. Il ne faut pas qu'on nous trouve ici, à côté d'un cadavre ! Venez, filons à l'abri des arbres !

Vous prendrez la fuite en vous rendant au **23**.



198

- Aujourd'hui, il faudra se contenter de lièvre, leur répondez-vous d'un ton que vous essayez de rendre le plus naturel possible.

Hélas, votre voix leur a paru étrange et leur regard se fait soupçonneux.

- Hé, mais !... Qui êtes-vous ? lance l'un d'eux. L'autre se précipite sur vous et vous arrache votre cagoule. En même temps, son compagnon dégaine un pistolet qui vous envoie... un jet d'eau en pleine figure ! Mais un jet si puissant que vous suffoquez comme si on vous avait brusquement plongé la tête sous l'eau. Avant d'avoir pu réagir, John Bob de Golf subit le même sort. Toussant, crachant, étouffant, vous êtes immédiatement délestés de vos pistolets et de vos couteaux.

- Ma parole ! On dirait les deux canailles que le patron recherche ! s'exclame l'un des deux hommes.

- Pour sûr, dit l'autre. C'est ce qui s'appelle une sacrée bonne prise !

Les deux bandits entreprennent alors de vous fouiller. Si vous êtes en possession d'une éprouvette contenant des cristaux grisâtres, rendez-vous au [155](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [11](#).

199

Vous aviez oublié ces lunettes : c'est en mettant la main à votre poche pour laisser un pourboire (2 dollars) au barman que vous les sentez sous vos doigts. Vous les sortez alors pour les examiner de plus près.

- Qu'est-ce que c'est que ça ? demande John Bob de Golf.

Vous lui expliquez comment vous avez réussi à les subtiliser et vous les lui montrez.

- Bizarre, ce ne sont pas des verres correcteurs, dit-il après les avoir essayées, mais on dirait qu'elles modifient les couleurs.

Vous les essayez à votre tour et vous remarquez qu'en effet, les couleurs du bar ont changé. On dirait que certaines d'entre elles sont plus vives tandis que d'autres se sont atténuées.

- Conservez-les précieusement, conseille le journaliste, je regarderai dans mon carnet si je n'ai pas un copain opticien qui pourrait nous expliquer à quoi elles servent.

Avoir tout un carnet de « copains » : voilà qui vous fait rêver, vous qui ne connaissez personne dans le monde des hommes !

- Allons-y, maintenant, lance de Golf en se levant. Nous avons beaucoup de choses à faire.

Vous le suivez en vous rendant au [261](#).

L'hélicoptère décolle et John Bob de Golf met le cap sur le nord-est. C'est un pilote habile et malgré le vent qui souffle en fortes rafales, il parvient à maintenir l'appareil dans la bonne direction. Vous survolez des montagnes dont les flancs enneigés dominent des vallées désertes où s'étirent des forêts de pins. Certes, le paysage alentour n'inspire pas l'allégresse, mais ces massifs anguleux au pied desquels s'enfoncent de longs bras de mer sont empreints d'une beauté austère qui ne laisse pas indifférent et, malgré la mauvaise visibilité et les secousses de l'appareil, vous les contemplez longuement en vous laissant emporter dans vos rêveries. C'est John Bob de Golf qui vous ramène à la réalité.

- Hé ! Réveillez-vous ! s'exclame-t-il. D'après mes calculs, nous sommes arrivés.

A présent, en effet, vous vous trouvez à la verticale du point auquel aboutit la ligne verte. C'est une sorte de petit cirque, entouré de mamelons rocheux, au sommet d'une montagne enneigée. Le flanc d'une autre montagne, plus haute, se dresse un peu plus loin. L'accès terrestre à cette étendue de neige se limite à un sentier, creusé de deux profondes ornières parallèles, qui descend vers la vallée en s'enfonçant dans une forêt de pins. John Bob de Golf reste en vol stationnaire au-dessus de l'endroit que vous observez avec attention. Soudain, vous poussez une exclamation :

- Regardez ! vous écriez-vous en pointant le doigt vers le flanc de la haute montagne. Cette grotte ! Je la reconnais ! C'est celle qui figure sur la photo prise par Laura Pushbey !

Nul doute possible : vous venez de découvrir l'entrée du repaire de Peter Medduzz ! Malheureusement, le bruit de l'hélicoptère, dans ce silence glacé, n'est pas des plus discrets ! Et un instant plus tard, vous voyez surgir de la grotte une sorte de char à coupole transparente qui fonce vers vous. En même temps éclate

le crépitement d'une rafale de mitraillette et vous entendez les balles transpercer la carlingue de l'hélicoptère.

- Ils nous tirent dessus ! Vite ! Remettez les gaz ! hurlez-vous.

Mais il est trop tard : une rafale de mitraillette a atteint le rotor anticouple, celui qui permet de diriger l'appareil. Désormais impossible à maîtriser, l'hélicoptère se met à tourner sur lui-même et finit par s'écraser sur le sol. Heureusement, il n'était pas très haut et la neige a amorti le choc, mais vous perdez malgré tout 3 points de **FORCE** chacun. Si vous êtes toujours en vie, vous voyez deux hommes vêtus d'anoraks et de cagoules se précipiter vers l'épave de l'appareil en brandissant des mitraillettes. Sans un mot, ils vous font signe de monter dans le char. Inutile de résister : votre pistolet ne serait d'aucun secours face à leurs armes. Vous vous extirpez donc des débris de l'hélicoptère et vous prenez place dans le char, suivis par les deux hommes dont l'un se met aux commandes tandis que son compagnon vous tient en joue. Le char fait demi-tour et revient vers la grotte dans laquelle il pénètre. Vous découvrirez les lieux en vous rendant au [70](#).

201

- Ces armes étaient transformées, poursuivez-vous. Dans quel but ? Je l'ignore. En tout cas, elles doivent avoir une destination précise. Nous savons d'où elles partent : de chez Hunskoop. Il faut découvrir à présent où elles sont censées arriver. C'est pourquoi j'aimerais bien savoir ce que veut dire « KIM » : ce pourrait être le nom de quelqu'un, ou celui d'un endroit.

- Je ne connais aucune ville dont le nom commence par « KIM », et si c'est le nom d'une personne, il y a des milliers de gens qui s'appellent KIM.

- Peut-être la solution se trouve-t-elle dans les locaux de l'entreprise G.G. Hunskoop ? Il faudrait retourner faire un tour là-bas, suggérez-vous.

- Vous plaisantez ? Quand ils s'apercevront que nous avons démonté leurs appareils et découvert les armes, ils prendront des précautions. Aller là-bas serait se jeter dans la gueule du loup !

Le journaliste n'a pas tort. Il convient d'être prudent. Mais dans l'immédiat, le plus urgent, c'est de vous procurer un moyen de transport. Vous n'allez tout de même pas passer la journée à marcher dans la campagne : vous avez beaucoup mieux à faire ! En attendant, poursuivez donc votre chemin en vous rendant au [132](#).



202

Certes la Toyota parvient à franchir le précipice, mais le choc a été si rude à l'arrivée qu'elle s'est retournée sur le toit après avoir heurté un rocher qui a gravement endommagé tout l'avant. L'accident vous a passablement secoués tous les deux et vous perdez chacun 3 points de **FORCE**. Si vous êtes encore en vie, vous vous extrayez péniblement de l'épave de la voiture et vous récupérez vos sacs à dos. Étant donné les dégâts, il n'est même pas utile d'essayer de remettre la Toyota sur ses roues : le moteur ne repartirait pas. Il vous reste cependant une chance de poursuivre votre voyage : en effet, tandis que la voiture s'élançait au-dessus du ravin, le caï\$>ë fixé sur le toit s'est détaché et il est tombé en contrebas, ce qui a évité qu'il ne soit écrasé sous le poids du véhicule retourné. Vous pouvez donc descendre vers la rivière pour essayer de récupérer l'embarcation. Vous la retrouvez sans difficulté, ainsi que la pagaie, malheureusement la coque s'est déchirée en heurtant un rocher. Décidément, vous jouez de malchance ! Mais tout n'est peut-être pas perdu. Si vous avez le talent de **CHARPENTIER**, rendez-vous au [135](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [154](#).

Vous chuchotez à l'oreille de John Bob de Golf que vous allez faire un petit tour d'inspection et vous vous dirigez vers les toilettes en le laissant assis à une table. Vous quittez la salle et vous suivez un couloir. Vous passez devant la porte qui donne accès aux lavabos, mais vous ne la franchissez pas et vous continuez tout droit. Au fond du couloir, vous remarquez une porte sur laquelle un écriteau indique : « **PRIVÉ** ». Vous poussez doucement le panneau, qui n'offre aucune résistance, et vous pénétrez dans une cuisine où un homme dans la cinquantaine, un bonnet blanc sur la tête, prépare les nourritures infernales dont vous avez goûté un échantillon. L'homme est bedonnant et porte une petite moustache étroite et drue. En vous entendant entrer, il se retourne, l'air bourru.

Qu'est-ce que vous me fichez là, vous ? dit-il en français et d'un ton peu aimable. Les habitants du Royaume du Temps ont un don particulier pour les langues : vous ne faites pas exception à la règle et le français est pour vous une langue familière puisque vous avez déjà accompli deux missions en France. C'est donc tout naturellement que vous répondez dans la langue de Voltaire :

- Excusez-moi, j'ai dû me tromper. Je cherchais les toilettes.

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [62](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [158](#).



Vous continuez d'avancer le long du couloir qui tourne à nouveau à gauche. A mesure que vous progressez, les échos de la

conversation deviennent de plus en plus nets. Vous remarquez alors une porte entrebâillée. Vous vous en approchez prudemment : c'est là, derrière le panneau, que plusieurs personnes conversent. Combien exactement ? Deux, trois, davantage ? Impossible de le dire.

- Bon, eh bien moi, je vais apporter à manger à la prisonnière, c'est l'heure du repas, dit une voix.

- Fais attention de ne pas te laisser séduire ! lance quelqu'un.

- Pas de danger, répond la première voix. De toute façon, je crois bien que le Sasquatch lui plaît plus que moi !

Cette répartie déclenche un éclat de rire général, puis un bruit de pas vous indique que quelqu'un s'approche de la porte. Qu'allez-vous faire ? Vous précipiter dans la pièce, pistolet au poing, pour essayer de neutraliser tout le monde en profitant de l'effet de surprise ? Rendez-vous au [87](#). Vous cacher derrière un des piliers qui soutiennent les étais et attendre de voir qui va sortir ? Rendez-vous au [43](#).

205

Malheur ! Au moment où vous tiriez, un cahot vous a fait bouger et au lieu d'atteindre un pneu de la voiture, votre balle a blessé un passant qui s'écroule sur le sol. Voilà qui n'arrange pas vos affaires, car aussitôt, une meute de Chinois furieux se précipite sur vous et vous lyncherait volontiers si une patrouille de police ne venait vous tirer de ce mauvais pas. Les représentants de l'ordre vous arrêtent ainsi que John Bob de Golf et vous devez vous préparer à vous voir notifier une inculpation pour coups et blessures volontaires à l'aide d'une arme à feu. Vous allez passer un bon moment en prison, ce qui vous interdit de poursuivre votre mission. Ce n'est donc pas vous qui monterez jamais sur le trône de Chronalia, Reine du Temps.

- Grâce, matelots ! souffle Peter Medduzz dans un râle.

Les os brisés, la figure meurtrie par les coups redoublés que vous lui avez infligés, il vous implore du regard.

- Arrêtez immédiatement l'opération Apocalypse et vous aurez la vie sauve, répondez-vous.

- Hicboum est mort ? demande le savant fou en tournant la tête vers le cadavre du boiteux.

- Il est mort, en effet, et vous ne vaudrez guère mieux si vous n'empêchez pas le *Doomsday* d'accomplir sa mission !

- Comment avez-vous fait pour sortir de votre cellule ? Je vous tenais en mon pouvoir... C'est à cause de Laura que vous avez réussi à parvenir jusqu'à moi. Maudite soit-elle ! Que le diable l'emporte !...

- Cessez de bavarder et faites ce qu'il faut pour arrêter le *Doomsday*, l'interrompez-vous.

- Là, murmure Peter Medduzz en montrant d'un geste un pupitre aménagé dans un coin du laboratoire et sur lequel s'alignent manettes, boutons et voyants lumineux.

- C'est ce pupitre qui permet de communiquer avec le *Doomsday* ? interrogez-vous.

- Oui... Je... Je vais...

Medduzz tente de se relever, mais il a une jambe brisée et il vous faut le soutenir, de Golf et vous, pour l'amener jusqu'au pupitre. Là, le savant dévoyé abaisse une manette. Une lumière rouge s'allume aussitôt et se met à clignoter. -Ha ! Ha ! Ha ! s'écrie alors Peter Medduzz, retrouvant soudain un regain d'énergie. Le Maître ! Je suis le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum !

Le Maître, entendez-vous ? Réunion immédiate des équipes B et C ! Tout le monde sur le pont ! Le navire est sabordé ! Nous dépasserons nos objectifs, car je suis le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum !

Emporté dans son délire, il se met ensuite à chanter d'une voix éraillée :

Hisse la voile, hisse mat'lot ! La terre est loin, le ciel est haut Pas peur du vent, pas peur de l'eau Hisse la voile, hisse mat'lot !

Le dernier mot s'étouffe dans un hoquet : Peter Medduzz vient de rendre l'âme.

- Heureusement qu'il est mort, je n'aurais pas pu supporter de l'entendre chanter une seconde de plus, déclare John Bob de Golf en guise d'oraison funèbre.

Dans les poches de Peter Medduzz, vous trouvez votre argent, vos papiers et vos cartes de crédit que vous pouvez reprendre si vous le souhaitez. Valiocka vient d'entrer à son tour dans le laboratoire et vous a rejoints. Voyant la manette abaissée et la lumière rouge qui continue de clignoter, elle pâlit soudain.

- Mon Dieu ! Le mécanisme d'autodestruction ! dit-elle d'une voix blanche.

- Que voulez-vous dire ? vous exclamez-vous.

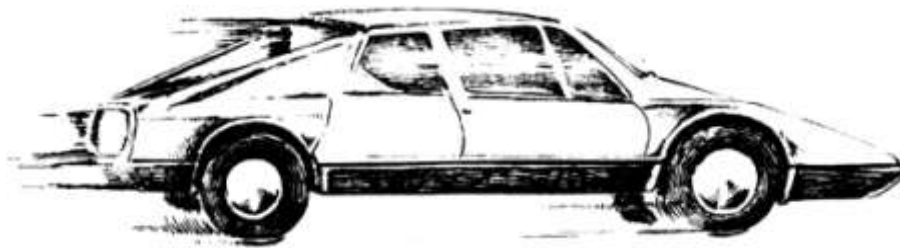
- Dans cinq minutes, la base sera submergée par les eaux. Medduzz avait conçu un mécanisme permettant de détruire son repaire si jamais les choses venaient à tourner mal. Une charge de Medduzzine d'une puissance colossale va bientôt exploser dans la réserve d'eau. La montagne sera littéralement emportée par un gigantesque torrent ! Il faut fuir ! Venez !

Avant de quitter le laboratoire, vous vous saisissez de cagoules suspendues à un portemanteau, afin de vous dissimuler le visage. Valiocka n'a pas encore eu le temps de passer la sienne lorsque

les quintuplés, attirés par le remue-ménage, surgissent soudain dans le laboratoire. Vous vous enfuyez aussitôt à toutes jambes, mais les cinq frères, apercevant les cadavres de leur Maître et de Hicboum le Dingue, se lancent à vos trousses.

- Suivez-moi ! s'écrie Valiocka, je connais le chemin !

Courant à perdre haleine, vous vous retrouvez trois minutes plus tard sur la passerelle aménagée dans la caverne où sont rangés les chars à coupoles transparentes. Vous vous laissez alors quasiment tomber au bas de l'échelle qui permet d'atteindre le sol. Il s'agit à présent d'avoir de bons réflexes ! Si vous êtes venus en hélicoptère et si vous avez pris la précaution d'atterrir à quelque distance de la base, rendez-vous au [241](#). Si votre hélicoptère a été détruit, ou si vous êtes venus en voiture, rendez-vous au [227](#).



207

En tirant cette carte, vous l'avez échappé belle ! La Toyota parvient en effet de l'autre côté du précipice, mais elle exécute un tonneau au moment où elle touche le sol. Fort heureusement, elle retombe sur ses quatre roues et seule la carrosserie a souffert de l'accident. Le journaliste et vous-même avez été quelque peu secoués, en revanche, et vous perdez 1 point de **FORCE** chacun. Tandis que la voiture s'élançait au-dessus du ravin, le canoë accroché sur le toit s'est détaché : il est définitivement perdu, maintenant, mais peu importe, vous n'en avez plus besoin ! Vous pouvez repartir, à présent. Vous roulez encore trois quarts d'heure et vous arrivez alors sur un sentier en pente douce qui mène au sommet d'une montagne en traversant une forêt de pins. Le sentier est couvert de neige sale et creusé de profondes

ornières qui montrent que des véhicules l'empruntent fréquemment. En y regardant de plus près, vous constatez que ces ornières ont été laissées par des chenilles. Quel genre d'engin parcourt ainsi ce sentier ? Mystère... Une chose est certaine, en tout cas, il aboutit au point exact qu'indique l'extrémité de la ligne verte sur la carte du révérend Montrainer. Il vous reste à décider si vous souhaitez poursuivre votre route en voiture jusqu'au bout du chemin ou si vous préférez continuer à pied. Si vous souhaitez continuer en voiture, rendez-vous au [195](#). Si vous estimez préférable d'abandonner la Toyota et de poursuivre à pied, rendez-vous au [272](#).

208

Si vous avez trouvé le bon chemin du premier coup, rendez-vous au [193](#). Si vous n'avez réussi à atteindre la base qu'après avoir perdu une journée à parcourir un mauvais chemin, rendez-vous au [165](#).

209

Toutes ces couleurs représentées sur la carte du révérend Montrainer vous remettent en mémoire l'existence de ces fameuses lunettes. Souvenez-vous : elles avaient le pouvoir de transformer certaines couleurs. Vous avez alors l'idée de les chausser et de regarder à nouveau la carte ; à votre grande stupéfaction, celle-ci s'est complètement modifiée : certaines lignes colorées ont disparu, il n'en reste à présent plus qu'une. En comparant avec l'atlas, vous constatez qu'elle part de l'aérodrome de Bella Coola et aboutit à proximité de Kimsquit en un lieu signalé par un point rouge. - Regardez ça ! vous exclamez-vous. C'est un plan qui permet de trouver la base de Peter Medduzz ! Cette ligne de couleur verte, c'est le chemin qu'il faut prendre pour s'y rendre ! De Golf met à son tour les lunettes et regarde la carte.

- Ce qui m'étonne, dit-il, c'est que la ligne est presque droite.

- Parce que c'est une route aérienne qui permet à un pilote d'hélicoptère d'atteindre la base en évitant les sommets les plus élevés. Si on y va en voiture, le tracé doit être plus sinueux. Avec ce document, nous n'aurons aucun mal à découvrir le repaire de Peter Medduzz !

- Aucun mal, c'est peut-être beaucoup dire... Mais pour commencer, il est temps de filer à l'aéroport si nous ne voulons pas rater notre avion !

Voilà une parole de bon sens ! Ramassez carte et lunettes, puis hâtez-vous de vous rendre au [72](#).



210

Vous avez raté votre coup, il vous faut donc mener un deuxième Assaut contre votre adversaire (rappelez-vous qu'il a 20 points de **MAÎTRISE**). Mais pendant ce temps, son complice a pu reprendre ses esprits : il vous a rejoints et vous devrez également livrer un Assaut contre lui (ses points de **MAÎTRISE** s'élèvent à 19). Menez ces deux Assauts. Si vous les remportez tous les deux, rendez-vous au [125](#). Si vous n'en remportez qu'un seul, rendez-vous au [157](#). Enfin, si vous n'en remportez aucun, rendez-vous au [58](#). Un conseil : si vous ne remportez qu'un seul Assaut, notez bien les points de **MAÎTRISE** de l'adversaire que vous n'aurez pas réussi à blesser, vous en aurez besoin.

211

Bravo ! Vous avez réussi d'extrême justesse à vous tasser au fond du side-car, ce qui vous a permis de passer sous la remorque sans aucun dommage. John Bob de Golf est parvenu quant à lui à redresser la moto qui roule maintenant sur le côté gauche de la

route, parallèlement au semi-remorque. Il va falloir jouer serré à présent ! Préparez-vous à exécuter quelques acrobaties en vous rendant au [40](#).

212

Bravo ! Vous avez fait mouche ! Le chauffeur, touché d'une balle en plein front, s'effondre sur son volant. Le camion fait alors une embardée, heurte le mur et finit par s'arrêter à quelques pieds de vous. Vous êtes tous les deux indemnes. Vous vous précipitez aussitôt à l'intérieur du véhicule, vous fouillez le cadavre du chauffeur et vous découvrez dans sa poche la clé qui permet d'ouvrir la porte. - Venez, filons, lancez-vous à de Golf en sautant à terre.

Vous ouvrez ensuite la porte, vous franchissez dans l'autre sens le mur d'enceinte, puis vous courez vers la Maserati que vous lancez à toute allure sur la route, en direction de San Francisco. Après avoir parcouru une certaine distance sans que personne ne vous ait suivis, vous ralentissez quelque peu : ce n'est pas le moment de vous faire arrêter pour excès de vitesse !

- Eh bien, nous l'avons échappé belle ! soupire John Bob de Golf.
- Vous avez vu le visage du chauffeur ? C'était l'un des trois hommes que nous avons aperçus ce \$iatin près du camion.
- Peu m'importe qui c'était, l'essentiel c'est qu'il nous ait ratés.
- En tout cas, il faut agir vite, à présent ! Je vous raccompagne chez vous, je retourne à l'hôtel et nous nous retrouvons demain à 9 heures moins le quart, comme prévu.

Le reste du trajet se passe en silence. Une quarantaine de minutes plus tard, vous regagnez votre hôtel après avoir déposé le journaliste à son domicile et vous vous couchez pour prendre quelques heures de sommeil dont vous avez grand besoin. Rendez-vous ensuite au [109](#).



213 *Arrivée au bord du précipice, la Toyota s'élance
au-dessus du vide vers l'autre bord.*

213

Vous reculez autant que vous le permet la configuration du terrain, puis vous démarrez en trombe. Arrivée au bord du précipice, la Toyota s'élanche au-dessus du vide. L'autre bord n'est pas très loin : le tout est de savoir si vous allez l'atteindre, et si oui, dans quel état ! Lancez deux dés. Si vous obtenez un double, rendez-vous au [110](#). Si vous obtenez un chiffre pair qui ne soit pas un double, rendez-vous au [202](#). Si les dés vous donnent un chiffre impair, rendez-vous au [230](#). Enfin, si vous n'avez pas confiance dans les dés, vous pouvez tenter un Coup d'Audace en suivant la règle que votre mère vous a indiquée. Vous vous rendez pour cela au [22](#).

214

Sans doute est-il plus sage de renoncer à tirer. Vos scrupules vous honorent, mais la BMW est maintenant hors de vue. Vous avez pu cependant en relever le numéro que John Bob de Golf, en bon journaliste, note soigneusement : CASH 22 California. C'est le seul indice qui vous reste. En tout cas, vous n'avez plus rien à faire ici et, tandis que le malheureux marchand dont l'éventaire a été renversé brandit le poing en invoquant tous les dragons de son pays d'origine, de Golf remet les gaz et vous repartez tous deux pour vous rendre au [69](#).



215

Les petits yeux enfoncés dans le faciès d'ivrogne de Hicboum le Dingue vous dévisagent avec une joie mauvaise. Une odeur d'alcool flotte autour du répugnant personnage et vous soulève le cœur.

- Le patron veut vous voir, déclare le bandit d'une voix pâteuse. Passez devant. Toi, la pimbêche, tu viens aussi, ajoute-t-il à

l'adresse de Valiocka. Cette insulte lancée à la Messagère du Temps vous fait mal et vous auriez bien envie de donner au sinistre boiteux la correction qu'il mérite, mais il est armé d'une mitrailleuse, ce qui vous incite à la prudence. Hicboum vous fait passer devant lui et vous pousse tous les trois le long d'un couloir.

- Viens avec nous, Sasquatch, lance-t-il à l'abominable Homme des Neiges, et surveille-les bien !

Le monstre répond par un grognement, puis se tourne vers vous en vous montrant des dents énormes et pointues, comme pour vous faire comprendre qu'il ne serait pas dans votre intérêt de désobéir. Escortés par ces deux êtres dont il est bien difficile de déterminer lequel l'emporte sur l'autre en matière de bêtise et de férocité, vous parcourez d'interminables couloirs, puis vous montez un large escalier qui mène à une double porte dont les deux battants sont ouverts. Vous pénétrez ensuite dans une vaste galerie aux murs blancs et au sol recouvert de dalles également blanches. Hicboum le Dingue s'approche d'une porte métallique et compose un code sur un clavier encastré dans le mur. Aussitôt, un grésillement retentit et la porte s'entrouvre. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez dans un vaste laboratoire que vous connaissez déjà : vous l'avez vu sur la photo qu'en avait prise Laura Pushbey. Les machines qui vous avaient semblé si mystérieuses sur le cliché sont là, devant vous, immobiles et glacées. Au fond de la salle, un homme est assis dans un fauteuil pivotant. Il a les cheveux courts, plats, grisonnants, de petits yeux rusés et des lèvres si minces qu'elles forment comme une balafre horizontale entre son nez busqué et son menton en galoche. Il est vêtu d'un pull-over bleu marine et d'un pantalon beige et porte aux pieds des chaussures aux épaisses semelles caoutchoutées. Cet homme, vous le connaissez également pour avoir vu son visage sur une autre des photos de miss Pushbey : c'est Peter Medduzz en personne !

- Ha ! Ha ! Ha ! Voici donc les sombres bougres ! s'exclame Medduzz en vous voyant avancer vers lui. Et ce sont ces matelots

d'opérette qui prétendaient me saborder, nom d'un cacatois ! Regardez-moi celui-ci, lance-t-il à votre adresse, on dirait un moussaillon qui a le mal de mer ! Et c'est ça, nom di Diou, qui voulait s'attaquer à Peter Medduzz ?

Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum ! Laissez-moi rire !

Un moussaillon ! Vous, le Prince du Temps ! Ah, si seulement vous pouviez vous retrouve» seul à seul avec ce paltoquet, vous lui feriez rentrer ses insultes dans la gorge !

- Vous êtes en mon pouvoir, désormais ! poursuit Medduzz. Et je vais vous montrer qui est le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum ! Le *Maître*, entendez-vous ? Hicboum !

- Oui, Maître ? répond le boiteux.

- Va chercher les quintuplés et apporte-moi un pis-toilet-medduzueur !

- Bien, Maître. Surveille les prisonniers, Sasquatch.

L'abominable Homme des Neiges émet un borborygme et vous montre à nouveau les dents d'un air féroce tandis que Hicboum le Dingue s'éloigne. Qui sont les quintuplés ? Qu'est-ce qu'un pistolet-medduzueur ? C'est ce que vous saurez en vous rendant au [251](#).



Vous entrez à nouveau dans la villa en enjambant dans l'autre sens le rebord de la fenêtre et vous reprenez votre examen des papiers rangés dans les tiroirs du bureau. Vous passez ainsi

plusieurs minutes à lire toutes sortes de documents à caractère administratif ou privé dont aucun ne présente le moindre intérêt. Vous décidez donc de repartir, mais il est trop tard. Une gigantesque explosion retentit : la villa vient d'être soufflée par une bombe puissante qui vous a tués sur le coup, de Golf et vous. Pourquoi teniez-vous donc tellement à revenir fouiller dans ces papiers ? Vous aviez déjà découvert l'essentiel et vous pouviez continuer votre enquête qui était d'ailleurs en bonne voie. Quelle erreur ! Et surtout, quel dommage qu'elle ait mis si brutalement un terme à votre mission !

217

Les petits yeux enfoncés dans le faciès d'ivrogne de Hicboum le Dingue vous dévisagent avec une joie mauvaise. Une odeur d'alcool flotte autour du répugnant personnage et vous soulève le cœur.

- Le patron veut vous voir, déclare le bandit d'une voix pâteuse. Passez devant. Toi, la pimbêche, tu viens aussi, ajoute-t-il à l'adresse de Valiocka. Cette insulte lancée à la Messagère du Temps vous scandalise et vous auriez bien envie de donner au sinistre boiteux la correction qu'il mérite, mais il est armé d'une mitraillette, ce qui vous incite à la prudence. Hicboum vous fait passer devant lui et vous pousse tous les trois le long d'un couloir.

- Viens avec nous, Sasquatch, lance-t-il à l'abominable Homme des Neiges, et surveille-les bien !

Le monstre répond par un grognement, puis se tourne vers vous en vous montrant des dents énormes et pointues, comme pour vous faire comprendre qu'il ne serait pas dans votre intérêt de désobéir. Escortés par ces deux êtres dont il est bien difficile de déterminer lequel l'emporte sur l'autre en matière de bêtise et de férocité, vous parcourez d'interminables couloirs, puis vous montez un large escalier qui mène à une double porte dont les battants sont ouverts. Vous pénétrez ensuite dans une vaste

galerie aux murs blancs et au sol recouvert de dalles également blanches. Hicboum le Dingue s'approche d'une porte métallique et compose un code sur un clavier encastré dans le mur. Aussitôt, un grésillement retentit et la porte s'entrouvre. Quelques instants plus tard, vous vous retrouvez dans un vaste laboratoire que vous connaissez déjà : vous l'avez vu sur la photo qu'en avait prise Laura Pushbey. Les machines qui vous avaient semblé si mystérieuses sur le cliché sont là, devant vous, immobiles et glacées. Au fond de la salle, un homme est assis dans un fauteuil pivotant. Il a les cheveux courts, plats, grisonnants, de petits yeux rusés et des lèvres si minces qu'elles forment comme une balafre horizontale entre son nez busqué et son menton en galoche. Il est vêtu d'un pull-over bleu marine et d'un pantalon beige et porte aux pieds des chaussures aux épaisses semelles caoutchoutées. Cet homme, vous le connaissez également pour avoir vu son visage sur une autre des photos de miss Pushbey : c'est Peter Medduzz en personne !

- Ha ! Ha ! Ha ! Voici donc les sombres bougres ! s'exclame Medduzz. Ainsi, c'est ce dadais avachi et cette petite pintade maigrichonne qui prétendaient me saborder, nom d'un cacatois ! Regardez-moi celle-ci, lance-t-il à votre adresse, avec son regard de carpe molle ! Et c'est ça, nom di Diou, qui voulait s'attaquer à Peter Medduzz ? Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum ! Laissez-moi rire ! Une pintade maigrichonne ! Un regard de carpe molle ! Vous, la Princesse du Temps ? Ah, si seulement vous pouviez vous retrouver seule face à ce butor, vous lui feriez rentrer ses insultes dans la gorge !

- Vous êtes en mon pouvoir, désormais ! poursuit Medduzz. Et je vais vous montrer qui est le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum ! Le *Maître*, entendez-vous ? Hicboum !

- Oui, Maître ? répond le boiteux.

- Va chercher les quintuplés et apporte-moi un pistolet-medduzueur !

- Bien, Maître. Surveille bien les prisonniers, Sasquatch.

L'abominable Homme des Neiges émet un borborygme et vous montre à nouveau les dents d'un air féroce tandis que Hicboun le Dingue s'éloigne. Qui sont les quintuplés ? Qu'est-ce qu'un pistolet-medduzueur ? C'est ce que vous saurez en vous rendant au [251](#).

218

Quelques instants plus tard, votre casque sur la tête, vous prenez place dans le side-car tandis que le journaliste enfourche la moto. Il fait beau et San Francisco sous le soleil vous paraît fraîche et enjouée, baignée d'une lumineuse douceur. Ah, si seulement vous aviez le temps de faire un peu de tourisme ! De Golf se faufile habilement parmi les voitures qui encombrent les rues en pente et vous arrivez bientôt en vue du Golden Gate Bridge, un pont encore plus long et plus impressionnant que celui par lequel vous avez fait votre entrée à San Francisco. Le Pont de la Porte d'Or ! Un mile de longueur, sept cent cinquante pieds au-dessus du niveau de la mer, plus de cinquante ans d'âge : mazette, la belle ouvrage ! Il en faut du cran et de la poigne pour construire un pont aussi majestueux ! Lorsque la moto s'engage sur le Golden Gate, vous bénissez John Bob de Golf d'avoir eu la bonne idée de vous apporter une combinaison : il souffle en effet un vent du large qui vous paralysait de froid si vous n'aviez cette protection. La vue est magnifique : à votre gauche, l'océan Pacifique déploie ses profondeurs turquoises jusqu'à l'horizon, à votre droite, des bateaux aux cheminées fumantes glissent paisiblement sur les eaux immobiles de la baie de San Pablo. Respectueux de la limitation de vitesse, John Bob de Golf emprunte l'autoroute **101** sans dépasser les fatidiques 55 miles à l'heure et vous arrivez à Novato une demi-heure plus tard. L'entreprise G.G. Hunskoop est située un peu en dehors de la ville, au bord d'une route secondaire peu fréquentée. Prudent, le journaliste gare sa moto derrière un bosquet, à l'abri d'éventuels regards. - Et maintenant, allons voir d'un peu plus près ce que cachent les transports Hunskoop, murmure John Bob de Golf en

mettant pied à terre. Vous sortez du side-car et vous suivez le journaliste. Progressant tous deux à l'abri des arbres qui bordent la route à cet endroit, vous vous approchez d'un mur derrière lequel s'élève un vaste bâtiment quelque peu décrépit que vous avez déjà vu en partie sur l'une des photos prises par Laura Pushbey. Le portail qui donne sur la route est soigneusement fermé : impossible de passer par là ; en revanche, vous pouvez jeter un coup d'œil par-dessus le mur d'enceinte ; John Bob de Golf est en effet tout disposé à vous faire la courte échelle. Vous choisissez donc un endroit où le feuillage d'un arbre vous permettra de vous dissimuler et vous vous hissez au faite du mur avec l'aide du journaliste. Vous revoyez alors la cour qui figurait sur la photo. Les deux camions semi-remorques sont également là et une équipe de manutentionnaires est en train de charger des caisses dans l'un d'eux. Si vous comptez bien, ils sont six en tout à s'affairer ainsi ; l'un d'eux, qui vous tourne le dos, attire plus particulièrement votre attention : c'est lui qui donne les ordres aux autres et lorsqu'il marche, vous remarquez qu'il boite. Soudain, l'homme se retourne : il a le visage caractéristique de l'ivrogne que vous avez vu sur l'une des photos et en qui John Bob de Golf a formellement reconnu l'assassin de Laura Pushbey ! Vous n'avez pas mis longtemps à retrouver sa trace ! Apparemment, les hommes qui chargeaient le camion ont fini leur besogne.

- Bon, on y va ! lance alors l'assassin de Laura Pushbey. Mike, fais chauffer le moteur, moi, je m'installe dans la remorque. Il vaut mieux qu'on me voie le moins possible, ces temps-ci. Il paraît que je fais peur aux jeunes filles ! Et puis, du moment que j'ai ça pour me tenir compagnie ! ajoute-t-il avec un rire gras en saisissant une bouteille de whisky posée sur le marchepied du camion. Le boiteux monte dans la remorque et ferme les portes derrière lui tandis qu'un jeune homme aux longs cheveux filasse et aux épaules de lutteur va s'installer au volant du camion.

- Dites, je commence à fatiguer, chuchote alors John Bob de Golf qui supporte vaillamment votre poids dans la paume de ses mains jointes.

- Bonne nouvelle, vous pouvez lâcher, lui répondez-vous dans un murmure.

Vous sautez à terre et vous courez vers la moto en lui faisant signe de vous emboîter le pas.

- Quel est le programme ? demande-t-il.

- Vous suivez le camion qui va sortir dans un instant. L'assassin de Laura Pushbey est dans la remorque.

Vous sautez dans le side-car et en quelques mots vous racontez ce que vous avez vu au journaliste qui se tient prêt à démarrer dès que le semi-remorque apparaîtra. A peine avez-vous terminé votre récit qu'un vrombissement retentit. Le portail de G.G. Hunskoop s'ouvre et l'impressionnante calandre du semi-remorque surgit. L'un des hommes fait signe au chauffeur que la route est libre et l'énorme véhicule s'engage sur la chaussée, en direction du nord.

- Belle bête ! commente John Bob de Golf. Un Peterbilt 359, dix-huit roues et pas mal de chevaux-vapeur sous le capot !

- Attendez qu'ils aient refermé le portail avant de démarrer, recommandez-vous au journaliste.

- Bien, chef!

- Et cessez de vous moquer de moi, vous aurez peut-être moins envie de faire le fier, tout à l'heure !

Jusqu'à présent, vous aviez laissé l'initiative à John Bob de Golf, mais maintenant que la situation devient plus périlleuse, vous avez la ferme intention de prendre vous-même les choses en main. Le portail de l'entreprise Hunskoop vient de se refermer, le journaliste lance alors sa moto sur la route et suit à distance le semi-remorque qui continue vers le nord, en direction de Santa Rosa. La circulation n'est pas très dense mais de Golf s'arrange malgré tout pour laisser quelques voitures entre la moto et le

camion, afin d'éviter que le chauffeur ne vous repère dans son rétroviseur. Quinze miles plus loin environ, le semi-remorque bifurque vers le nord-est et rejoint une petite route secondaire parfaitement déserte. Bien entendu, vous êtes toujours derrière, mais cette fois-ci, l'absence de toute autre voiture rend votre présence plus visible. Si visible même que deux miles plus loin, un coup de feu éclate soudain : une petite ouverture dans la porte arrière de la remorque a permis à l'assassin de Laura Pushbey de vous apercevoir. Reconnaisant le side-car qui l'a poursuivi la veille lorsqu'il s'enfuyait au volant de la BMW, il n'a pas hésité à tirer pour essayer de se débarrasser de vous. Lancez deux dés. Si vous faites un double, rendez-vous au [37](#). Si vous obtenez un chiffre pair qui ne soit pas un double, rendez-vous au 55. Enfin, si les dés vous donnent un chiffre impair, rendez-vous au [171](#).

219

- Non merci, je n'ai pas soif, répondez-vous.

- Pas soif? Même pour un tout petit verre? s'étonne l'homme. Ah, là, là, c'est quand même pas de chance, pour une fois que je rencontre une Française, voilà qu'elle n'a pas soif!

- Je ne suis pas française, au revoir monsieur, répliquez-vous avant de tourner les talons.

- Allons bon ! Encore une étrangère ! s'exclame l'homme derrière vous. Décidément, on ne peut se fier à personne ! Bientôt, il n'y aura plus que des étrangers sur Terre !

Vous retournez dans la salle du restaurant où vous retrouvez John Bob de Golf.

- Eh bien, que vous arrive-t-il ? interroge celui-ci. Vous avez l'air bien sombre !

- Je viens de rencontrer le cuisinier, répondez-vous. Il est aussi répugnant que ses hamburgers. Venez, filons d'ici.

Vous entraînez le journaliste vers la Maserati et vous reprenez votre place au volant tandis que votre compagnon vient s'asseoir à côté de vous.

- Je savais bien que nous ne trouverions rien d'intéressant ici, fait-il remarquer. Et maintenant ? Où allons-nous ?

Si vous avez fouillé le cadavre du chauffeur du semi-remorque, peut-être aurez-vous, envie de faire un tour à son domicile ? A condition, bien entendu, que vous ne l'ayez pas déjà fait. Pour cela, il faudra vous rendre au [131](#). Si vous préférez retourner à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

220

Vous avancez sur la passerelle, puis vous pénétrez dans un couloir creusé dans la montagne et consolidé par des étais. Des ampoules accrochées au plafond tous les dix yards environ éclairent les lieux. Bientôt, le couloir tourne brusquement vers la droite, puis continue tout droit. A mesure que vous avancez, vous entendez les échos d'une conversation qui semble avoir lieu un peu plus loin. Vous vous approchez prudemment et vous remarquez alors une porte entrouverte : c'est derrière cette porte que plusieurs personnes conversent. Combien exactement ? Deux, trois, davantage ? Impossible de le dire.

- Bon, eh bien moi, je vais apporter à manger à la prisonnière, c'est l'heure du repas, dit une voix.

- Fais attention de ne pas te laisser séduire ! lance quelqu'un.

- Pas de danger, répond la première voix. De toute façon, je crois bien que le Sasquatch lui plaît plus que moi !

Cette répartie déclenche un éclat de rire général, puis un bruit de pas vous indique que quelqu'un s'approche de la porte. Qu'allez-vous faire ? Vous précipiter dans la pièce, pistolet au poing, pour essayer de neutraliser tout le monde en profitant de l'effet de

surprise ? Rendez-vous au **87**. Vous cacher derrière un des piliers qui soutiennent les étais et attendre de voir qui va sortir ? Rendez-vous au **43**.

221

Chercher un début de piste du côté de l'entreprise G.G. Hunskoop ? Voilà qui vous semble judicieux, à condition que les choses aillent vite.

- Vous avez raison, il ne faut pas traîner, approuve de Golf, je passe vous chercher demain matin à 8 heures à votre hôtel, entendu ?

Ce rendez-vous vous convient, bien que vous brûliez d'impatience d'agir : le visage de Valiocka, marqué par la souffrance et la fatigue, vous obsède depuis que vous avez eu cette photo sous les yeux.

- Je dînerais bien avec vous, dit de Golf, mais je suis déjà pris. Une Française de passage... Les Françaises sont plutôt sinistres, mais celle-ci est si jolie... Tenez, prenez les photos, je mettrai les négatifs en lieu sûr. A demain ?

- A demain 8 heures.

Vous prenez congé et vous rentrez à votre hôtel pour réfléchir à la situation. Vous auriez voulu agir dès ce soir, mais il faut bien dire que vous êtes un peu perdu dans cette grande ville, aussi vous semble-t-il plus sage de ne rien entreprendre seul, pour l'instant tout au moins. De plus, vous ne vous sentez pas très bien : vous avez du mal à respirer dans l'atmosphère polluée de San Francisco. Vous descendez prendre un repas léger qui vous coûte 10 dollars et ne vous rapporte aucun point de **FORCE**, tant le changement d'air vous a fatigué. Vous rentrez ensuite vous coucher et, après avoir jeté un dernier coup d'œil aux photos que de Golf vous a confiées, vous vous endormez d'un sommeil agité en ne cessant de rêver au visage tourmenté de Valiocka,

enfermée vous ne savez où, dans un paysage gris et glacé... Vous vous réveillerez en vous rendant au [225](#).

222

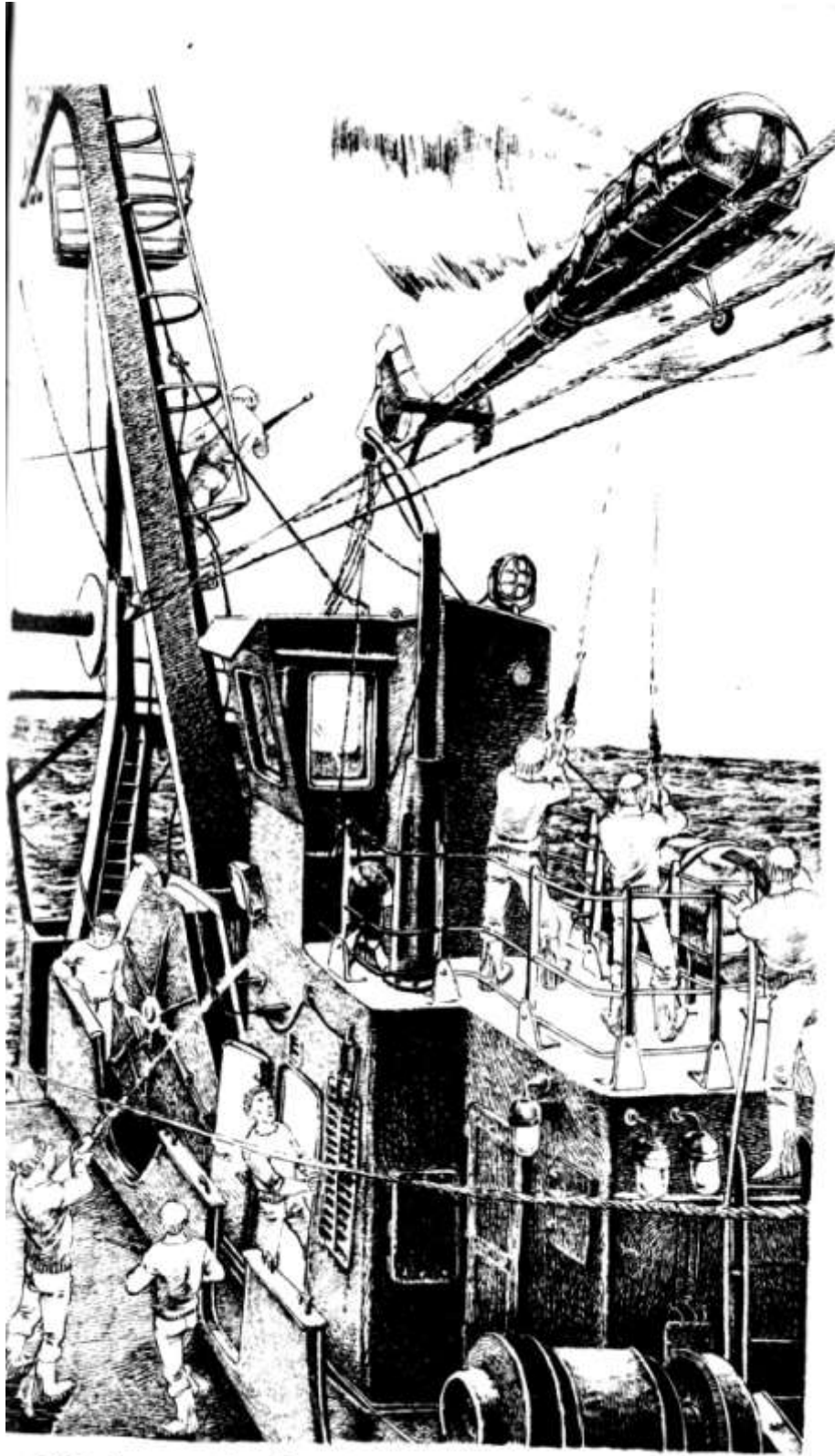
Le sort vous a joué un mauvais tour en vous faisant tirer cette carte. La Toyota ne parvient pas, en effet, à franchir le précipice. Elle s'écrase contre le flanc rocheux du plateau, puis tombe dans l'eau, au fond du ravin. Il est clair que ni vous ni le journaliste n'avez pu survivre à un tel choc. Votre mission se termine donc ici, dans cette rivière impétueuse dont l'écume glacée enveloppe vos cadavres comme un linceul.

223

Bien entendu, vous avez emporté dans l'hélicoptère la mitrailleuse et le pistolet-medduzzeur qui vous seront utiles lorsque vous aurez retrouvé le bateau. John Bob de Golf connaît bien la géographie des États-Unis et une heure plus tard, l'hélicoptère survole la région où navigue le *Doomsday*. Le temps est clair et vous n'avez aucun mal à repérer les bateaux qui sillonnent l'océan au-dessous de vous. Le journaliste réduit l'altitude tandis que vous scrutez la surface de l'eau, essayant d'apercevoir le chalutier. Par chance, Valiocka connaît le *Doomsday* pour l'avoir déjà vu ancré à proximité de la base de Peter Medduzz et soudain, elle pousse un cri :

- Là ! C'est celui-ci !

- Préparez-vous ! dit alors de Golf. L'hélicoptère descend vers le bateau et quelques minutes plus tard, vous voyez le mot *Doomsday* inscrit sur la coque. Vous avez bel et bien trouvé le chalutier de Peter Medduzz ! Des marins, sur le pont, lèvent les yeux vers l'hélicoptère et croient tout d'abord avoir affaire à des hommes de Medduzz venus les rejoindre pour quelque mystérieuse raison. C'est alors que, saisissant le pistolet-medduzzeur, vous balayez le pont d'un puissant jet d'eau. Surpris, certains des marins sont projetés sur le sol, mais d'autres brandissent aussitôt des mitrailleuses et tirent sur



223 Les marins du « Domsday » brandissent des mitraillettes et tirent sur l'hélicoptère.

l'hélicoptère. De Golf est habile cependant et il parvient à éviter les rafales. Pour votre part, vous continuez à inonder le pont du bateau et vous passez la mitrailleuse à Valiocka pour qu'elle vous prête main-forte. Pris sous un tir croisé de balles réelles et de torrents d'eau, les marins tombent les uns après les autres. Certains d'entre eux sont précipités par-dessus bord, d'autres s'écroulent sur le pont, tués net. Bientôt, il n'y a plus personne en vue sur le *Doomsday* et de Golf réduit encore l'altitude pour vous déposer, Valiocka et vous, sur le pont du chalutier. Vous reprenez alors la mitrailleuse des mains de la Messagère du Temps et vous vous précipitez vers l'écouille qui permet d'accéder au pont inférieur.

- Pendant ce temps, montez dans le poste de pilotage et essayez d'arrêter les machines ! criez-vous à Valiocka.

Vous dégringolez une volée de marches et vous vous retrouvez alors dans un véritable arsenal : une batterie de canons est installée là et des obus sont soigneusement disposés dans des caisses alignées le long des cloisons. Des obus chargés de Medduzzine !

- Lâchez votre arme ! crie alors une voix derrière vous.

Lâcher votre arme ? Certainement pas ! Vous avez au contraire la ferme intention de vendre chèrement votre peau ! Par chance, vous vous trouvez face à un hublot dont le verre vous permet de voir ce qui se passe derrière vous. La voix de l'homme (lui vient de vous donner cet ordre ne vous est pas inconnue; le visage dont vous distinguez le reflet vous dit également quelque chose. C'est en effet celui du... révérend Montrainier !

J'ai dit : lâchez votre arme ! répète lentement ce dernier.

Il faut à présent jouer le tout pour le tout : Montrainier est également armé d'une mitrailleuse, par conséquent tout se décidera en une seule rafale !

L'issue du combat dépendra de votre rapidité, que vous allez calculer selon la règle habituelle. Réussirez-vous à faire volte-face et à tirer avant Montrainer? Pour le savoir, menez l'ultime Assaut en sachant que votre adversaire dispose d'un total de MAÎTRISE de 17. Si vous l'emportez, rendez-vous au [274](#).

224

Ouf! Vous avez réussi à abattre vos poursuivants !

Il était temps, car s'ils avaient continué à projeter sur vous ces cascades d'eau, le moteur du char n'aurait fini par être noyé. Fort heureusement, vous parvenez à démarrer au moment où John Bob de Golf a enfin pu ouvrir la porte de la caverne. Le journaliste saute dans le char au passage et vous débouchez à l'air libre, ce qui vous fait grand bien. L'atmosphère confinée de l'ancienne mine commençait en effet à vous peser. Le char est maniable et vous permet de parcourir sans difficulté le terrain accidenté qui mène au contrefort où vous avez laissé l'hélicoptère. Lorsque vous atteignez l'appareil, un grondement retentit soudain derrière vous; le mécanisme d'autodestruction a fait son œuvre : des tonnes d'eau déferlent dans les profondeurs de la montagne, noyant tout sur leur passage. La base secrète de Peter Medduzz est détruite et la Medduzzine qui y était stockée va se dissoudre dans ce gigantesque torrent>lais ce n'est pas le moment de vous attarder : vous vous ruez sur l'hélicoptère, vous montez à l'intérieur et John Bob de Golf met les rotors en marche. Lorsque les moteurs sont chauds, le journaliste décolle et vous contemplez alors au-dessous de vous le spectacle saisissant de la montagne ruisselante d'eau : par tous les interstices de la roche, l'eau jaillit et tombe en cascade jusque dans la vallée. C'est un spectacle grandiose qui vous coupe le souffle et, pendant quelques instants, vous restez tous les trois silencieux tandis que l'hélicoptère s'éloigne. Il s'agit à présent de retrouver le *Doomsday*, ce que vous vous efforcerez de faire en vous rendant au [223](#).

Au matin, vous vous éveillez à 7 heures et vous vous préparez après avoir commandé un petit déjeuner. A 8 heures précises, John Bob frappe à la porte de votre chambre. Il est vêtu d'une combinaison de motocycliste et porte un casque sous le bras, ainsi qu'un sac en plastique.

- Ça y est ! J'ai trouvé l'adresse de G.G. Hunskoop ! vous annonce-t-il d'emblée. Il va falloir faire un peu de route : c'est à Novato, une petite ville à environ vingt-cinq miles au nord de San Francisco. Et vous savez à qui appartient l'entreprise ?

- Non, répondez-vous.

- A l'Église de l'Apocalypse ! C'est le nom que porte la communauté religieuse du révérend Montrainer. Les frères George et Gary Hunskoop qui dirigeaient auparavant la société ont été touchés par la grâce et ils ont abandonné tous leurs biens à l'Église de l'Apocalypse pour se consacrer à une vie de prière et de pénitence en attendant le Jugement

Dernier. Ainsi, tous les indices concordent: j'ignore ce que le révérend Montrainer trafique avec Peter Medduzz, mais j'espère bien que nous l'apprendrons bientôt. En attendant, mettez donc ça.

De Golf sort du sac en plastique une autre combinaison de motocycliste, un casque intégral et une paire de bottes.

Croyez-moi, il fait froid dans le side-car quand on roule sur la route. Et puis, grâce au casque, personne ne pourra nous reconnaître. Parce que je vous signale que nous sommes recherchés. Recherchés ? ! vous exclamez-vous. Les employés de l'hôtel Galmard ont donné notre signalement aux policiers qui enquêtent sur le meurtre de Laura Pushbey.

- Nous devrions peut-être aller nous expliquer ?x Pas question, il faut d'abord résoudre toute l'affaire, sinon, je perds mon scoop.

Ce n'est pas en étant témoin dans une histoire de meurtre que je pourrai demander une augmentation à la direction de mon journal. En revanche, si j'arrive à démontrer que Montrainer est impliqué dans l'assassinat de Laura Pushbey, je tiens l'article du siècle, les tirages augmentent et mon salaire aussi. Il faut bien vivre, non ?

C et aveu vous stupéfie : ainsi donc, voilà où en est arrivée l'humanité en cette fin de vingtième siècle ! Il n'y est question que d'argent ! Si vous n'aviez pas une mission à remplir, vous repartiriez aussitôt au centre de la Terre, dans le Royaume du Temps, pour demander à votre mère de vous envoyer dans une époque où l'on se préoccuperait davantage du progrès de l'homme que de son compte en banque !

- Allez, vite, mettez cette combinaison, insiste John Bob de Golf.

Après avoir hésité un instant, tant l'indignation vous étouffe, vous finissez par vous exécuter. Et puisque de Golf fait preuve d'un tel cynisme, vous décidez de l'imiter : vous vous servirez de lui tant qu'il vous sera utile, mais vous ne garderez en tête que votre propre objectif - libérer Valiocka - sans vous préoccuper le moins du monde de son « scoop ». Qu'il aille au diable, lui, son journal et son argent ! En attendant, vous passez dans la salle de bains pour enfiler la combinaison de motocycliste. Si vous avez réussi à arrêter la BMW la veille, rendez-vous au [18](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [123](#).



Après avoir lu chaque page de vos passeports et s'être assuré que vous étiez bien munis de billets de retour, le douanier consent à vous laisser passer.

- Pourquoi tiennent-ils tant à ce que l'on ait un billet de retour ? vous étonnez-vous tandis que vous vous dirigez vers la porte d'embarquement du vol pour Bella Coola.

- Ils ont peur de l'immigration sauvage, explique John Bob de Golf. Le Canada n'est qu'une vaste étendue aride et mortellement ennuyeuse où il fait un froid de canard neuf mois sur douze, mais ses habitants s'imaginent que tout un chacun rêve de s'y installer définitivement. En ce qui me concerne, il faudrait me payer très cher pour que j'accepte de vivre ici ! J'espère d'ailleurs que notre séjour ne durera pas très longtemps : croyez-moi, ce n'est certainement pas par plaisir que je mets les pieds dans ce pays !

Raison de plus pour en finir au plus vite ! Dès que Valiocka sera libre et Peter Medduzz neutralisé, nous reviendrons en Californie, promettez-vous.

- Ah ! la Californie... murmure John Bob de Golf, d'un ton déjà nostalgique.

L'avion qui vous emmène à Bella Coola est un bimoteur d'une dizaine de places dans lequel vous êtes un peu secoués en raison du mauvais temps, mais vous arrivez malgré tout sans encombre sur le petit aérodrome que vous découvrirez en vous rendant au [120](#).

227

Il y a un hélicoptère sur une plate-forme, au flanc de la montagne, s'écrie Valiocka.

Vite ! il faut s'en emparer ! répondez-vous. On peut passer par le monte-charge, ou par l'extérieur de la montagne pour atteindre la plateforme.

Des pas précipités vous indiquent que les quintuplés se trouvent à présent sur la passerelle. Comment préférez-vous accéder à la plate-forme où se trouve l'hélicoptère de Peter Medduzz?

Par le monte-charge ?

Rendez-vous au [263](#)

Par l'extérieur de la montagne ?

Rendez-vous au [242](#)

228

- J'ai une idée, murmurez-vous. Vous vous souvenez du contenu de l'éprouvette q-Je*j'ai rapportée du Bay Burger ?

- Les cristaux qui font couler le whisky à flots ?

- Exactement.

- Et alors ?

- Si on arrive à les faire avaler au monstre, toute l'eau dont son corps est composé va augmenter de volume et il éclatera littéralement.

- Et comment voulez-vous lui faire avaler ça ? En le lui demandant poliment ?

Vous avez dans votre poche un petit paquet de gâteaux secs de forme cylindrique qu'on vous avait donné dans l'avion de Vancouver. Vous en prenez un que vous creusez avec l'ongle et vous versez les cristaux dans le trou ainsi pratiqué. Vous jetez ensuite le gâteau aux pieds de la créature. Le monstre, fort

heureusement, n'a pas l'intelligence suffisamment développée pour se demander d'où lui vient cette friandise ; il se contente de la ramasser, de la flairer, puis de l'avalier d'un coup. Un instant plus tard, le mastodonte ouvre des yeux effarés, se met à tousser, à suffoquer, son ventre enfle, puis sa tête et ses membres, et il finit par s'effondrer sur le sol, le souffle coupé. Il pousse encore quelques râles étouffés qui, par chance, sont trop faibles pour donner l'alerte, et s'immobilise enfin, raide mort, les poumons et tous ses autres organes noyés par l'eau de son propre corps.

- Vite ! Dépêchons-nous, dites-vous à voix basse. Vous vous précipitez vers la porte et vous essayez de tourner le volant qui commande la serrure, mais il est si serré que vous n'y parvenez pas. De Golf vous prête main-forte et à la troisième tentative, alors que vous êtes tous deux à bout de force, vous arrivez enfin à décoincer le volant. Vous réussissez ainsi à ouvrir la porte et vous pénétrez dans une cellule aux murs de pierre nue, éclairée par des tubes au néon. Dans un coin de la cellule, Valiocka la Juste est assise sur un lit de camp, son repas posé par terre à côté d'elle. En vous voyant entrer tous les deux, la Messagère du Temps se montre tout d'abord abasourdie, puis, lorsque vous relevez vos cagoules, elle se jette littéralement au cou de... John Bob de Golf!

John Bob ! Toi ! Oh, je savais que tu viendrais... murmure-t-elle, au bord des larmes. Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [84](#). Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [93](#).

229

Bravo ! Au prix d'un périlleux rétablissement, vous avez réussi à ne pas tomber, ce qui vous permet de continuer à poursuivre l'assassin sans dommage. Rendez-vous au [21](#).

230

Avec un peu plus d'élan, la Toyota aurait peut-être pu atteindre l'autre bord du précipice. Malheureusement, elle s'est écrasée contre le flanc rocheux du plateau, puis elle est tombée dans

l'eau, au fond du ravin. Il est clair que ni le journaliste ni vous-même n'avez survécu à un tel choc. Votre mission se termine donc ici, dans cette rivière impétueuse dont l'écume glacée enveloppe vos cadavres comme un linceul.

231

Quelle erreur ! Il aurait été pourtant si facile d'expédier la Lamborghini dans le champ que longe la route ! Mais il aurait fallu pour cela donner un coup de volant à droite, pas à gauche ! En ayant ce mauvais réflexe, vous avez fait dévier la Maserati de sa trajectoire, ce qui a permis à Montrainer de redresser la sienne. Au prix d'un dérapage spectaculaire, le révérend réussit en effet à passer le virage d'extrême justesse tandis que votre propre voiture se déporte sur la gauche. Emportée par son élan, la Maserati se met alors en travers de la route et exécute quatre magnifiques tonneaux avant de s'écraser contre un pylône électrique. Il faut malheureusement constater que ni John Bob de Golf ni vous-même n'avez survécu à ce regrettable accident. Votre mission se termine donc ici, tandis que le révérend Montrainer, après l'avoir échappé belle, poursuit sa route vers une destination qui vous restera à jamais inconnue...

232

Bravo ! Avec une telle maîtrise et tant de force, vous ne pouviez que réussir ! Vous avez bondi hors du side-car et en vous cramponnant aux épaules de John Bob de Golf, vous avez réalisé l'exploit de vous asseoir en amazone sur la selle arrière au moment précis où le side-car passait sous le coin de la remorque. Ainsi, vous êtes indemne et vous pouvez à nouveau sauter dans le side-car tandis que le journaliste parvient à redresser la moto qui roule maintenant sur le côté gauche de la route, parallèlement au camion. Il va falloir jouer serré, à présent ! Préparez-vous à exécuter d'autres acrobaties en vous rendant au [40](#).

233

- Bon, mais alors dépêche-toi ! répond son complice.

Avant que vous n'ayez eu le temps de réagir, la poignée de la porte tourne. L'homme, s'apercevant que le verrou est mis, comprend aussitôt.

Il y a quelqu'un dans la salle de bains ! s'écrie-t-il.

Vite ! La commode ! dit l'autre. *La commode ?* Que veulent-ils faire ? Un instant plus tard vous entendez un choc sourd contre la porte de la salle de bains. Vous comprenez alors que les deux bandits ont fait basculer la commode contre la porte pour bloquer celle-ci qui, malheureusement, s'ouvre vers l'extérieur. Vous voilà donc coincés dans la salle de bains ! Inutile, en effet, d'essayer de passer par le soupirail, il est trop étroit. Et la bombe qui doit être mise à feu dès qu'ils auront atteint le bout de la rue ! Si vous possédez le talent de **CHARPENTIER**, rendez-vous au [247](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [101](#).

234

Deux mille dollars alors que vous avez payé la voiture mille dollars seulement, voilà qui vous semble une bonne affaire ! Maintenant que vous êtes à San Francisco, vous pouvez prendre des taxis en attendant de vous procurer une autre automobile. Le collectionneur est ravi que vous acceptiez son offre. Il vous remet une liasse de billets et vous sortez de la Buick, lui laissant votre place. En même temps, son compagnon qui était resté dans l'autre voiture se glisse au volant de celle-ci et quelques instants plus tard, les deux véhicules s'éloignent le long de California Street. Vous avez donc fait un bénéfice de mille dollars sans vous fatiguer : félicitations ! Vous auriez de bonnes chances de réussir dans la vie si vous décidiez de vous installer en Amérique ! Mais dans l'immédiat, il s'agit plutôt de penser à votre mission et vous entrez chez un marchand de journaux pour y acheter le *San Francisco Herald and Examiner*, le journal dans lequel travaille John Bob de Golf, l'homme qu'il vous faut contacter de toute

urgence. Aujourd'hui étant un dimanche, vous avez droit aux divers suppléments que le journal offre à ses lecteurs pour le week-end et vous sortez de chez le marchand avec une masse impressionnante de papier imprimé ! Par curiosité, vous jetez un coup d'œil à différents articles, mais vous n'y remarquez rien d'intéressant. Écrire tant de pages insipides, et les publier par surcroît, quel gâchis ! Vous trouvez en tout cas ce que vous cherchez : l'adresse du *San Francisco Herald*. Les bureaux se situent dans Montgomery Street où un taxi a tôt fait de vous amener pour la modique somme de 3 dollars et 75 cents. Votre entrée dans le hall de l'immeuble ne passe pas inaperçue : les regards, en effet, convergent vers vous, et vous avez la très nette impression que quelque chose surprend dans votre apparence. Si, avant d'arriver à San Francisco, vous vous êtes fait arrêter par la police pour excès de vitesse, rendez-vous au [46](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [121](#).

235

Vous pensiez regagner Bella Coola sans difficulté, malheureusement, une tempête de neige vous surprend et bientôt, vous ne pouvez plus avancer. Après une attente qui vous a paru interminable, la neige cesse enfin de tomber, mais vous devez dégager le chemin à la pelle pour permettre à la Toyota de passer, ce qui vous prend un temps considérable. Lorsqu'enfin vous atteignez Bella Coola, la nuit est déjà tombée et il ne vous reste plus qu'à dormir dans la voiture en attendant l'aube. Vous prenez cependant le temps de manger un peu, ce qui vous permet de regagner 1 point de **FORCE** : c'est déjà ça ! Au lever du soleil, vous êtes prêts à repartir, mais il vous faudra, cette fois, faire un choix plus judicieux !

Si vous souhaitez à présent prendre la direction du nord (ligne bleue), rendez-vous au [19](#). Si vous préférez aller vers le nord-est (ligne verte), rendez-vous au [265](#). Enfin, vous pouvez, si vous le désirez et si vous avez encore l'argent nécessaire pour cela, changer de moyen de transport et louer un hélicoptère pour 10 000 dollars. Dans ce cas, vous abandonnerez la Toyota que vous

n'aurez pas le temps de revendre et vous irez à l'aérodrome en vous rendant au [250](#).

236

Si l'hélicoptère a été votre seul moyen de transport, rendez-vous au [193](#). Si vous n'avez loué l'hélicoptère qu'après avoir d'abord essayé d'atteindre la base en voiture, rendez-vous au [165](#).

237

Attention, j'entends une voiture ! s'écrie soudain John Bob de Golf. Il ne faut pas qu'on nous trouve ici, avec toutes ces armes et un cadavre à côté du camion ! Venez, filons à l'abri des arbres ! Aussitôt, vous sautez tous deux hors de la remorque et vous prenez la fuite en vous rendant au [23](#).

238

- Des armes ! vous exclamez-vous en voyant des pistolets-mitrailleurs et des obus soigneusement rangés sur de longues tables.

- Regardez, ces appareils de cuisine servent à les dissimuler, remarque le journaliste.

L'un des obus, en effet, a été glissé dans un aspirateur, à la place du moteur qu'on a enlevé. Et plusieurs pistolets-mitrailleurs ont été disposés à l'intérieur d'une machine à laver, elle aussi spécialement modifiée à cet effet.

- L'entreprise G.G. Hunskoop sert de couverture à un trafic d'armes en direction de Kimsquit, déclarez-vous. Autrement dit, Peter Medduzz est en train de constituer un arsenal dans sa base secrète. Et nous avons devant nous la preuve que le révérend Montrainer est directement impliqué dans ces manigances, puisque l'entreprise lui appartient par l'intermédiaire de l'Église de l'Apocalypse !

- Montrainer est trop rusé pour se laisser démasquer si facilement, répond de Golf. Il a dû prendre ses précautions pour qu'on ne puisse rien prouver contre lui. En tout cas, les pièces du puzzle sont en train de se mettre en place : nous sommes sur la bonne piste ! Venez, à présent, rentrons, nous n'avons plus rien à faire ici, il serait dangereux de rester plus longtemps.

Le journaliste a raison, inutile de s'attarder. Vous remontez donc dans le garage et vous vous dirigez vers les deux grands vantaux. Vous constatez alors que la porte par laquelle vous êtes entrés tout à l'heure est à nouveau fermée à clé. Au même instant, vous entendez derrière vous un grondement caractéristique : c'est le bruit du moteur de l'un des camions. Quelqu'un vient de le mettre en route ! On dirait que les choses se gâtent ! Hâtez-vous de vous rendre au [149](#) pour mesurer dans toute son ampleur la gravité de la situation.

239

Laura Pushbey s'approche de la porte et demande qui est là.

Je vous apporte un télégramme, dit une voix derrière le panneau.

La jeune femme colle un œil au judas pour vérifier qu'il s'agit bien d'un facteur ou d'un employé de l'hôtel. Au même moment, une légère détonation retentit, comme celle produite par un pistolet à air comprimé. Malheureusement, il s'agit en l'occurrence d'une arme beaucoup plus meurtrière : Laura Pushbey, violemment projetée en arrière, pousse un hurlement et s'effondre sur la moquette, le visage en sang. De Golf et vous, vous vous levez d'un bond. Le journaliste se rue sur la jeune femme recroquevillée par terre et vous sur la porte que vous déverrouillez aussitôt. Le couloir est vide, mais vous entendez des pas précipités à votre droite, derrière l'issue de secours. En quelques enjambées, vous atteignez la porte qui en ferme l'accès, vous l'ouvrez à la volée et vous vous lancez à la poursuite de l'assassin en vous rendant au [106](#).

Le combat a été épique, mais vous avez fini par l'emporter. Le Sasquatch a rendu son dernier soupir sous vos coups redoublés et son cadavre gît maintenant à vos pieds.

- Vite ! Hicboum le Dingue a disparu ! s'écrie alors Valiocka. Il est revenu à lui pendant que vous acheviez le Sasquatch et il s'est enfui en direction du laboratoire. Je n'ai rien pu faire pour le rattraper !

- Malédiction ! Il faut l'arrêter avant qu'il ne donne l'alerte ! vous écriez-vous. Venez !

Vous vous élancez hors de la cellule et vous courez le long du couloir. Vous apercevez alors la silhouette claudicante de Hicboum le Dingue qui s'enfuit à toutes jambes. Malgré son infirmité, il parvient à courir vite et il ne vous est facile de le suivre. Une chose est certaine, en tout cas : il n'est pas armé, sinon, il vous aurait déjà tiré dessus. La poursuite dure un bon moment dans ce labyrinthe de couloirs, de galeries, de passages, qui mène au laboratoire de Peter Medduzz, mais vous parvenez à ne pas perdre le boiteux de vue. Lorsque vous arrivez au bas de l'escalier qui monte vers le laboratoire, Hicboum vient d'en franchir la dernière marche. Le temps qu'il compose le code qui ouvre la porte métallique donnant accès à l'ancre de Peter Medduzz, vous l'avez presque rattrapé. - Maître ! Maître ! s'écrie le boiteux, hors d'haleine. Les prisonniers se sont enfuis ! Peter Medduzz n'a pas le temps de réagir, cependant, car de Golf et vous êtes entrés dans le laboratoire presque en même temps que Hicboum. Valiocka, elle, est restée en arrière, son état de faiblesse ne lui permettant pas de soutenir jusqu'au bout une course si rapide et si longue. Peter Medduzz s'est dressé d'un bond en vous voyant pénétrer dans le laboratoire à la suite de Hicboum, mais il n'a pas eu le temps de se saisir d'une arme et vous allez donc combattre les deux hommes à mains nues. John Bob de Golf affrontera Hicboum le Dingue et vous Peter Medduzz. Bien entendu, le journaliste bénéficiera de son total de

MAÎTRISE le plus élevé. Chaque blessure coûte deux points de **FORCE**.

MAÎTRISE FORCE

PETER MEDDUZZ 18 20

HICBOUM LE DINGUE 16 10

Si le journaliste parvient à tuer Hicboum le Dingue, et si vous réussissez vous-même à réduire à 2 le total de **FORCE** de Peter Medduzz, vous vous rendez au [266](#). Si John Bob de Golf est tué par son adversaire, votre mission se terminera ici. Vous ne pourriez en effet la poursuivre sans l'aide précieuse du journaliste.

241

- De Golf, allez ouvrir la porte, vous écriez-vous, moi, je prends un char pour rejoindre l'hélicoptère. Vous vous précipitez vers le char le plus proche et d'un bond, vous sautez à l'intérieur. Puis vous tendez la main à Valiocka pour l'aider à y monter à son tour. Pendant ce temps, le journaliste entreprend d'ouvrir la porte qui donne accès à la caverne. Les quintuplés, quant à eux, se sont saisis de pistolets-medduzzeurs et font déferler sur vous des trombes d'eau depuis la passerelle. Dans le char, vous trouvez un pistolet-medduzzeur et une mitrailleuse chargée. C'est avec cette dernière que vous allez essayer de vous débarrasser de vos poursuivants. Voici comment va se dérouler ce combat : vous allez tenter d'abattre les cinq frères à l'aide de la mitrailleuse tandis qu'ils vous tireront dessus avec leurs armes. Mais vous devrez parvenir à vos fins en ne tirant que 7 rafales au maximum. Chaque fois que vous atteindrez l'un des quintuplés, il sera bien sûr hors de combat, selon la règle que vous connaissez déjà. Si vous perdez un Assaut, en revanche, il ne vous en coûtera qu'un seul point de **FORCE**, car les cinq frères sont loin au-dessus de vous et la puissance des jets d'eau lancés par les pistolets-medduzzeurs en est réduite d'autant. Trop occupé à ouvrir la porte qui est actionnée par un mécanisme complexe, John Bob

de Golf ne peut vous venir en aide ; vous ne devez donc compter que sur vous-même. Et maintenant, battez-vous en sachant que chacun des quintuplés dispose d'un total de **MAÎTRISE** de 18. Si vous parvenez à vous débarrasser de *tous* vos adversaires *en* 7 coups ou moins, rendez-vous au [224](#). Si, après avoir mené 7 Assauts, un ou plusieurs des quintuplés sont encore vivants, rendez-vous au [267](#).

242

- Sortons d'ici ! vous exclamez-vous. Nous passerons par l'extérieur.

- Il faut prendre un char, dans ce cas, répond Valiocka.

- De Golf, allez ouvrir la porte ! Je m'occupe du char ! lancez-vous au journaliste.

Vous vous précipitez vers le char le plus proche et d'un bond, vous sautez à l'intérieur. Puis vous tendez la main à Valiocka pour l'aider à y monter à son tour. Pendant ce temps, le journaliste entreprend d'ouvrir la porte qui donne accès à la caverne. Les quintuplés, quant à eux, se sont saisis de pistolets-medduzzeurs et font déferler sur vous des trombes d'eau depuis la passerelle. Dans le char, vous trouvez un pistolet-medduzzeur et une mitrailleuse chargée. C'est avec cette dernière que vous allez essayer de vous débarrasser de vos poursuivants. Voici comment va se dérouler ce combat : vous allez tenter d'abattre les cinq frères à l'aide de la mitrailleuse tandis qu'ils vous tireront dessus avec leurs armes. Mais vous devrez parvenir à vos fins en ne tirant que 7 rafales au maximum. Chaque fois que vous atteindrez l'un des quintuplés, il sera bien sûr hors de combat, selon la règle que vous connaissez déjà. Si vous perdez un Assaut, en revanche, il ne vous en coûtera qu'un seul point de **FORCE**, car les cinq frères sont loin au-dessus de vous et la puissance des jets d'eau lancés par les ! pistolets-medduzzeurs en est réduite d'autant. Trop occupé à ouvrir la porte qui est actionnée par un mécanisme complexe, John Bob ne peut vous venir en aide ; vous



242 *Les quintuplés se sont saisis de pistolets-medduzeurs et font déferler des trombes d'eau depuis la passerelle.*

ne devez donc compter que sur vous-même. Et maintenant, battez-vous en sachant que chacun des quintuplés dispose d'un total de **MAÎTRISE** de 18.

Si vous parvenez à vous débarrasser de *tous* vos adversaires en 7 coups ou moins, rendez-vous au [255](#). Si, après avoir mené 7 Assauts, un ou plusieurs des quintuplés sont encore vivants, rendez-vous au [267](#).



243

La manœuvre du journaliste a de bonnes chances de réussir. Le seul ennui, c'est que le side-car va inévitablement passer sous le coin arrière gauche de la remorque. Si vous restez dans votre position actuelle, votre tête heurtera de plein fouet l'arrière du camion. Il n'y a que deux manières d'éviter le choc : vous recroqueviller au fond du side-car pour que rien ne dépasse, ou sauter d'un bond sur la moto elle-même en essayant de vous asseoir sur la selle arrière. L'une et l'autre tentative va se révéler périlleuse : il faudra faire preuve de rapidité et de souplesse ! A vous de prendre la bonne décision. Si vous souhaitez vous recroqueviller au fond du side-car, rendez-vous au [8](#). Si vous préférez essayer de sauter sur la selle, rendez-vous au [102](#).

244

Le douanier relève la tête et vous dévisage d'un air soupçonneux. Il vous demande vos billets d'avion, s'entretient à voix basse avec l'un de ses collègues, puis se tourne à nouveau vers vous.

- Veuillez nous suivre, s'il vous plaît, vous dit-il. Les deux douaniers vous emmènent alors dans un bureau où vos bagages

ont été apportés. Vos pistolets et vos cartouches sont posés sur une table derrière laquelle est assis un officier de police.

- Pouvez-vous m'expliquer pour quelle raison vous voyagez avec des armes ? demande l'officier.

- Pour nous défendre, répond aussitôt John Bob de Golf. Les routes ne sont pas sûres, là où nous allons. L'argument est un peu court et ne convainc nullement votre interlocuteur. Vous n'avez, quant à vous, aucune autre explication plausible à donner. Et c'est ainsi que vos deux pistolets sont immédiatement confisqués par la police canadienne, de même que vos cartouches. Vous devez par surcroît payer une amende de **200** dollars chacun. La police ne prend pas de carte de crédit, vous acquitterez donc cette somme en liquide. Vous êtes ensuite autorisés à reprendre vos bagages et à poursuivre votre voyage. L'avion qui vous emmène à Bella Coola est un bimoteur d'une dizaine de places dans lequel vous êtes quelque peu secoués en raison du mauvais temps, mais vous arrivez malgré tout sans encombre sur le petit aérodrome que vous découvrirez en vous rendant au [120](#).

245

Une vingtaine de minutes plus tard, vous êtes de retour dans le bureau de John Bob de Golf et vous examinez tous deux la carte que vous avez prise dans la poche du révérend Montrainer. Vous y distinguez des taches et des lignes de couleur qui semblent n'avoir pas grand sens. Mais de Golf pousse soudain une exclamation :

- Regardez ! dit-il. Là, on dirait des montagnes, ici, une rivière et ces autres lignes ressemblent à des routes, ou plutôt des chemins. Comparez avec l'atlas : on dirait une carte des environs de Kims-quit !

Le journaliste a raison. En observant attentivement la carte de l'atlas et celle du révérend, vous constatez des similitudes frappantes entre les deux. Si vous êtes en possession d'une

étrange paire de lunettes prises à l'assassin de Laura Pushbey, rendez-vous au [209](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [34](#).



246

Vous décidez de tenter un coup de bluff. Vous expliquez aux deux policiers qu'en fait, vous êtes une enquêtrice d'un genre un peu spécial puisque vous êtes... détective privé. Et si vous vous déplacez dans cette vieille Buick, c'est parce que vous suivez la piste d'un gang de trafiquants de voitures anciennes.

Nous sommes collègues, pour ainsi dire, prétendez-vous. Alors, un peu d'indulgence...

Vous avez une licence de détective ? demande le moustachu.

- Pas sur moi, ce serait trop risqué. Je me fais passer pour garagiste. Si ces malfaiteurs découvraient mon véritable métier, je ne donnerais pas cher de ma peau !

Les deux policiers se regardent un instant en silence. Profitez-en pour lancer deux dés. Si vous obtenez un double, rendez-vous au [253](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [159](#).

247

Vous sondez rapidement les murs de la salle de bains dans l'espoir de trouver une quelconque issue, la porte étant impossible à ouvrir. Votre talent de **CHARPENTIER VOUS** permet de constater en un instant qu'une partie du mur, face à la baignoire, rend un son creux. Sans doute y avait-il là une ouverture qui a été condamnée par la suite à l'aide de simple panneaux de contreplaqué.

- Vite ! Aidez-moi ! lancez-vous à de Golf en saisissant la petite armoire laquée.

Le journaliste a compris ce que vous vouliez faire : il empoigne l'autre côté du meuble dont vous vous servez comme d'un bélier pour essayer de défoncer cette partie creuse du mur. Vous avez frappé si fort que les panneaux de contreplaqué n'ont pas résisté : il y avait bien là une ouverture qui communiquait avec la chambre et au travers de laquelle vous parvenez à vous glisser l'un après l'autre. Vous vous ruez ensuite sur la fenêtre de la chambre dont vous soulevez le panneau. Il ne vous reste plus qu'à enjamber le rebord et à fuir à toutes jambes. A peine avez-vous sauté dans le jardin, cependant, que la bombe explose. Vous vous jetez par terre, mais le souffle de l'explosion et divers débris qui vous tombent dessus vous font perdre 4 points de **FORCE** à chacun. La charge était si puissante qu'il ne reste plus le moindre pan de mur debout lorsque se dissipe le nuage de fumée provoqué par la déflagration. Dès que vous retrouvez un peu vos esprits, vous vous relevez et vous courez prendre place dans la Maserati.

- On dirait que l'Apocalypse a déjà commencé, lancez-vous tandis que vous écrasez l'accélérateur pour fuir les lieux au plus vite.

- En tout cas, ils ont l'air décidés à ne rien laisser traîner derrière eux ! commente le journaliste. Dites donc, ce n'est pas de tout repos d'enquêter avec vous ! Qu'est-ce que vous proposez comme attraction, après le feu d'artifice ?

Vous pouvez vous rendre au Bay Burger, le restaurant qui a été installé dans les locaux où Peter Medduzz avait son laboratoire. A condition, bien entendu, que vous n'y soyez pas encore allés. Vous vous rendrez pour cela au [16](#). Si vous estimez préférable de rentrer directement à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

248

Hélas, vous n'avez pas réussi à atteindre votre cible. La balle que vous avez tirée s'est fichée dans la façade d'une maison, sans occasionner d'autre dommage qu'un petit trou dans le mur. Enfin, au moins n'avez-vous blessé personne par inadvertance : c'est l'essentiel. En tout cas, la BMW est maintenant hors de vue. Vous avez pu cependant en relever le numéro d'immatriculation que John Bob de Golf, en bon journaliste, note soigneusement : CASH 22 California. C'est le seul indice qui vous reste. Dans l'immédiat, vous n'avez plus rien à faire ici, d'autant que votre coup de feu a provoqué un début de panique. Heureusement, John Bob de Golf a eu le bon réflexe de faire demi-tour et de remettre les gaz avant que la foule ne vienne vous demander des comptes. Vous repartez donc tous les deux loin du quartier chinois en vous rendant au [69](#).

249

Estimant que ces appareils électroménagers n'ont rien d'anormal, vous descendez de la remorque et vous fouillez les poches du chauffeur. Vous y trouvez un permis de conduire au nom de Michael Screwball, chauffeur routier, domicilié au **118** Loony Street à Santa Rosa. Les poches du mort contiennent également quelques dollars, des cartes de crédit, un trousseau de clés que vous pouvez prendre, des cigarettes et un briquet jetable. Vous avez passé en tout une dizaine de minutes à rassembler et à examiner tous ces objets dont apparemment, seuls deux éléments pourraient se révéler utiles : l'adresse de l'homme et les clés qui devraient permettre de pénétrer chez lui. - Attention, j'entends une voiture, vous prévient alors John Bob de Golf. Il ne faut pas qu'on nous trouve ici, à côté d'un cadavre ! Venez, filons à l'abri des arbres !

Vous prendrez la fuite en vous rendant au [23](#).

250

Vous payez les 10 000 dollars demandés pour la location de l'appareil à l'aide de vos cartes de crédit en répartissant la somme à votre convenance (vous pouvez, bien entendu, en verser une partie en liquide), puis vous prenez place dans l'appareil qu'on vous a préparé. John Bob de Golf possède une licence de pilote d'hélicoptère et c'est donc lui qui prendra les commandes. Il met le rotor en marche et fait chauffer le moteur, tandis que vous consultez vos cartes. Quelle direction allez-vous prendre à présent ?

Le nord-ouest ? (ligne rouge)

Rendez-vous au [74](#)

Le nord ? (ligne bleue)

Rendez-vous au [189](#)

Le nord-est ? (ligne verte)

Rendez-vous au [200](#)



251

- Ha ! Ha ! Ha ! Vous auriez bien envie de monter à l'abordage, n'est-ce pas ? lance Peter Medduzz. Mais je ne vous conseille pas d'essayer ! Le Sasquatch en écrabouillerait volontiers dix comme vous !

Il est vrai que vous avez du mal à vous retenir de sauter à la gorge de Peter Medduzz, mais la simple présence du Sasquatch suffirait à dissuader les plus entreprenants !

- Sympathique animal, n'est-ce pas ? reprend Medduzz. Ou bien s'agit-il d'un homme ? Le débat reste ouvert. En tout cas, le Sasquatch m'est tout dévoué, croyez-le bien !

Comme pour confirmer les paroles de son maître, l'abominable créature s'incline devant lui dans une attitude de totale soumission.

- Ha ! Ha ! Ha ! AAA... AAAAtchoum, je suis son Maître ! Son Maître, entendez-vous ? s'écrie Peter Medduzz, saisi d'une crise d'éternuements. Le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAA... AAAAtchoum !

Le spectacle de ce fou mégalomane vociférant et éternuant alternativement est à la fois risible et affligeant. Hélas, les circonstances se prêtent moins au rire qu'à l'affliction ! Quelques instants plus tard, Hicboum le Dingue revient, accompagné de cinq hommes aux visages rigoureusement identiques, le regard fixe et vide, marchant en file indienne comme des robots. Ils sont vêtus de pull-overs et de pantalons semblables et il vous serait bien difficile de les distinguer les uns des autres. Hicboum apporte alors à son maître un pistolet-mitrailleur, tandis que les cinq hommes s'immobilisent devant lui, raides et silencieux.

- Ha ! Ha ! Ha ! Je vous présente les quintuplés ! s'exclame Peter Medduzz. N'essayez pas de leur faire la conversation, ils sont muets ! Muets et idiots ! Mais Peter Medduzz est généreux, je les ai recueillis, nourris, logés, et je leur ai appris à obéir ! Ils sont heureux, désormais ! N'est-ce pas ? ajoute-t-il à l'adresse des cinq hommes.

D'un même mouvement, ces derniers hochent la tête en signe d'assentiment, leur regard vide fixé sur leur maître.

- Et maintenant, regardez bien ceci, reprend Medduzz.

Saisissant le pistolet-mitrailleur, il en pointe le canon sur les quintuplés et presse la détente. Aussitôt, un véritable torrent d'eau jaillit du canon, balayant littéralement les cinq hommes qui tombent les uns sur les autres, trempés de la tête aux pieds. Toujours silencieux, ils n'ont pas réagi, se laissant inonder sans la moindre protestation. - Et voilà ! s'écrie Peter Medduzz d'un ton triomphant en lâchant la détente. Vous venez de voir fonctionner un pistolet-medduzueur ! Un pistolet à eau, en



251 Saisissant le pistolet-mitrailleur, Peter Medduz en



pointe le canon sur les quintuplés et appuie sur la détente

quelque sorte ! Mais chargé à la Medduzzine ! Ha ! Ha ! Ha ! AAA... AAAAtchoum ! La Medduzzine, entendez-vous ? Qu'est-ce que la Medduzzine, me demanderez-vous ? Tout simplement, la plus prodigieuse invention de la fin du vingtième siècle ! Celle qui révolutionnera le monde, qui fera de la planète Terre un immense, un gigantesque océan ! Vous vous trouvez ici dans une ancienne mine creusée par des chercheurs d'or qui n'y dénichèrent jamais la moindre pépite. En revanche, cette montagne renferme dans ses profondeurs un métal extraordinaire dont j'ai découvert par hasard les propriétés au cours de mes recherches. Un métal totalement inconnu auquel j'ai donné mon nom : la Medduzzine ! Après avoir subi un traitement électro-chimique que j'ai réussi à mettre au point après de longues recherches, ce métal produit une substance qui a la propriété de multiplier à volonté les molécules de l'eau. Comment en suis-je arrivé à faire cette découverte ? Ce serait trop long à expliquer. Sachez seulement que la Medduzzine est à présent parfaitement opérationnelle, comme vous avez pu le constater vous-même ! Il y a ici des centaines de pistolets-mitrailleurs de ce type qui sont acheminés jusqu'à mon laboratoire par l'entreprise de transports G.G. Hunskoop - que vous connaissez bien, je crois - puis par bateau. Ces armes ont subi des transformations permettant de les charger de Medduzzine, ainsi que d'une petite provision d'eau dont les molécules servent de munitions. Mais il y a mieux encore ! Les obus à la Medduzzine sont infiniment plus efficaces ! Il suffit d'un bombardement dans un lac, un fleuve, un golfe, une mer, pour provoquer de fanta... AAA... AAAAtchoum ! de fantastiques inondations. Comme celle qui, dans quelques heures, aura rayé San Francisco de la carte !

- Quoi ? vous exclamez-vous, profitant d'une interruption dans le flot de paroles de Peter Medduzz.

- *Doomsday*, le Jour du Jugement, c'est ainsi que j'ai baptisé le bateau qui pointera ses canons sur la baie de San Francisco, reprend Medduzz. Le *Doomsday* est en route vers son destin. Il ne doit plus être loin de la frontière des États-Unis, à présent. Et

de ses canons jailliront les obus chargés de Medduzzine qui viendront exploser dans l'eau de la baie. Un immense, un gigantesque, un prodigieux raz-de-marée détruira alors la ville, noyant sous des milliards de tonnes d'eau cette nouvelle Babylone. Avec la bénédiction de Dieu !

- Ou plutôt du révérend Montrainer ! intervient Valiocka la Juste.

- Montrainer est le nouveau prophète de l'Apocalypse, et je suis le bras de Dieu ! Ne croyez pas que la catastrophe se limitera à San Francisco, bientôt, ce sont toutes les terres émergées qui disparaîtront sous les eaux, à l'exception de ces montagnes qui resteront mon port d'attache et le siège de mon pouvoir. Car je veux faire de la planète un immense océan sillonné de bateaux et peuplé de marins, un océan dont je serai Ha ! Ha ! Ha ! AAA... AAAAt-choum ! Le Maître, Ha ! Ha ! Ha ! Le Maître, entendez-vous? Seuls les marins survivront à l'Apocalypse, et je serai leur chef! Telle est ma volonté, telle est celle du Tout-Puissant, Celui qui m'a désigné pour être à jamais le Maître des mers ! Ha ! Ha ! Ha ! AAA... AAAAtchoum ! Le Maître, entendez-vous ?

Peter Medduzz est alors pris d'une crise d'éternuements, puis, les yeux larmoyants, il se lève et se met à chanter :

*Hisse la voile, hisse mat'lot ! La terre est loin, le ciel est haut !
Pas peur du vent, pas peur de l'eau ! Hisse la voile, hisse mat'lot !*

- Pitié ! Pitié ! s'écrie alors John Bob de Golf. Inondez la Terre entière si cela vous fait plaisir, mais de grâce, cessez de chanter, c'est trop horrible !

- Misérable ! rugit Peter Medduzz. Vous payerez cher votre impudence ! Hicboum !

- Oui, Maître, répond le boiteux avec déférence.

- Reconduis les prisonniers dans leur cellule. Nous réglerons leur sort en même temps que celui de San Francisco ! Ils ne survivront pas à leur ville, j'en fais le serment ! Sortez !

Hicboum, aidé du Sasquatch vous pousse aussitôt hors du laboratoire et vous ramène dans votre cellule. Vous entendez le Sasquatch refermer soigneusement la porte, puis les pas claudiquants de Hicboum le Dingue s'éloigner dans le couloir.

- Eh bien, nous voilà dans un drôle de bain, lance John Bob de Golf. Et je ne vois pas comment nous pourrions nous en tirer.

- Il faut coûte que coûte trouver le moyen de nous enfuir ! Nous devons sauver San Francisco ! déclarez-vous.

- Impossible. Même si par extraordinaire nous parvenions à sortir de cette cellule, nous aurions le Sasquatch à affronter, fait observer Valiocka, et nous ne sommes pas de taille à le combattre.

- En nous y mettant tous les trois, nous pourrions peut-être le neutraliser, assurez-vous.

- Il faudrait d'abord le convaincre d'ouvrir la porte de la cellule, réplique le journaliste.

- Y a-t-il quelque chose qui pourrait l'attirer? demandez-vous à Valiocka.

- La seule chose qui l'attire, c'est la nourriture, répond la Messagère du Temps. Il adore notamment les volailles, poules, dindes, oies, pintades... Il les dévore toutes crues, plumes comprises. Il y a ici un poulailler qui lui est spécialement réservé.

- Et si nous tentions d'imiter des caquètements et des gloussements pour lui faire croire qu'il y a de la volaille dans la cellule, pensez-vous qu'il s'y laisserait prendre ?

- C'est possible, il est si bête...

Si vous avez le talent de **MUSICIEN**, rendez-vous au [71](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [95](#).



252

Pauvre Laura, soupire la Messagère du Temps. Elle était amoureuse de Peter Medduzz et lui obéissait aveuglément. Jusqu'au jour où, horrifiée par ses monstrueux projets, elle a décidé d'y faire obstacle. Elle est venue se confier à moi en secret -j'étais la seule autre femme, ici - et je lui ai conseillé de te contacter, précise-t-elle à l'adresse de John Bob de Golf. Hélas, Hicboum le Dingue était également au rendez-vous !

- Hicboum le Dingue ? vous étonnez-vous.

- L'assassin de Laura. C'est ainsi qu'on le surnomme. Il ingurgite tellement d'alcool qu'il a presque toujours le hoquet. « Boum », c'est le bruit qu'il fait en boitant. Aussi, lorsqu'il s'approche on entend : « hic, boum, hic, boum... » Voilà l'origine de son surnom. Sa folie meurtrière lui a valu d'être également appelé « le Dingue ».

- Et le révérend Montrainer, quel rôle joue-t-il exactement ? interroge le journaliste.

- Il finance les recherches de Peter Medduzz grâce à l'argent qu'il collecte au nom de son église. L'entreprise G.G. Hunskoop lui sert de couverture pour organiser un trafic d'armes entre San Francisco et ici. Les armes sont acheminées par camion, puis par bateau, un paisible chalutier - du moins en apparence - qui appartient à Medduzz et vient mouiller dans un bras de mer, à quelques miles d'ici. Les armes sont ensuite apportées par hélicoptère jusqu'à la base. Ce sont essentiellement des mitraillettes et des obus spécialement modifiés pour être chargés de Medduzzine.

- De Medduzzine ? Qu'est-ce que c'est que ça ? demandez-vous.

- C'est un métal que Peter Medduzz a découvert dans cette montagne. Nous nous trouvons ici dans une ancienne mine creusée par des chercheurs d'or qui n'y dénichèrent jamais la moindre pépite. En revanche, le métal en question y abonde. Comment Peter Medduzz a-t-il été amené à faire cette découverte ? Je l'ignore et peu importe. Quoi qu'il en soit, il a réussi à mettre au point un traitement chimique qui permet de tirer de ce métal une substance ayant la propriété de multiplier à volonté les molécules de l'eau. Les mitraillettes transformées en ce qu'il appelle des « pistolets-medduzzeurs » sont chargées de Medduzzine ainsi que d'une petite provision d'eau dont les molécules servent de munitions. Ces armes ne tirent pas de balles, mais elles projettent de véritables torrents d'eau. Quelques « rafales » suffiraient à noyer dix ou quinze personnes. Quant aux obus, tirés dans un lac ou une rivière, ils pourraient provoquer des inondations catastrophiques. C'est de cette manière que Medduzz a décidé de rayer San Francisco de la carte.

- Quoi ? vous écriez-vous.

- Le chalutier qui sert à acheminer les armes jusqu'ici a pour nom « Doomsday », le Jour du Jugement : Medduzz l'a baptisé ainsi car c'est de ce bateau que seront lancés les premiers obus de Medduzzine. Ils exploseront dans l'eau de la baie et un gigantesque raz-de-marée détruira alors la ville en la noyant sous une masse d'eau colossale ! Peter Medduzz a un amour maladif de la mer et des bateaux : il veut faire de la planète un immense océan où toutes les terres émergées auront disparu sous les eaux, à l'exception de ces montagnes qui resteraient son port d'attache et le siège de son pouvoir. Montrainer et lui ont la conviction que Dieu les a désignés pour réaliser son objectif ultime : l'Apocalypse promise par les écritures. Une Apocalypse qui prendrait la forme d'un nouveau déluge ! Seuls survivraient les marins, et les hommes passeraient désormais leur vie sur des bateaux.

- Quelle horreur ! murmure John Bob de Golf, sincèrement terrifié.

- Il faut agir sans perdre de temps, déclarez-vous. Savez-vous où se trouve Medduzz en ce moment ?

- Dans son laboratoire, répond Valiocka, c'est là qu'il passe le plus clair de son temps.

- Et qui garde le laboratoire ?

- Hicboum le Dingue et les quintuplés.

- Les quintuplés ?

- Cinq malheureux qui sont nés muets et idiots et que Medduzz a recueillis. Ils lui obéissent aveuglément bien qu'ils soient pour lui de véritables souffre-douleur sur lesquels il passe ses colères et ses caprices.

- Nous devons tenter le tout pour le tout, déclarez-vous d'un ton grave. Allons chercher Medduzz dans son repaire, il faut coûte que coûte l'empêcher de réaliser ses projets.

- Vous avez raison, approuve Valiocka. Venez, je sais où se trouve le laboratoire.

- Ne vaudrait-il pas mieux prendre la fuite et... commence de Golf.

- Non, l'interrompez-vous, il n'y a pas de temps à perdre, suivez-nous !

Votre ton péremptoire coupe court à toute discussion et vous quittez la cellule derrière Valiocka qui mène la marche.

- Pauvre bête, murmure la Messagère du Temps en jetant un regard au cadavre du Sasquatch. Mais peut-être faudrait-il dire pauvre homme ? La frontière est parfois si imprécise entre l'homme et l'animal.

L'heure n'est pas à la philosophie, cependant, et vous ne vous attardez pas à dissenter sur la nature profonde du monstre. Valiocka la Juste vous guide sans hésitation à travers un enchevêtrement de couloirs où, sans elle, vous vous seriez perdus à coup sûr, et quelques minutes plus tard, ayant soigneusement évité de vous faire repérer, vous parvenez au pied d'un large escalier qui mène à une double porte dont les battants sont ouverts. Les lieux sont déserts et vous pouvez donc monter l'escalier puis franchir la porte sans dommage. Vous pénétrez alors dans une vaste galerie aux murs blancs et au sol recouvert de dalles également blanches.

- Voici l'entrée du laboratoire, chuchote Valiocka en montrant une porte métallique aménagée dans l'un des murs de la galerie. Je connais le code qui permet de l'ouvrir, venez...

Elle s'approche de la porte et compose un code sur un clavier encastré dans la muraille. Vous entendez aussitôt un léger déclic et la porte s'entrouvre. Vous pouvez maintenant vous glisser un par un dans un couloir qui décrit une courbe en forme de « S ». C'est vous-même, à présent, qui avez pris la tête du trio et vous apercevez donc avant les autres le vaste laboratoire que vous connaissez déjà pour l'avoir vu sur la photo qu'en avait prise Laura Pushbey. Les machines qui vous avaient paru si mystérieuses sur le cliché sont là, devant vos yeux, immobiles et glacées. La forme particulière du couloir vous permet d'observer les lieux sans qu'on remarque votre présence. C'est ainsi que vous distinguez, au fond de la salle, un homme assis dans un fauteuil pivotant. Il a les cheveux courts, plats, grisonnants, de petits yeux rusés et des lèvres si minces qu'elles forment comme une balafre horizontale entre son nez busqué et son menton en galoche. Il est vêtu d'un pull-over bleu marine et d'un pantalon beige et porte aux pieds des chaussures aux épaisses semelles caoutchoutées. Cet homme, vous le connaissez également, vous avez déjà vu son visage sur une autre des photos de miss Pushbey : il s'agit de Peter Medduzz en personne !

- Hicboum ! s'écrie-t-il. Approche !

- Oui, Maître, répond une voix.

Vous percevez alors un bruit caractéristique : celui que produit une démarche claudiquante. « Boum, boum, boum. » Vous entendez également un hoquet : « hic, hic, hic, boum, hic, boum... » Un instant plus tard, l'assassin de Laura Pushbey apparaît dans votre champ de vision.

- Hicboum, tu as encore bu ! reprend Peter Medduzz.

- Oui, Maître, répond le boiteux.

- C'est bien, chacun a les plaisirs qu'il mérite ! Le mien sera de voir disparaître San Francisco dans quelques heures ! Quelle est la position du *Doomsday* en cet instant ? Le sais-tu ?

- Non, Maître.

- Le *Doomsday* se trouve exactement à trente milles au large de Cape Flattery, à la pointe nord-ouest des États-Unis. Encore un peu de patience et il atteindra San Francisco. Alors, que se passera-t-il, Hicboum ?

A cet instant, Peter Medduzz claque des doigts.

Aussitôt, apparaissent cinq hommes aux visages rigoureusement identiques, le regard fixe et vide, marchant en file indienne comme des robots. Les quintuplés ! Peter Medduzz saisit alors une mitrailleuse posée sur une table et en pointe le canon sur les cinq hommes immobiles devant lui, raides et silencieux.

- Il se passera ceci, Hicboum ! s'écrie Medduzz en pressant la détente de son arme.

Un véritable torrent d'eau jaillit soudain du canon de la mitrailleuse, balayant littéralement les quintuplés qui tombent les uns sur les autres, trempés de la tête aux pieds. Toujours silencieux, ils n'ont pas réagi, se laissant inonder sans la moindre protestation.

-Ha ! Ha ! Ha ! Noyée ! Noyée ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAatchoum ! San Francisco sera noyée ! se met à hurler Peter Medduzz, soudain saisi d'une crise d'éternuements. Inondée, submergée, engloutie par les eaux ! Car ton Maître en a décidé ainsi, Hicboum ! Ton Maître, votre Maître à tous ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAatchoum ! Le Maître, entendez-vous ?

- Oui, Maître... Hic ! répond le boiteux.

Le spectacle de ce fou mégalomane vociférant et éternuant alternativement tandis que son homme de main hoquette lamentablement est à la fois risible et affligeant. Si vous n'intervenez pas bientôt, cependant, c'est l'affliction qui l'emportera.

- Allez vous sécher, les quintuplés ! lance Peter Medduzz à l'adresse des cinq hommes qui obéissent aussitôt, quittant la salle de leur pas mécanique d'esclaves obéissants.

Fort heureusement, ils sortent par une porte latérale, ce qui vous évite d'être découverts.

- Je ne veux pas qu'ils attrapent froid ! s'exclame

Medduzz en se tournant vers Hicboum. Je suis un bon maître !

Oui, Maître... Hic ! Vous échangez un regard avec John Bob de Golf sans avoir besoin de parler pour vous comprendre : c'est maintenant qu'il faut intervenir ! Valiocka, d'un hochement de tête, indique qu'elle est prête à se joindre à vous, mais vous lui faites signe de rester dans le couloir. Elle n'a pas d'arme, en effet, et son état de faiblesse ne lui permet pas d'affronter des adversaires aussi redoutables. D'un geste de la main, vous donnez le signal de l'attaque et vous vous précipitez alors à l'intérieur du laboratoire. Vous avez sorti votre pistolet, tandis que John Bob de Golf brandit son couteau. Ce dernier affrontera Hicboum le Dingue qui vient lui-même de se saisir d'un poignard : par chance, il n'avait pas d'arme à feu sur lui. Ainsi, le journaliste le combattra en bénéficiant de son total de **MAÎTRISE**

le plus élevé. Quant à vous, vous aurez pour adversaire Peter Medduzz lui-même. Celui-ci est armé de son pis-toilet-medduzzeur dont il serait hasardeux de sous-estimer l'efficacité. En effet, le jet d'eau qu'il produit est si puissant qu'à chaque Assaut que votre adversaire remportera - si toutefois le cas se présente - vous perdrez 2 points de **FORCE** et 1 point de **MAÎTRISE**. Disposant d'un pistolet, vous infligerez, quant à vous, des blessures dont vous calculerez la gravité à la manière habituelle. En ce qui concerne l'affrontement entre Hicboum le Dingue et de Golf, vous appliquez les règles normales des combats à l'arme blanche.

MAÎTRISE FORCE

PETER MEDDUZZ 18 20

HICBOUM LE DINGUE 20 20

Si le journaliste parvient à tuer Hicboum le Dingue et si vous réussissez vous-même à blesser Peter Medduzz à trois reprises, vous vous rendrez au [167](#). Si John Bob de Golf est tué par son adversaire, votre mission se terminera ici. Vous ne pourriez en effet la poursuivre sans l'aide précieuse du journaliste.



- Et comment ça fonctionne, ce trafic ? demande le policier bedonnant.

- Ils volent des voitures anciennes dans des garages ou chez des particuliers et les revendent à des collectionneurs après les avoir maquillées, expliquez-vous.

Bien que votre tenue manque d'élégance, vous n'avez rien perdu de votre charme et celui-ci fait merveille auprès des deux policiers qui semblent convaincus par votre histoire.

- C'est bon, vous pouvez y aller, dit le moustachu. Mais respectez les limitations de vitesse, à l'avenir ! Vous ne tomberez pas toujours sur de bonnes poires dans notre genre !

- Adieu, ma jolie ! Et bonne chance pour votre enquête ! ajoute son collègue.

Vous repartez donc en prenant garde de ne pas dépasser les 55 miles à l'heure. Vous avez bien failli perdre 300 dollars et votre pistolet ! Faites donc attention, désormais ; en Amérique, on ne plaisante pas avec le code de la route ! Poursuivez votre chemin prudemment en vous rendant au [118](#).

254

Aïe ! Voilà qui est fâcheux ! Rassurez-vous cependant : tout n'est pas perdu ! Mais la lutte va être serrée. Vous allez en effet livrer un deuxième Assaut contre le bandit, tandis que son complice, au volant de l'Oldsmobile, arrivera à son tour. Vous devrez alors mener encore un Assaut, contre ce dernier, cette fois.

MAÎTRISE FORCE

BANDIT 19 15

COMPLICE 20 15

Si vous remportez les deux Assauts, rendez-vous au [125](#). Si vous n'en remportez qu'un seul, rendez-vous au [157](#). Enfin, si vous ne remportez aucun Assaut, rendez-vous au [58](#).

Un conseil : si vous ne remportez qu'un seul Assaut, notez bien les points de **MAÎTRISE** de l'adversaire que vous n'aurez pas réussi à blesser, vous en aurez besoin.

255

Ouf ! Vous avez réussi à abattre vos poursuivants ! Il était temps, car s'ils avaient continué à projeter sur vous ces cascades d'eau, le moteur du char aurait fini par être noyé. Fort heureusement, vous parvenez à démarrer au moment où John Bob de Golf a enfin pu ouvrir la porte de la caverne. Le journaliste saute dans le char au passage et vous débouchez à l'air libre, ce qui vous fait grand bien.

L'atmosphère confinée de l'ancienne mine commençait en effet à vous peser.

- Prenez le sentier et tournez à droite, dit Valiocka, la plate-forme où est posée l'hélicoptère se trouve à une centaine de yards.

Le char est maniable et vous permet de parcourir sans difficulté le terrain accidenté qui mène à la plate-forme. Celle-ci est bientôt en vue et vous immobilisez le chef devant l'hélicoptère. Un homme armé d'une mitraillette se dresse alors devant vous.

- Qu'est-ce que vous voulez les gars ? demande-t-il, persuadé qu'il a affaire à des hommes de Peter Medduzz.

Vous allez le détromper en saisissant à votre tour la mitraillette que vous avez emportée et en lui tirant dessus. Mais l'homme à de bons réflexes et il se pourrait bien qu'il arrive à tirer avant vous. Pour savoir qui va l'emporter, menez un Assaut, en calculant, bien sûr, votre rapidité selon la règle que vous n'avez certainement pas oubliée. Pour votre information, sachez que l'homme à la mitraillette dispose d'un total de **MAÎTRISE** de 17. Si vous remportez cet Assaut, rendez-vous au [271](#). Dans le cas contraire, la rafale que vous aurez reçue aura mis fin à votre vie et à votre mission.



256

Le sort vous a joué un mauvais tour en vous faisant tirer cette carte. La Toyota ne parvient pas, en effet, à franchir le précipice. Elle s'écrase contre le flanc rocheux du plateau, puis tombe dans l'eau, au fond du ravin. Il est clair que ni le journaliste ni vous-même ne pouvez espérer survivre à un tel choc. Votre mission se termine donc ici, dans cette rivière impétueuse dont l'écume glacée enveloppe vos cadavres comme un linceul.

257

Quelques instants plus tard, la porte d'acier pivote lentement sur ses gonds et le monstre entre dans la cellule, les yeux gourmands. Vous allez devoir le combattre de la manière suivante : vous l'attaquerez avec John Bob de Golf en ajoutant vos points respectifs de **MAÎTRISE** dont le total entrera dans le calcul de votre Total d'Attaque commun. Si ce dernier est supérieur à celui du Sasquatch, vous lui aurez infligé une blessure qui diminuera de 2 points son total de **FORCE**. S'il est inférieur, vous aurez été blessés tous les deux, et vous perdrez *chacun* 3 points de **FORCE** : votre adversaire, en effet, n'y va pas de main morte !

SASQUATCH MAÎTRISE : 40 FORCE: 14

Si vous le souhaitez, Valiocka pourra vous aider mais *attention* ! La Messagère du Temps est si affaiblie par sa détention qu'elle n'a plus que 3 points de **FORCE** et 3 points de **MAÎTRISE**. Autrement dit, si elle prend un coup, elle meurt sur-le-champ, ce qui met un terme à votre mission, celle-ci consistant précisément à la ramener vivante au Royaume du Temps. Si vous voulez la faire participer à un Assaut - ou à plusieurs - vous ajouterez ses points de **MAÎTRISE** aux vôtres - ceux du journaliste compris - mais vous devrez décider de le faire - ou pas - *avant* chaque

Assaut. Si vous constatez par exemple qu'il manque trois points à votre Total d'Attaque pour l'emporter, vous ne pourrez *en aucun cas* ajouter après coup les 3 points supplémentaires que vous donnerait la **MAÎTRISE** de Valiocka. Aussi, faites preuve d'une grande prudence si vous voulez associer la Messagère au combat. Bien entendu, John Bob de Golf bénéficie de son total de **MAÎTRISÉ** plus élevé puisqu'il s'agit d'un affrontement à mains nues. Si vous parvenez à tuer le Sasquatch, rendez-vous au [99](#).

258

Aïe ! Il aurait fallu être un peu plus rapide ! Vous avez certes réussi à vous baisser, mais pas suffisamment à temps pour éviter que votre tête ne vienne heurter le camion. Rassurez-vous, cependant, le choc n'a pas été trop grave et votre casque l'a amorti suffisamment pour qu'il ne soit pas fatal. Vous perdez malgré tout autant de points de **FORCE** que le chiffre obtenu en lançant un dé. John Bob de Golf est parvenu, quant à lui, à redresser la moto qui roule à présent sur le côté gauche de la route, parallèlement au semi-remorque. Il va falloir jouer serré, maintenant ! Préparez-vous à exécuter quelques acrobaties en vous rendant au [40](#).

259

- Couchez-vous ! hurlez-vous en projetant le journaliste à terre tout en vous jetant vous-même sur le sol.

Il était temps ! Le camion arrive droit sur vous au moment où vous êtes tous deux allongés à plat ventre. Le puissant véhicule passe par-dessus vos deux corps sans vous toucher ni l'un ni l'autre et percute violemment les deux vantaux qui cèdent sous le choc et s'ouvrent à la volée. Le camion s'immobilise alors dans la cour, un peu plus loin, et le chauffeur en descend aussitôt, revolver au poing. D'un bond, vous vous relevez et vous dégainez à votre tour votre pistolet. Vous allez devoir livrer un combat à mort contre le chauffeur. John Bob de Golf n'étant pas d'un

grand secours quand il s'agit de manier une arme, vous vous passerez de son aide.

CHAUFFEUR DU CAMION MAÎTRISE: 18 FORCE: 21

Rappelez-vous qu'avec les armes dont vous disposez l'un et l'autre, trois blessures suffisent à tuer et qu'une balle reçue dans la tête ou dans la région du cœur signifie une mort instantanée. Et maintenant, tâchez de tirer vite et de viser juste ! Si vous l'emportez, rendez-vous au [52](#).

260

Malgré la répulsion que vous inspire ce paltoquet, vous acceptez le verre qu'il vous tend. Il lève alors son propre verre et lance avec une emphase ridicule :

- A la France !

Vous buvez une gorgée du liquide rosâtre que contient votre verre et... vous perdez 2 points de **FORCE**. Ce breuvage infâme a des effets plus redoutables encore que le Déga-Cola. Le Français, lui, vide son verre d'un trait, fait claquer sa langue avec bruit, puis s'écrie :

- Ah, c'est du chouette ! Il s'y connaît, mon beau-frère ! Ah, le rosé de Provence, il n'y a que ça de vrai ! Et à part ça, qu'est-ce que vous faites dans la région ? Vous êtes de passage, ou vous venez vous installer ?

- Je... Non, je cherche... le... l'homme qui était propriétaire de cette maison avant qu'on n'y installe le restaurant... balbutiez-vous, encore toute retournée par le choc que vous venez de subir.

- Quoi ? Le savant ? Vous le connaissez ?

- Heu... Un peu...

- Ah ben alors, ça, ça tombe bien, parce qu'il a laissé tout un fourbi, là, que j'ai retrouvé un jour au fond de la cave ! Si vous pouviez lui rapporter tout ça, j'en serais bien débarrassé ! Parce que lui, il est parti sans laisser d'adresse !

- Et où se trouve ce... ce fourbi ? demandez-vous, pleine d'espoir.

- Ah ben, venez, je vais vous montrer ça. Mais finissez donc votre verre, qu'on s'en reprenne un petit !

- Je... Non merci, je suis au régime... bredouillez-vous.

- Ah là là, les femmes ! s'écrie le Français. Toutes des petites natures ! Enfin, tant pis, ça en fera plus pour moi ! Allez suivez-moi, on va jeter un coup d'oeil au bazar de votre copain.

Soulagée d'avoir pu éviter de boire le contenu de votre verre, vous suivez l'homme qui vous emmène dans un sous-sol éclairé par un tube de néon et dans lequel sont entassés toutes sortes d'objets hétéroclites. Il va alors chercher une caisse coincée sous une pile de boîtes en carton et vous la met dans les mains. Après l'avoir posée sur un tabouret, vous l'ouvrez et vous découvrez à l'intérieur des éprouvettes, des pipettes, des tubes et des bocaux. Apparemment, il n'y a rien là de bien intéressant, mais sait-on jamais ?

- C'est calé, comme matériel, hein ? fait remarquer le Français. En tout cas, moi, ça ne me sert à rien, alors je vous le laisse bien volontiers. Si vous pouvez le rendre à votre copain, ce sera beaucoup mieux pour tout le monde.

L'homme vous demande si vous ne voulez pas « encore une petite goutte », mais vous refusez poliment et vous prenez congé, votre caisse sous le bras.

Qu'est-ce que c'est que ça ? s'étonne John Bob de Golf en vous voyant revenir ainsi chargée.

Venez, je vais vous expliquer, répondez-vous. Vous l'entraînez vers la Maserati et vous lui racontez en quelques mots comment vous vous êtes procuré la caisse, puis vous lui décrivez ce qu'elle contient.

Et vous croyez que quelques vieilles éprouvettes poussiéreuses vont nous aider à retrouver la trace de Peter Medduzz ? interroge-t-il, sceptique.

- Il ne faut rien négliger, répliquez-vous.

Après avoir soigneusement rangé votre butin dans le coffre, vous reprenez votre place au volant tandis que le journaliste vient s'asseoir à côté de vous.

- Et maintenant ? dit-il. Où allons-nous ?

Si vous avez fouillé le cadavre du chauffeur du semi-remorque, peut-être aurez-vous envie d'aller faire un tour à son domicile ? A condition, bien entendu, que vous ne l'ayez pas déjà fait. Pour cela, il faudra vous rendre au [131](#). Si vous préférez retourner à San Francisco pour essayer de tirer parti des éléments dont vous disposez, rendez-vous au [117](#).

261

Le bar que vous venez de quitter n'est pas loin du *San Francisco Herald* et vous êtes de retour au journal en moins de dix minutes. De Golf confie immédiatement au laboratoire le soin de développer le film contenu dans l'appareil photo de Laura Pushbey. Puis, revenu dans son bureau, il appelle son « copain » policier pour lui demander le nom du propriétaire de la BMW immatriculée CASH 22. Enfin, consultant les archives du journal grâce au terminal d'ordinateur installé dans son bureau, il s'efforce de dénicher quelques informations concernant Laura Pushbey. MaitHe nom de cette dernière ne figure nulle part.

- C'était à prévoir : les chimistes font rarement la une des journaux, commente-t-il. Un whisky ? Vous déclinez l'offre. De

Golf paraît déçu, ce qui ne l'empêche pas de se verser un double scotch pur malt dans l'un des nombreux verres qui traînent dans la pièce. Pendant une vingtaine de minutes, vous parlez de choses et d'autres qui n'ont pas de rapport direct avec votre mission, puis quelqu'un frappe à la porte : un garçon de course vient apporter les photos développées.

- Bravo ! Vous avez fait vite ! s'exclame John Bob de Golf, l'air réjoui.

Il s'agit de photos noir et blanc d'une qualité médiocre, mais suffisante pour distinguer les visages et les objets qui y figurent. Le premier cliché représente ce qui semble être un laboratoire : il s'agit d'une grande pièce dans laquelle sont installés toutes sortes d'appareils dont vous ignorez la fonction. De Golf n'est pas plus expert que vous en matière d'équipement scientifique et ne voit pas très bien à quoi peuvent servir tous ces instruments.

- J'ai un copain diplômé en physique-chimie, je le lui demanderai, promet le journaliste. Décidément, que feriez-vous sans les « copains » de John Bob de Golf! Sur la deuxième photo, on distingue une sorte de grotte qui s'ouvre au flanc d'une montagne. Tout autour, le paysage est enneigé et l'on remarque en arrière-plan une forêt dense.

Pas très gai, comme endroit, commente de Golf. Il doit y avoir des ours, dans cette grotte ! La troisième photo, elle aussi, a été prise dans un paysage de neige. Elle montre une piste d'atterrissage à l'extrémité de laquelle est construit un hangar. On aperçoit, arrêté sur la piste, un avion bimoteur et, à l'intérieur du hangar, deux hélicoptères, un petit et un gros. Lorsque vous voyez le visage qui figure sur la quatrième photo, il vous semble que votre cœur s'arrête de battre : vous venez de reconnaître Valiocka la Juste ! Bien que ses traits soient tirés, son teint pâle, bien qu'elle paraisse amaigrie, elle conserve cette beauté si particulière qui l'a rendue aussi célèbre que ses exploits, au Royaume du Temps.

- Eh bien, elle n'a pas très bonne mine, votre demi-sœur, fait remarquer de Golf, qui sait toujours trouver le mot juste !

- Ces photos montrent l'endroit où elle est prisonnière ! vous exclamez-vous. Elle se trouve quelque part dans ce paysage de neige ! Il faut à tout prix savoir dans quelle région ces clichés ont été pris !

- Sans doute au Canada, ou dans le nord des États-Unis, répond le journaliste. A moins que ce ne soit beaucoup plus loin... Mais attendez, il y a d'autres photos. Oh ! Regardez ! Cet homme, là, c'est l'assassin de Laura Pushbey ! Et l'autre, c'est Peter Medduzz lui-même !

- Vous en êtes sûr ?

- Absolument certain. Valiocka m'avait montré une photo de Medduzz pour que je puisse le reconnaître le cas échéant. C'est lui ! Et cette brute au visage d'ivrogne, c'est l'homme à la BMW ! Sur le cliché, Peter Medduzz, un quinquagénaire au menton proéminent et aux petits yeux noirs, enfoncés dans leurs orbites, tient une sorte de pistolet mitrailleur que l'assassin de Laura Pushbey -semble observer avec le plus grand intérêt. Il y a encore deux autres photos : l'une représente une cour dans laquelle sont rangés deux énormes camion semi-remorques. Au premier plan, on aperçoit l'avant d'une voiture de sport. Au-dessus de la porte d'un bâtiment à la façade lépreuse apparaît une enseigne sur laquelle s'inscrit en grosses lettres le nom G.G. Hunskoop, suivi de la mention : *transporteurs*. Enfin, lorsqu'il voit la dernière photo, John Bob de Golf pousse un juron.

- Crénom ! s'exclame-t-il, le révérend Montrainer !

- Qui est-ce, celui-là ? interrogez-vous en contemplant le visage inquiétant d'un homme au cheveu clair et rare, les yeux exorbités et le sourire sardonique.

L'homme se tient debout à côté de Peter Medduzz qui lui montre un objet cylindrique ressemblant à un obus.

- Vous n'avez jamais entendu parler de Ray Montrainer ? s'étonne le journaliste, en réponse à votre question.

- Non.

- On se demande vraiment d'où vous sortez ! Le révérend Montrainer est connu dans toute la Californie. C'est un de ces pasteurs évangélistes qui se disent envoyés par Dieu lui-même et prêchent à la télévision en demandant aux téléspectateurs de leur envoyer des dons pour soutenir leur cause. Il ramasse ainsi des millions de dollars en assurant que l'Apocalypse est pour bientôt et qu'il est temps de préparer son âme au Jugement Dernier ! Décidément, l'Amérique est un drôle de pays ! Demander de l'argent au nom de Dieu, quelle hérésie ! Mais vous n'êtes pas là pour juger la façon de vivre des Américains, seule votre mission importe.

Peter Medduzz et Montrainer ensemble, cette histoire m'intéresse de plus en plus ! Je sens venir le scoop de ma vie ! déclare John Bob de Golf. Dites, vous avez vu cette voiture, sur l'autre photo, ajoute le journaliste en montrant la voiture de sport. Oui, et alors ?

C'est une Lamborghini. Un petit bijou italien qui doit valoir dans les 160 000 dollars ! Les affaires marchent chez G.G. Hunskoop. Vous connaissez cette société ? Non, mais on doit pouvoir retrouver facilement son adresse. Quant à la Lamborghini, on distingue nettement son numéro d'immatriculation ; je serais curieux de savoir à qui elle appartient ! Au même moment, la sonnerie du téléphone retentit. A en juger par les réponses du journaliste, c'est le « copain » policier qui a obtenu le renseignement recherché. De Golf en profite pour lui demander de se renseigner sur le propriétaire de la Lamborghini.

- Son numéro d'immatriculation est DOOM 89, dit-il.

Le journaliste reste silencieux un instant, écoutant ce que lui dit son interlocuteur, puis il pousse à nouveau un juron.

- Crénom ! Tu es sûr ? Décidément... ! Non, rien... Je te raconterai ça un jour. Merci pour tout ! Salut. De Golf raccroche.

- Pour la BMW, c'est bien ce que je pensais, reprend-il, les plaques étaient fausses. Il n'y a aucune immatriculation semblable répertoriée dans l'état de Californie. En ce qui concerne la Lamborghini, en revanche, mon copain la connaît : il l'a récemment verbalisée pour excès de vitesse. Savez-vous à qui elle appartient ?

- A Peter Medduzz ? risquez-vous à tout hasard.

- Non. A Ray Montrainer ! Crénom, répète-t-il, nous sommes sur un très gros coup ! Je vais me renseigner sur cette entreprise de transport. Demain matin, nous irons y faire un petit tour, qu'en dites-vous ?

Si vous êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [221](#).

Si vous êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [60](#).

262

Vous pensiez regagner Bella Coola sans difficulté, malheureusement, une tempête de neige vous surprend et bientôt, vous ne pouvez plus avancer. Après une attente qui vous a paru interminable, la neige cesse enfin de tomber, mais vous devez dégager le chemin à la pelle pour permettre à la Toyota de passer, ce qui vous prend un temps considérable. Lorsqu'enfin vous atteignez Bella Coola, la nuit est déjà tombée et il ne vous reste plus qu'à dormir dans la voiture en attendant l'aube. Vous prenez cependant le temps de manger un peu, ce qui vous permet de regagner 1 point de **FORCE** : c'est déjà ça ! Au lever du soleil, vous êtes prêts à repartir, mais il vous faudra, cette fois, faire un choix plus judicieux ! Si vous souhaitez à présent prendre la direction du nord-ouest (ligne rouge), rendez-vous au 42. Si vous préférez aller au nord (ligne bleue), rendez-vous au 19. Enfin, vous pouvez, si vous le désirez et si vous avez encore l'argent nécessaire pour cela, changer de moyen de transport et louer un

hélicoptère pour 10 000 dollars. Dans ce cas, vous abandonnez la Toyota que vous n'aurez pas le temps de revendre et vous irez à l'aérodrome en vous rendant au [250](#).

263

Vite ! Conduisez-nous au monte-charge ! vous exclamez-vous.

Valiocka la Juste se précipite alors vers le fond de la caverne.

Le système d'autodestruction débloque automatiquement la serrure de la porte, explique-t-elle. Le panneau métallique qui ferme l'accès au monte-charge s'ouvre en effet sans difficulté et vous vous hâtez de pénétrer dans la vaste cabine. Valiocka appuie ensuite sur le bouton qui permet d'atteindre la plate-forme et la cabine descend. - Pourvu que l'hélicoptère soit en état de marche, murmure John Bob de Golf, le front soucieux. A ce moment, la cabine du monte-charge s'immobilise. Hélas, elle s'est arrêtée entre deux étages et vous êtes coincés à l'intérieur. Avec des gestes fébriles, vous appuyez sur tous les boutons, mais il n'y a rien à faire, elle refuse de bouger. Une minute se passe ainsi, puis vous entendez un grondement qui semble ébranler les profondeurs de la montagne. Le mécanisme d'autodestruction a fait son œuvre : des tonnes d'eau déferlent dans les galeries, noyant tout sur leur passage et bientôt, la cabine du monte-charge est elle-même submergée. Pris au piège, vous mourrez noyés tous les trois, alors que vous n'étiez plus qu'à quelques mètres de l'hélicoptère qui aurait pu vous sauver. Quelle malchance ! Vous étiez pourtant sur le point de réussir votre mission !

264

Vous n'avez pas réussi à dévier le canon du pistolet que votre adversaire braque sur vous. Il tire à bout portant et la balle vous atteint en pleine tête, ce qui a l'avantage de vous épargner des souffrances inutiles. La vie, en effet, a déjà quitté votre corps lorsque celui-ci heurte violemment la chaussée et roule sur lui-même à plusieurs reprises avant de s'immobiliser sur le bas-côté

de la route. Inutile de préciser que votre mission s'achève ici tandis que le semi-remorque s'éloigne vers une destination que vous ne connaîtrez jamais.

265

Vous quittez Bella Coola en empruntant un sentier orienté au nord-est. Certes, ce chemin n'a rien d'une autoroute mais vous parvenez tant bien que mal à avancer parmi les arbres et les broussailles. Vous roulez longtemps en contournant des montagnes, puis vous vous engagez sur un chemin qui monte le long d'une éminence rocheuse. Après une longue escalade, vous parvenez au sommet d'un plateau et vous poursuivez votre chemin, toujours en direction du nord-est. Après avoir parcouru plusieurs miles, vous arrivez au bord d'un précipice. Pour atteindre votre destination, il vous faudrait franchir cet obstacle. Hélas, il n'y a aucun pont en vue. En consultant votre carte détaillée, vous constatez que vous n'êtes plus très loin du but. Il faut donc à tout prix franchir ce précipice, si toutefois vous souhaitez poursuivre dans la même direction. Au fond du précipice coule une rivière également indiquée sur la carte. Or, cette rivière arrive à proximité de votre destination et comme vous disposez d'un canoë, vous pouvez tenter de suivre son cours en abandonnant là votre voiture. Si, en revanche, vous tenez à passer le précipice avec la Toyota, une seule solution : reculer, prendre de la vitesse et sauter en vol plané au-dessus du vide en espérant que vous arriverez de l'autre côté sans trop de dommage.

Si vous souhaitez tenter de franchir le précipice en vol plané, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez descendre le canoë jusqu'à la rivière et poursuivre votre chemin sur l'eau, rendez-vous au [139](#). Enfin, s'il vous semble plus judicieux de revenir en arrière pour prendre une autre direction, vous vous rendrez au 48 si vous avez déjà essayé un autre chemin, ou au 262 si ce chemin est le premier que vous prenez.

- Grâce, matelots ! souffle Peter Medduzz dans un râle.

Les os brisés, la figure meurtrie par les coups que vous lui avez infligés, il vous implore du regard.

- Où se trouve le *Doomsday* ? demandez-vous. Dites-nous où il est et arrêtez l'opération Apocalypse. Vous aurez alors la vie sauve.

- Hicboum est mort ? interroge le savant fou en tournant la tête vers le cadavre du boiteux.

- Il est mort, en effet, et vous ne vaudrez guère mieux si vous ne nous donnez pas la position du *Doomsday* !

- Comment avez-vous fait pour sortir de votre cellule ? Je vous tenais en mon pouvoir... C'est à cause de Laura que vous avez réussi à parvenir jusqu'à moi. Maudite soit-elle ! Que le Diable l'emporte !

- Cessez de bavarder et répondez à mes questions, l'interrompez-vous.

- Le *Doomsday* se trouve à trente milles au large de Cape Flattery, à la pointe nord-ouest des Etats-Unis.

- Avez-vous le pouvoir de l'arrêter ?

- Là, murmure Peter Medduzz en montrant d'un geste un pupitre aménagé dans un coin du laboratoire et sur lequel s'alignent manettes, boutons et voyants lumineux.

- C'est ce pupitre qui permet de communiquer avec le *Doomsday* ? demandez-vous.

- Oui... Je... Je vais...

Medduzz tente de se relever, mais il a une jambe brisée et il vous faut le soutenir, de Golf et vous, pour l'amener jusqu'au pupitre. Là, le savant dévoyé abaisse une manette. Une lumière rouge s'allume aussitôt et se met à clignoter. -Ha ! Ha ! Ha ! s'écrie alors Peter Medduzz, retrouvant soudain un regain d'énergie. Le Maître ! Je suis le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum ! Le Maître, entendez-vous ? Réunion immédiate des équipes B et C ! Tout le monde sur le pont ! Le navire est sabordé ! Nous dépasserons nos objectifs, car je suis le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum !

Emporté dans son délire, il se met ensuite à chanter d'une voix éraillée :

Hisse la voile, hisse mat'lot ! La terre est loin, le ciel est haut Pas peur du vent, pas peur de l'eau Hisse la voile, hisse mat'lot !

Le dernier mot s'étouffe dans un hoquet : Peter Medduzz vient de rendre l'âme.

- Heureusement qu'il est mort, je n'aurais pas pu supporter de l'entendre chanter une seconde de plus, déclare John Bob de Golf en guise d'oraison funèbre.

Dans les poches de Peter Medduzz, vous trouvez votre argent, vos papiers et vos cartes de crédit que vous pouvez reprendre si vous le souhaitez. Valiocka vient d'entrer à son tour dans le laboratoire et vous a rejoints. Voyant la manette abaissée et la lumière rouge qui continue de clignoter, elle pâlit soudain.

- Mon Dieu ! Le mécanisme d'autodestruction ! dit-elle d'une voix blanche.

- Que voulez-vous dire ? vous exclamez-vous.

- Dans cinq minutes, la base sera submergée par les eaux. Medduzz avait conçu un mécanisme permettant de détruire son repaire si jamais les choses venaient à tourner mal. Une charge de Medduzzine d'une puissance colossale va bientôt exploser

dans la réserve d'eau. La montagne sera littéralement emportée par un gigantesque torrent ! Il faut fuir ! Venez !

Avant de quitter le laboratoire, vous vous saisissez ^e cagoules suspendues à un portemanteau, afin de vous dissimuler le visage. Valiocka n'a pas encore eu le temps de passer la sienne lorsque les quintuplés, attirés par le remue-ménage, surgissent soudain dans le laboratoire. Vous vous enfuyez aussitôt à toutes jambes, mais les cinq frères, apercevant les cadavres de leur Maître et de Hicboum le Dingue, se lancent à vos trousses.

- Suivez-moi ! s'écrie Valiocka. Je connais le chemin !

Il est vrai que sans elle, vous auriez tôt fait de vous perdre dans tous ces couloirs. Courant à perdre haleine, vous vous retrouvez trois minutes plus tard sur la passerelle aménagée dans la caverne où sont rangés les chars à coupoles transparentes. Vous vous laissez alors quasiment tomber au bas de l'échelle qui permet d'atteindre le sol. Il s'agit à présent d'avoir de bons réflexes ! Si vous êtes venus en hélicoptère et si vous avez pris la précaution d'atterrir à quelque distance de la base, rendez-vous au [241](#). Si votre hélicoptère a été détruit, ou si vous êtes venus en voiture, rendez-vous au [227](#).

267

Hélas, vous avez échoué au dernier moment. Les cascades d'eau que les quintuplés ont projetée sur vous ont fini par noyer le moteur du char qui ne peut plus démarrer. Mais il y a plus grave encore : John Bob de Golf, en effet, a été balayé par un torrent d'eau qui l'a fait tomber, la tête la première sur une pierre acérée : le choc l'a tué sur le coup. Il n'a pas eu le temps d'ouvrir la porte de la caverne et vous êtes donc coincés là, tandis que les hommes de Peter Medduzz surgissent de partout, armés de mitraillettes. Vous êtes cernés, inutile d'insister. D'ailleurs, peu importe désormais, car un grondement vient de retentir dans les profondeurs de la montagne. Le mécanisme d'autodestruction de la base est en train de faire son œuvre : des tonnes d'eau

déferlent dans les galeries de l'ancienne mine et bientôt, tout le monde est emporté par un gigantesque torrent qui submerge tout sur son passage. Il n'y aura pas de survivants, vous n'avez donc pas réussi votre mission et San Francisco, dans quelques heures, aura disparu sous les eaux. Dommage ! Vous étiez pourtant proche de la victoire !

268

Bravo ! Sous le choc de la balle que vous avez tirée, le bandit s'effondre sur le sol et vous parvenez à vous enfuir le long de la rue. Pas très longtemps, cependant, car l'Oldsmobile grise surgit soudain devant vous. Le conducteur en descend d'un bond et pointe dans votre direction le canon d'un pistolet. Vous allez devoir livrer un nouvel Assaut contre lui.

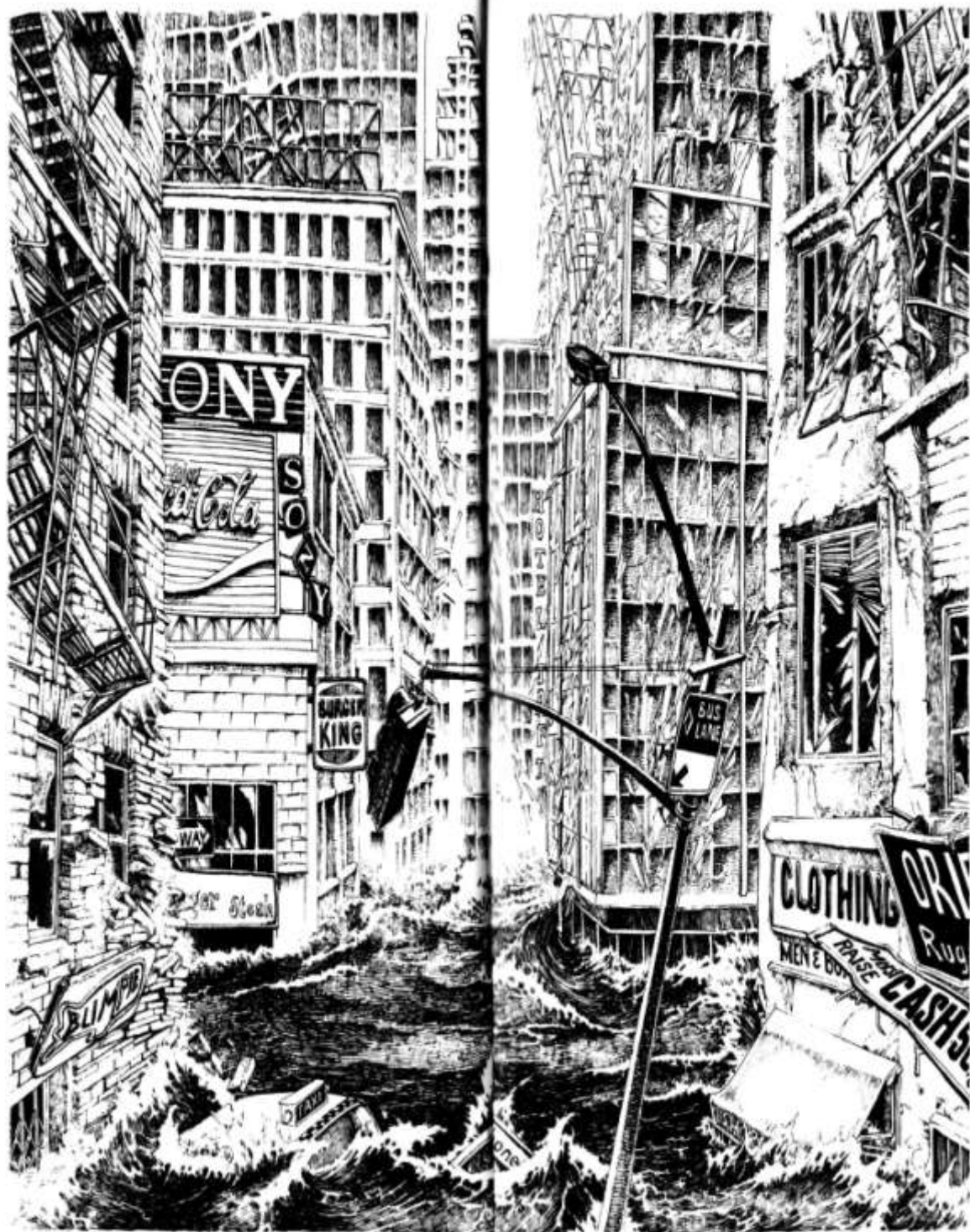
CONDUCTEUR DE L'OLDSMOBILE MAÎTRISE : 20 FORCE : 15

Si vous l'emportez, rendez-vous au [146](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [210](#).

269

De Golf n'a pas réussi à assommer Hicboum le Dingue. Le Sasquatch se précipite alors sur le journaliste tandis que le boiteux se rue sur vous. Inutile d'essayer de résister à deux adversaires aussi puissants et féroces, vous n'avez plus qu'à vous laisser conduire jusqu'à la petite salle, équipée d'une télévision, dans laquelle Peter Medduzz et toute son équipe d'hommes de main vous attend.

- Asseyez-vous donc ! lance le savant fou en vous voyant entrer, j'ai tenu à ce que vous assistiez au •spectacle dont j'ai réalisé la mise en scène et qui va bientôt être retransmis par toutes les télévisions du monde ! Vous verrez, les effets spéciaux sont très réussis ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum ! Et je puis vous assurer que ce n'est pas une maquette ! Tout est garanti grandeur nature !



269 *Le terrifiant spectacle qui se déroule devant vos yeux*

signifie, tout simplement... que votre mission a échoué !

Vous vous asseyez tous les trois côte à côte, encadrés par des hommes en armes et vous attendez. La télévision diffuse une série policière médiocre dans laquelle abondent les poursuites en voiture et les échanges de coups de feu. Puis, soudain, le programme est interrompu et un présentateur, le visage grave, apparaît sur l'écran.

- Une épouvantable catastrophe vient de se produire à San Francisco. Un raz-de-marée d'une puissance encore jamais vue a littéralement submergé la ville... Nos reporters se sont immédiatement rendus sur place...

Quelques instants plus tard, les premières images, filmées d'un hélicoptère sont diffusées en direct et voici le terrifiant spectacle qui se déroule devant vos yeux :

Impuissants et consternés, vous détournez le regard de ces images d'Apocalypse. Votre mission a échoué. Peter Medduzz triomphe, hurlant de joie, debout sur son siège, agitant frénétiquement les bras, tandis que ses hommes autour de lui, donnent libre cours à leur jubilation.

- Le Maître ! Je suis le Maître ! Ha ! Ha ! Ha ! AAAA... AAAAtchoum ! Le Maître, entendez-vous ?

Ah, si seulement vous pouviez ne plus l'entendre ! Hélas, lorsque vous ne l'entendrez plus, il y a tout à parier que vous serez morts car jamais il ne vous laissera sortir vivants de son repaire...

270

Refaire le chemin en marche arrière n'est déjà pas une partie de plaisir, mais le pire est encore à venir. A peine parvenus au pied de la montagne, en effet, une tempête de neige vous surprend et vous interdit d'avancer plus loin. Après une attente qui vous a paru interminable, la neige cesse enfin de tomber, mais vous devez dégager le sentier à la pelle pour permettre à la Toyota de passer, ce qui vous prend un temps considérable. Lorsqu'enfin vous atteignez Bella Coola, il fait déjà nuit et vous êtes contraints

de dormir dans la voiture en attendant l'aube. Vous prenez cependant le temps de manger un peu, ce qui vous permet de regagner 1 point de **FORCE** : c'est déjà ça ! Au lever du soleil, vous êtes prêts à repartir, mais il vous faudra, cette fois, faire un choix plus judicieux ! Si vous souhaitez à présent prendre la direction du nord-ouest (ligne rouge), rendez-vous au [42](#). Si vous préférez aller vers le nord-est (ligne verte), rendez-vous au [265](#). Enfin, vous pouvez, si vous le désirez et si vous avez encore l'argent nécessaire pour cela, changer de moyen de transport et louer un hélicoptère pour 10 000 dollars. Dans ce cas, vous abandonnez la Toyota que vous n'aurez pas le temps de revendre et vous irez à l'aérodrome en vous rendant au [250](#).

271

lin remportant ce combat, vous avez éliminé le dernier obstacle et vous pouvez à présent prendre place dans l'hélicoptère. John Bob de Golf s'installe aux commandes et met les rotors en marche.

Dépêchez-vous de décoller ! lancez-vous au journaliste.

Il faut faire chauffer les moteurs, répond celui-ci. Heureusement, l'hélicoptère a servi il y a peu de temps et une minute plus tard, environ, il peut enfin décoller. Alors que l'appareil s'élève, vous voyez soudain un gigantesque torrent d'eau jaillir du flanc de la montagne. Le mécanisme d'autodestruction a fait son œuvre : des tonnes d'eau déferlent dans les profondeurs de la mine, noyant tout sur leur passage. La base secrète de Peter Medduzz est détruite et la Medduzzine qui y était stockée va se dissoudre dans cette colossale inondation. La montagne, maintenant, ruisselle. Par tous les interstices de la roche, l'eau jaillit et tombe en cascade jusque dans la vallée. C'est un spectacle grandiose qui vous coupe le souffle et, pendant quelques instants, vous restez tous les trois silencieux tandis que l'hélicoptère s'éloigne. Il s'agit à présent de retrouver le *Doomsday*, ce que vous vous efforcerez de faire en vous rendant au [223](#).

272

Vous préférez ne pas attirer l'attention avec le bruit du moteur et vous cachez donc la voiture parmi les arbres pour continuer votre chemin à pied, munis de vos sacs à dos. Vous parvenez bientôt au sommet de la montagne, à l'entrée d'une sorte de petit cirque recouvert de neige et entouré de mamelons rocheux. Le flanc d'une autre montagne, plus haute, se dresse un peu plus loin. Dissimulés derrière les pins, vous observez attentivement les alentours et soudain, vous poussez une exclamation :

- Regardez ! vous écriez-vous en pointant le doigt vers le flanc de la haute montagne. Cette grotte ! Je la reconnais ! C'est celle qui figure sur la photo prise par Laura Pushbey !

Nul doute possible : vous venez de découvrir l'entrée du repaire de Peter Medduzz ! Il s'agit à présent d'y pénétrer, ce qui sera sans doute aussi difficile, sinon plus, que de parvenir jusqu'ici. Rendez-vous au [182](#) en espérant que la chance vous sourira !

273

Décidée à tenter le tout pour le tout, vous vous précipitez en avant, prête à en découdre avec quiconque entrera dans la cellule. Vous vous arrêtez net, cependant, en reconnaissant... votre frère !

- Tu me parais bien nerveuse ! lance ce dernier d'un ton ironique. Moi qui étais venu te délivrer !

- Que... Qu'est-ce que... balbutiez-vous.

- Eh bien, remets-toi ! Je te présente quelques amis, ajoute-t-il en désignant d'un geste une dizaine d'hommes armés qui se tiennent dans le couloir, surveillant une quinzaine de prisonniers rassemblés devant eux et parmi lesquels vous reconnaissez Hicboum le Dingue.

- Et... Et Peter Medduzz? Et le Sasquatch ? demandez-vous.

- Morts. Je les ai tués tous les deux, répond simplement votre frère.

Et San Francisco ?

Sauvée. Le *Doomsday* a été coulé par mes soins. Vous êtes libre, Excellence, déclare-t-il à l'adresse de Valiocka. Quant à vous, de Golf, vous mériteriez de prendre mon poing sur la figure, mais j'en ai assez de donner des coups...

Quoi ? Vous vous connaissez ? vous exclamez-vous.

Je suis venu le voir, à mon arrivée à San Francisco, mais il avait sans doute déjà décidé de travailler avec toi, car il a tout fait pour me mettre des bâtons dans les roues.

- Alors, vous avez joué double jeu, espèce de canaille ? vous écriez-vous. Pourquoi ne m'avez-vous pas dit que mon frère...

- Ne vous plaignez pas ! coupe le journaliste. C'est avec vous que j'ai choisi de tenter l'aventure, mais j'ai été bien mal inspiré ! Si j'avais suivi votre frère, je tenais le scoop le plus sensationnel de ma carrière. Enfin, de toute façon, j'en tirerai quand même un bon article !

- Petit plumitif cupide ! s'exclame votre frère. Je devrais vous laisser croupir dans votre cellule !

- Pour une fois, je suis d'accord avec toi, approuvez-vous.

- Et toi, désormais, tu seras priée de m'appeler Majesté, ajoute celui que vous devez vous résoudre à reconnaître comme le Roi du Temps.

Le coup est rude, certes, mais après tout, vous n'avez pas démérité : montrez-vous magnanime et sachez accepter la défaite avec bonne humeur.

- Qu'est-ce que c'est que cette histoire de Majesté ? s'étonne de Golf.

- Oh vous, silence ! réplique votre frère. Vous êtes bien incapable de comprendre quoi que ce soit à la noblesse !

C'est sur cette pertinente remarque que vous quitterez le repaire de Peter Medduzz pour retourner chez vous, au Royaume du Temps, vaincue, certes, mais vivante : c'est un avantage appréciable !

274

Bravo ! Le révérend Montrainer n'a pas eu le temps de tirer : il a été fauché par la rafale de votre mitraillette, tombant à la renverse parmi les caisses d'obus. En vous approchant de lui, vous constatez qu'il vit encore. Il remue les lèvres et vous vous agenouillez auprès de lui pour entendre ses dernières paroles.

- Dieu... n'a pas voulu... murmure-t-il d'une voix sans timbre. L'Apocalypse... n'aura pas lieu... Dans la cale... Dans la cale... La clé... Dans ma poche... Mon Dieu... Pardonnez-moi...

Il pousse alors son dernier soupir, rendant son âme au Dieu dont il se voulait le prophète. Vous contemplez un instant son visage figé, puis vous fouillez dans ses poches à la recherche de la clé dont il vous a parlé. Vous la trouvez bientôt et vous vous dirigez vers la cale, tandis que Valiocka vient vous rejoindre.

- J'ai arrêté les machines, dit la Messagère du Temps. Que comptez-vous faire à présent ?

- Je vais d'abord jeter un coup d'œil dans la cale, répondez-vous.

Valiocka sur vos talons, vous descendez des marches de fer et vous vous arrêtez devant une porte métallique sur laquelle un écriteau indique : Cale n° 1. Vous engagez la clé dans la serrure que vous actionnez doucement, craignant un piège. Rien d'anormal ne se produit, cependant, et vous tournez la poignée

qui permet d'ouvrir la porte. Vous poussez alors le panneau et vous pénétrez dans la cale. L'obscurité qui y règne vous permet tout juste de distinguer une silhouette allongée sur le sol. Vous vous approchez : la personne qui est «tendue là est ligotée et bâillonnée, mais consciente, et vous regarde d'un air stupéfait. Si **VOUS** êtes le Prince du Temps, rendez-vous au [275](#).

Si **VOUS** êtes la Princesse du Temps, rendez-vous au [276](#).



275

C'est votre tour d'être stupéfait ! Vous venez en effet de reconnaître... votre sœur ! Vous lui ôtez son bâillon et vous tranchez ses liens, puis vous l'aidez à se relever.

Qu'est-ce que tu fais là ? lui demandez-vous. J'ai essayé de saborder ce maudit rafiote, mais ils m'ont capturée avant ! répond la Princesse du Temps. Où est Montrainer ? J'ai un compte à régler avec cette canaille !

- Son compte est déjà réglé et tu devrais au contraire lui être reconnaissante !

- Reconnaissante ? s'indigne votre sœur. Et de quoi ?

- C'est lui qui m'a signalé ta présence dans la cale. S'il ne m'avait rien dit avant de mourir, tu aurais pu tout aussi bien moisir ici à tout jamais.

- Venez, intervient Valiocka, il faut se dépêcher, nous ne pouvons rester à bord plus longtemps.

- Vous avez raison, Excellence, mais qu'allons-nous faire du *Doomsday* ?

- J'avais apporté des explosifs à bord pour le couler, dit votre sœur.

- Mais s'il coule, la Medduzzine va se répandre dans la mer et provoquer une catastrophe, faites-1 vous observer.

- Non, aucun danger, assure la Princesse dû Temps. La Medduzzine est enfermée dans des obus. Peu à peu, ceux-ci rouilleront, mais la diabolique substance ne se répandra pas d'un seul coup, elle se dissoudra lentement sans provoquer de gros dégâts, tout au plus quelques vagues plus fortes qu'à l'ordinaire. Tant que les obus n'exploient pas, il n'y a rien à craindre.

- Et où sont-ils, tes explosifs ? demandez-vous.

- Ils ne doivent pas être loin. Il y a une heure à peine que je suis arrivée ici.

Vous vous mettez en quête des explosifs et vous les trouvez en effet sans grand mal. Il s'agit d'une petite bombe commandée à distance par un système radio.

- Il faut placer la bombe contre la coque et nous déclencherons le détonateur à distance, explique votre sœur. Un plongeur français qui a fait ses classes en Nouvelle-Zélande m'a enseigné la technique. Ainsi, il se formera un trou dans la coque et le bateau sombrera.

Vous placez le dispositif à un endroit suffisamment éloigné des obus pour ne pas provoquer d'explosion accidentelle de ces derniers, puis vous remontez sur le pont en emportant la télécommande qui permet de mettre le détonateur à feu. L'hélicoptère est toujours là, en vol stationnaire, et vous y montez tous les trois à l'aide d'une corde trouvée sur le bateau et dont vous avez lancé l'extrémité au journaliste. Valiocka monte la première, puis vous, et enfin vous hissez votre sœur.

I li bien, vous en avez mis du temps ! ronchonne John Bob de Golf.

Mais lorsqu'il voit apparaître la Princesse du Temps, il s'interrompt et pâlit.

Ah ! Te voilà, toi ! Espèce de forban ! s'écrie votre sœur, rouge de colère.

Quoi ? Vous vous connaissez ? vous étonnez-vous.

Nous nous connaissons même très bien ! Ce gredin m'invitait à dîner en me faisant les yeux doux, mais il a fini par me trahir !

Tout de suite les grands mots ! proteste le journaliste en remettant les gaz pour prendre de l'altitude.

Ainsi donc, la Française ennuyeuse avec laquelle vous alliez dîner à San Francisco, c'était en fait ma propre sœur ? vous indignez-vous.

- Quoi ? En plus, tu me traitais de Française ennuyeuse ? Goujat ! Butor ! Paltoquet ! s'exclame la Princesse du Temps en saisissant de Golf par le col de son blouson.

- Hé ! Attention ! Je suis aux commandes ! s'écrie le journaliste tandis que l'hélicoptère fait une embardée.

- Tiens-toi tranquille et occupons-nous plutôt de faire sauter le *Doomsday*, dites-vous à votre sœur. Vous dirigez alors le système de télécommande vers le bateau qui se trouve maintenant à quelque distance et vous appuyez sur le bouton. Aussitôt, vous voyez une flamme jaillir au flanc du chalutier. Celui-ci prend soudain de la gîte et s'enfonce lentement dans la mer pendant que l'hélicoptère s'éloigne vers la côte. C'en est fait de la Medduzzine. Personne, jamais, ne découvrira la maudite substance, personne ne pourra l'utiliser à des fins guerrières ou criminelles - ce qui revient souvent au même. Vous vous retournez ensuite vers le journaliste.

- Ainsi donc, lui dites-vous, vous avez joué double jeu?

- Ne vous plaignez pas, répond-il. En fin de compte, c'est avec vous que j'ai décidé de m'embarquer dans cette aventure, pas avec elle. Votre sœur est charmante, mais un peu brouillonne...

- Quoi ? s'étrangle cette dernière.

- Et pendant que j'étais prisonnière de Peter Medduzz, tu invitais la Princesse du Temps à dîner et tu lui faisais les yeux doux ? se désole Valiocka.

- Ah ! Tu ne vas pas t'y mettre aussi ! s'emporte le journaliste. Ah ! Les femmes, alors !

- En tout cas, heureusement que de Golf était avec toi, vous dit votre sœur, sinon tu n'aurais jamais réussi à délivrer Valiocka.

- N'essaye pas de tricher ! vous indignez-vous. C'est moi qui ai réussi la mission, c'est moi qui recevrai le Sceptre d'Éternité ! Et d'ailleurs, désormais, tu es priée de m'appeler Majesté !

Votre sœur se tait et se recroqueville dans son coin : elle sait bien que vous avez raison, mais il lui faudra un peu de temps pour accepter sa défaite !

- Qu'est-ce que c'est que cette histoire de Sceptre et de Majesté ? s'étonne le journaliste.

- Oh toi, silence ! réplique la Princesse du Temps. Tu ne comprendras jamais rien à la noblesse, de toute façon !

- Enfin, au moins, vous tenez votre scoop, à présent ! lancez-vous à de Golf avec ironie.

- Oui, et j'ai l'intention de le monnayer ! répond ce dernier d'un air satisfait.

- L'ennui, c'est qu'il n'y a rien à monnayer, lui faites-vous remarquer. La base de Peter Medduzz a été submergée par les

eaux, le *Doomsday* est au fond de l'océan et il n'y a aucun survivant, à part nous, pour raconter ce qui s'est passé !

Je sais, répond de Golf, mais ce n'est pas un article de journal que j'ai l'intention d'écrire: je vais raconter toute l'histoire sous forme de roman et je peux vous garantir que ce sera un best-seller !

Décidément, vous êtes incorrigible, soupirez-vous.

Valiocka connaît une grotte, sur la côte de l'État de Washington, qui permet de rejoindre le Royaume du Temps. Aussi demande-t-elle au journaliste de vous y déposer sans lui révéler, bien sûr, votre destination véritable.

- Qu'est-ce que vous avez l'intention de faire dans ce coin perdu ? interroge de Golf, surpris que vous souhaitiez tous les trois atterrir en pleine nature, près d'une grotte qui n'a même pas d'intérêt touristique.

- Nous aimons la campagne, répondez-vous d'un ton narquois.

- A votre aise... De toute façon, il est temps que nous nous posions, le réservoir est presque vide. Un quart d'heure plus tard, l'hélicoptère atterrit dans un endroit désert à proximité duquel vous apercevez une grotte.

- C'est là, dit Valiocka. Allez-y, je vous rejoins.

- Nous pouvons vous attendre, proposez-vous.

- Non, je préfère que vous partiez les premiers, insiste la Messagère du Temps.

- Adieu, plumitif cupide ! lance votre sœur à l'adresse du journaliste. J'espère que ton roman ira au pilon !

Elle s'éloigne vers la grotte et vous prenez également congé de John Bob de Golf, d'une manière un peu plus amicale toutefois,

car malgré son goût maladif de l'argent et son manque de scrupules, vous avez fini par le trouver sympathique. C'est ensuite votre tour de marcher vers la grotte, laissant derrière vous Valiocka la Juste en compagnie du journaliste. Vous pénétrez dans la grotte à la suite de votre sœur et bientôt, deux Télégéosphères se forment, qui vous emportent dans les profondeurs de la Terre. Comme à chaque voyage, vous perdez conscience, et lorsque vous vous réveillez, vous êtes de retour au Royaume du Temps. Vous distinguez alors la silhouette de votre mère qui se tient devant vous deux, droite et solennelle.

- Valiocka est-elle arrivée ? lui demandez-vous.

- Non, répond Chronalia, elle ne reviendra plus...

- Comment ? vous écriez-vous d'une même voix, votre sœur et vous.

- Valiocka a succombé à l'un des nombreux maux qui ravagent le monde des hommes : la passion.

- La passion pour qui, grand Dieu ? vous étonnez-vous.

- Pour l'homme qu'elle n'a pu se résoudre à quitter.

- Quoi ? Ce gremlin de De Golf ? s'exclame votre sœur.

- Les appareils de mesure du Centre de Téléperception Émotionnelle sont formels : Valiocka est amoureuse... Nous ne la reverrons plus. Mais tu as quand même réussi ta mission, mon fils, et le Sceptre d'Éternité te revient. Quant à toi, ma fille, je te nomme Messagère du Temps, à la place de Valiocka. Venez mes enfants, la cérémonie de couronnement du nouveau roi va avoir lieu...

Ainsi donc, c'est un Roi du Temps qui présidera dorénavant aux destinées du Royaume, et ce roi, c'est vous ! Vivrez-vous d'autres aventures lorsque vous serez monté sur le trône ? Peut-être. Ce sera à vous d'en décider, mais en attendant, votre courage et

vosre intelligence vont enfin recevoir leur juste prix : le Sceptre d'Éternité !

C'est votre tour d'être stupéfaite ! Vous venez en effet de reconnaître... votre frère ! Vous lui ôtez son bâillon et vous tranchez ses liens, puis vous l'aidez à se relever.

- Qu'est-ce que tu fais là ? lui demandez-vous.

- J'ai essayé de saborder ce maudit rafiôt, mais ils m'ont capturé avant ! répond le Prince du Temps. Où est Montrainer? J'ai un compte à régler avec cette canaille !

- Son compte est déjà réglé et tu devrais au contraire lui être reconnaissant !

- Reconnaisant ? s'indigne votre frère. Et de quoi ?

- C'est lui qui m'a signalé ta présence dans la cale. S'il ne m'avait rien dit avant de mourir, tu aurais pu tout aussi bien moisir à tout jamais.

- Venez, intervient Valiocka, il faut se dépêcher, nous ne pouvons rester à bord plus longtemps.

- Vous avez raison, Excellence, mais qu'allons-nous faire du *Doomsday* ?

- J'avais apporté des explosifs à bord pour le couler, dit votre frère.

- Mais s'il coule, la Medduzzine va se répandre dans la mer et provoquer une catastrophe, faites-vous observer.

- Non, aucun danger, assure le Prince du Temps, la Medduzzine est enfermée dans des obus. Peu à peu, ceux-ci rouilleront, mais la diabolique substance ne se répandra pas d'un seul coup, elle se dissoudra lentement sans provoquer de gros dégâts, tout au plus

des vagues plus fortes qu'à l'ordinaire. Tant que les obus n'exploient pas, rien à craindre.

- Et où sont-ils, tes explosifs ? demandez-vous.

- Ils ne doivent pas être loin. Il y a une heure à peine que je suis arrivée ici.

Vous vous mettez en quête des explosifs et vous les trouvez en effet sans grand mal. Il s'agit d'une petite bombe commandée par un système radio.

- Il faut placer la bombe contre la coque et nous déclencherons le détonateur à distance, explique votre frère. Un plongeur français qui a fait ses classes en Nouvelle-Zélande m'a enseigné la technique. Ainsi, il se formera un trou dans la coque et le bateau sombrera.

Vous placez le dispositif à un endroit suffisamment éloigné des obus pour ne pas provoquer l'explosion accidentelle de ces derniers, puis vous remontez sur le pont en emportant la télécommande qui permet de mettre le détonateur à feu. L'hélicoptère est toujours là, en vol stationnaire, et vous y montez tous les trois à l'aide d'une corde trouvée sur le bateau et dont vous avez lancé l'extrémité au journaliste. Valiocka monte la première, puis vous, et enfin votre frère.

- Eh bien, vous en avez mis du temps, ronchonne John Bob de Golf.

Mais lorsqu'il voit apparaître le Prince du Temps, il s'interrompt et pâlit.

- Ah vous voilà, vous, espèce de forban ! s'écrie votre frère, rouge de colère.

- Quoi ? Vous vous connaissez ? vous étonnez-vous.

- En effet, j'étais venu voir ce gremlin pour lui demander son aide, mais il a tout fait, au contraire, pour me mettre des bâtons dans les roues !

- Allons, ne soyez pas injuste ! proteste le journaliste en remettant les gaz pour prendre de l'altitude.

- Injuste, moi ? Frippouille ! Vous avez de la chance d'être aux commandes ! Si je ne craignais pas que l'hélicoptère s'écrase, je vous donnerais la correction que vous méritez ! menace le Prince du Temps.

Tiens-toi tranquille et occupons-nous plutôt de faire sauter le *Doomsday*, lui dites-vous. Vous dirigez alors le système de télécommande vers le bateau qui se trouve maintenant à quelque distance et vous appuyez sur le bouton. Aussitôt, vous voyez une flamme jaillir au flanc du chalutier. Celui-ci prend soudain de la gîte et s'enfonce lentement dans la mer pendant que l'hélicoptère s'éloigne vers la côte. C'en est fait de la Medduzzine. Personne, jamais, ne découvrira la maudite substance, personne ne pourra l'utiliser à des fins guerrières ou criminelles - ce qui revient souvent au même. Vous vous retournez ensuite vers le journaliste.

- Ainsi donc, vous avez essayé de jouer double jeu, lui dites-vous.

- Double jeu ? Moi ? Alors que depuis le début, c'est avec vous et vous seule que j'ai décidé de m'embarquer dans cette aventure ! Dès que je vous ai vue, vous m'avez séduit...

- Comment ! s'exclame Valiocka, scandalisée.

- Je veux dire : ses qualités de femme d'action m'ont séduit, précise le journaliste à l'intention de la Messagère du Temps.

- Heureusement qu'il était avec toi, ironise votre frère, sinon tu n'aurais jamais réussi à délivrer Valiocka !

- N'essaye pas de tricher ! vous indignez-vous. C'est moi qui ai réussi la mission, c'est moi qui recevrai le Sceptre d'Éternité ! Et d'ailleurs, désormais, tu es prié de m'appeler Majesté !

Votre frère se tait et se recroqueville dans son coin : il sait bien que vous avez raison, mais il lui faudra un peu de temps pour accepter sa défaite !

- Qu'est-ce que c'est que cette histoire de Sceptre et de Majesté ? s'étonne le journaliste.

- Oh, vous, silence ! réplique le Prince du Temps. De toute façon, vous ne comprendrez jamais rien à la noblesse !

- Enfin, au moins, vous tenez votre scoop, à présent ! lancez-vous à de Golf d'un ton goguenard.

- Oui, et j'ai l'intention de le monnayer ! répond ce dernier, l'air satisfait.

- L'ennui, c'est qu'il n'y a rien à monnayer, lui faites-vous remarquer. La base de Peter Medduzz a été submergée par les eaux, le *Doomsday* est au fond de l'océan et à part nous, il n'y a aucun survivant pour raconter ce qui s'est passé !

- Je sais, répond de Golf, mais ce n'est pas un article de journal que j'ai l'intention d'écrire : je vais raconter toute l'histoire sous forme de roman et je peux vous garantir que ce sera un best-seller !

- Décidément, vous êtes incorrigible, soupirez-vous.

Valiocka connaît une grotte, sur la côte de l'État de Washington, qui permet de rejoindre le Royaume du Temps. Aussi demande-t-elle au journaliste de vous y déposer sans lui révéler, bien sûr, votre destination véritable.

- Qu'est-ce que vous avez l'intention de faire dans ce coin perdu ? interroge de Golf, surpris que vous souhaitiez atterrir en pleine nature, près d'une grotte qui n'a même pas d'intérêt touristique.

- Nous aimons la campagne, répondez-vous d'un ton narquois.

- A votre aise... De toute façon, il est temps que nous nous posions, le réservoir est presque vide. Un quart d'heure plus tard, l'hélicoptère atterrit dans un endroit désert à proximité duquel vous apercevez une grotte.

- C'est là, vous dit Valiocka. Allez-y, je vous rejoins.

- Nous pouvons vous attendre, proposez-vous.

- Non, je préfère que vous partiez les premiers, insiste la Messagère du Temps.

- Adieu, plumitif cupide ! lance votre frère à l'adresse du journaliste. J'espère que votre roman ira directement au pilon !

Il s'éloigne vers la grotte et vous prenez également congé de John Bob de Golf, d'une manière un peu plus amicale, toutefois, car malgré son goût maladif de l'argent et son manque de scrupules, vous avez fini par le trouver sympathique. Il serait même séduisant s'il était plus jeune... C'est ensuite votre tour de marcher vers la grotte en laissant derrière vous Valiocka la Juste en compagnie du journaliste. Vous pénétrez dans la grotte à la suite de votre frère et bientôt, deux Télégéosphères se forment qui vous emportent dans les profondeurs de la Terre. Comme à chaque voyage, vous perdez conscience, et lorsque vous vous réveillez, vous êtes de retour au Royaume du Temps. Vous distinguez alors la silhouette de votre mère qui se tient devant vous deux, droite et solennelle.

- Valiocka est-elle arrivée ? lui demandez-vous.

- Non, répond Chronalia, elle ne reviendra plus...

- Comment ? vous écriez-vous d'une même voix, votre frère et vous.

- Valiocka a succombé à l'un des nombreux maux qui ravagent le monde des hommes : la passion.

- La passion pour qui, grand Dieu ? vous étonnez-vous.

- Pour l'homme qu'elle n'a pu se résoudre à quitter.

- Quoi? Ce gredin de De Golf? s'exclame votre frère.

- Les appareils de mesure du Centre de Téléperception Émotionnelle sont formels : Valiocka est amoureuse... Nous ne la reverrons plus. Mais tu as quand même réussi ta mission, ma fille, et le Sceptre d'Éternité te revient. Quant à toi, mon fils je te nomme Messenger du Temps, pour remplacer Valiocka. Venez, mes enfants, la cérémonie de couronnement de la nouvelle reine va avoir lieu... Ainsi donc, une nouvelle Reine du Temps présidera désormais aux destinées du Royaume, et cette reine, c'est vous ! Vivrez-vous d'autres aventures! lorsque vous serez montée sur le trône ? Peut-être qui sait ? Mais en attendant, votre courage et votre intelligence vont enfin recevoir leur juste prix : le Sceptre d'Éternité !