

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson

Rendez-vous avec la M.O.R.T.



Défis Fantastiques

fofo
junior

Steve Jackson

Rendez-vous avec la M.O.R.T.

Défis Fantastiques

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

Illustrations de Declan Consideine



Gallimard

Comment combattre les créatures de la M.O.R.T.

Dans *Rendez-vous avec la M.O.R.T.*, vous êtes le **Justicier**, un héros aux pouvoirs supranormaux, défenseur résolu de la justice et des citoyens de Titan, votre ville natale. Vous allez devoir lutter contre d'abominables criminels, membres d'une redoutable organisation terroriste: la M.O.R.T. (Maléfique Organisation pour le Règne de la Terreur) et découvrir l'endroit où doit se tenir une importante réunion de son état-major, afin de capturer son chef, Vladimir Otouski, tristement célèbre sous le nom de Titanic Cyborg. Outre vos **Superpouvoirs**, vous disposez d'une **Crimmontre** qui vous permet d'être en contact permanent avec la police, et grâce à laquelle un indicateur — votre ami Gaston, dit Gaston l'Indic, peut vous informer à tout moment des projets criminels dont il a eu connaissance.

Vous découvrirez, un certain nombre d'**indices** à la suite des victoires que vous remporterez sur la pègre, certains vous permettront de localiser et d'arrêter de dangereux criminels. D'autres vous donneront des informations sur le rendez-vous secret des agents de la M.O.R.T.

Au départ de cette aventure, vous aurez à choisir l'un des quatre Superpouvoirs suivants :
— la *Superforce* qui vous dote d'une force colossale, et vous permet également de voler ;
— les *Pouvoirs Psi* qui permettant de lire dans les pensées, d'imposer votre volonté et de pratiquer la télékinésie (c'est-à-dire de faire déplacer des objets à distance par votre seule force de volonté) ;
— les *AMI* (Accessoires Miniaturisés d'Intervention) qui sont des instruments électroniques aux usages multiples que vous portez en permanence à votre Ceinture d'Accessoires ;
— le *Souffle d'Énergie* qui, en vous concentrant, vous permet d'expédier du bout de vos doigts de redoutables Décharges d'Énergie.

Ces Superpouvoirs seront expliqués plus en détail dans les pages suivantes. La solution de votre aventure différera selon le Superpouvoir que vous aurez choisi : une fois que vous aurez déjoué le rendez-vous de la M.O.R.T., grâce à un Superpouvoir particulier, vous pourrez rejouer en en choisissant un autre. Vous constaterez alors que l'histoire se déroulera différemment.

Vous connaîtrez également votre efficacité grâce aux points de RÉUSSITE qui vous seront attribués à chacune des victoires que vous remporterez sur les êtres malfaisants. Vous pourrez ainsi comparer entre eux les différents scores de RÉUSSITE réalisés au cours des aventures que vous entreprendrez.

Mais avant de vous lancer à la poursuite des terribles terroristes de Titan, vous devez tout d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de calculer votre HABILITÉ, votre ENDURANCE, et votre CHANCE.

En pages 12 et 13. vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous utiliserez pour noter tous les détails de la Superexistence qui va être, dans peu de temps, la vôtre. Nous vous

conseillons d'ailleurs de remplir cette *Feuille* à l'aide d'un crayon, ou mieux, d'en faire des photocopies que vous pourrez utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité - Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ de la *Feuille d'Aventure*, après la mention : Total de départ. Si vous avez choisi la *Superforce*, votre total de départ d'HABILITÉ sera automatiquement de 13. Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

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

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*. Vos points d'HABILITÉ reflètent à la fois votre combativité et votre intelligence à résoudre les problèmes posés; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et vos formes physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de vivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux.

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des criminels et des créatures dangereux et malfaisants. Il vous faudra alors engager le combat comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez, sur votre *Feuille d'Aventure* et dans la première case vide des *Rencontres avec un Criminel*, les points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire. Les points attribués à chacun d'entre eux vous seront communiqués dès qu'il vous faudra les affronter. Contrairement aux autres *livres dont vous êtes le Héros*, ici vous ne pouvez pas tuer les adversaires que vous combattez. En tant que défenseur acharné de la justice, vous n'avez pas le droit moral de prendre la vie de l'une de ces crapules, aussi néfaste soit-elle. En revanche, vos adversaires essaieront, eux, de vous tuer! C'est là le sort des Justiciers... S'il arrive que vous réduisiez à zéro les points d'ENDURANCE d'un adversaire, vous l'aurez alors assassiné, ce qui vous fera immédiatement perdre 1 point de RÉUSSITE. Lorsque, au cours d'un combat, les points d'ENDURANCE d'un criminel seront égaux à 1 ou 2, il cessera de lui-même le combat et se rendra. Vous pourrez alors le livrer à la police. Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour votre adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de votre adversaire, vous l'avez blessé. Passez à l'étape n°4. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre — reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé votre adversaire, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir chapitre CHANCE).
5. Votre adversaire vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir chapitre CHANCE).
6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de Votre adversaire, selon le cas (faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage — voir chapitre CHANCE).
7. Commencez le deuxième Assaut (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que les points d'ENDURANCE de votre adversaire soient égaux ou inférieurs à 2 ou que les vôtres soient réduits à zéro. Un adversaire qui n'a plus que 1 ou 2 points d'ENDURANCE est à moitié assommé et se rend de lui-même. Si les points d'ENDURANCE (les vôtres ou ceux de l'adversaire) sont égaux à zéro, cela signifie la mort. Si vous tuez un adversaire, vous perdez 1 point de RÉUSSITE. Soyez donc prudent et n'utilisez votre CHANCE qu'à bon escient.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des situations qui font intervenir la Chance ou la Malchance (les détails vous seront donnés aux pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre Chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la Chance comporte de grands risques ! Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la Chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal* ou *inférieur* à votre total de CHANCE, vous êtes Chanceux et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à ce même total vous êtes Malchanceux et vous serez pénalisé.

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

Utilisation de la Chance dans les Combats

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

Si vous venez de blesser un adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous lui avez infligé une grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Au contraire, si vous êtes Malchanceux, la blessure n'était qu'une simple écorchure et vous devez rajouter 1 point au total d'ENDURANCE de votre adversaire (c'est-à-dire que au lieu d'enlever les 2 points correspondants à la blessure infligée, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si vous venez de recevoir une blessure, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets du coup reçu. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire que au lieu de 2 points perdus à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE (3 au lieu de 2).

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

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Les instructions nécessaires pour restaurer votre potentiel d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE sont données au long des pages. L'ENDURANCE se rétablit lorsque vous vous reposez chez vous le soir. Mais, attention, il n'est pas facile d'acquérir ces points de bonification ! Vous obtenez des points de CHANCE à chaque fois que vous découvrez des indices

Points de Réussite

A chaque fois que vous aurez vaincu un criminel ou résolu une énigme, vous obtiendrez des points de RÉUSSITE que vous inscrirez sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points de RÉUSSITE ne font pas partie de l'aventure en elle-même, laquelle est de découvrir le lieu de rendez-vous de la M.O.R.T. et de capturer le Titanic Cyborg, alias Vladimir Otouski. Mais ces points de RÉUSSITE vous permettront de déterminer votre efficacité à résoudre les différents problèmes qui vous seront proposés. Aussi, à chaque aventure que vous

tenterez (en choisissant un Superpouvoir différent, par exemple), notez soigneusement vos points de RÉUSSITE pour ensuite les comparer avec ceux des précédentes ou des futures aventures jouées. Comme vous vous en rendrez compte, la solution du livre dépend du Superpouvoir choisi. Vous pourrez donc évaluer vos propres performances en fonction de chacun d'eux.

Indices

Quel que soit le Superpouvoir que vous aurez choisi, il vous sera donné au début de l'aventure deux indices qui vous permettront de retrouver et de capturer les criminels de Titan. Naturellement, vous ne pourrez pas trouver certains d'entre eux si vous ne disposez pas des informations nécessaires.

En fait, il existe deux sortes d'indices : certains ont trait aux bandits et à leurs crimes — ceux qui vous seront donnés avant que vous vous lanciez dans l'aventure appartiennent à cette catégorie, les autres concernent la réunion secrète de la M.O.R.T. Si vous ne trouvez aucun de ces derniers, vous n'arriverez jamais à intervenir à temps pour empêcher cette redoutable réunion. Quel désastre épouvantable ce serait alors pour Titan !

Gardez donc toujours présent à l'esprit que vous *devez* découvrir ces indices concernant la M.O.R.T. et que, lorsque vous tenterez à nouveau l'aventure avec d'autres Superpouvoirs, les mêmes indices pourront être détenus par d'autres personnages !

Superpouvoirs et Indices

Vous êtes un mutant, né d'une expérience génétique réussie. Apparemment normal jusqu'à l'âge de dix ans, vous vous êtes vite aperçu par la suite que vous étiez loin d'être un humain ordinaire : vous êtes doué, en effet, de pouvoirs supranormaux que vous vous êtes juré de n'employer que pour servir la Justice et le Bien. Aussi vous a-t-on surnommé le **Justicier**. Beaucoup vous admirent, certains se méfient de vous. Mais une chose est sûre : tous les criminels, quels qu'ils soient, vous craignent. Il n'y a que vos parents, malheureusement morts prématurément, qui aient jamais eu connaissance de votre réelle personnalité et les origines de vos pouvoirs. Tout au long de vos activités quotidiennes, vous devrez toujours garder à l'esprit les deux objectifs suivants : tout d'abord apprendre où se déroulera la réunion secrète de la M.O.R.T. qui doit se tenir dans les prochains jours et ensuite d'asseoir votre propre réputation de superhéros en essayant de gagner le plus de points de RÉUSSITE possible. Avant que vous partiez à l'aventure, vous devrez choisir l'un des Superpouvoirs décrits ci-dessous. Une fois que vous aurez fait votre choix, vous pourrez prendre connaissance des deux premiers **Indices** qui vous permettront de mener votre mission à bien.

Superforce

Un Pouvoir qui donne la force de plusieurs hommes. Votre musculature impressionnante se dessine puissamment sous votre habit écarlate. Votre énergie est telle, que vous combattez toujours avec un total d'HABILETÉ égal à 13. Vous avez également la faculté de voler dans les airs à la vitesse que vous désirez. Ce qui vous permet aussi bien de planer que de poursuivre un adversaire à la vitesse d'un chasseur supersonique.

Pouvoirs Psi

Vous avez d'extraordinaires capacités mentales. Vous êtes capable de lire dans les pensées de la plupart des humains (et de quelques animaux) et de les influencer. Vous possédez également, bien que limité, le pouvoir de télékinésie qui vous permet de déplacer des objets ou même de modifier la structure moléculaire de certains éléments. Cependant, l'utilisation de telles facultés est un effort mental épuisant pour vous. Chaque fois que vous vous servez des *Pouvoirs Psi* vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

AMI (Accessoires Miniaturisés d'Intervention)

Votre intelligence extrême vous a permis d'inventer toute une série d'accessoires sophistiqués. Grâce à votre maîtrise technologique des microprocesseurs, vous avez réussi à miniaturiser la plupart de ces dispositifs de manière à pouvoir les porter en permanence dans une Ceinture d'Accessoires. Vous êtes ainsi prêt à toute éventualité et ce, quelles que soient les circonstances. Toutefois, vous n'avez pas créé d'armes afin d'éviter qu'elles ne tombent entre des mains criminelles. L'usage qu'elles pourraient en faire mettrait en effet en péril l'humanité entière.

Souffle d'Énergie

Vous êtes capable de concentrer l'énergie électrostatique de votre corps et de la décharger du bout de vos doigts. Vous pouvez utiliser cette énergie contre des adversaires ou des objets. Votre contrôle en est si parfait que vous savez, avant même de tirer, quelle puissance exacte est nécessaire. Vous vous êtes juré de ne jamais détruire une cible humaine, quel que soit le danger qu'elle représente. Lorsque vous utilisez le *Souffle d'Énergie* vous n'avez besoin que de déterminer si votre tir est bien dirigé ; si vous touchez un adversaire humain, il est automatiquement plongé dans le coma. Pour savoir si vous avez bien visé, vous jetez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, le coup porte. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous manquez votre tir vous devez dans ce cas mener un combat normal ou suivre les instructions données dans le texte pour résoudre la situation. A moins que vous ne décidiez de lancer une autre Décharge d'Énergie. Mais attention : chaque fois que vous utiliserez le *Souffle d'Énergie*, vous devrez déduire 2 points de votre total d'ENDURANCE.

A l'origine...

A votre naissance, tout le monde était anxieux. En effet, votre mère avait accepté de se prêter à une expérience de manipulation génétique. En tant que physiologiste, elle en connaissait elle-même les dangers. Le programme de recherche était pourtant loin d'être terminé, et seule l'expérimentation sur un être humain pouvait, désormais, faire progresser les travaux en ce domaine. Votre père, lui, n'en avait pas encore vraiment mesuré toutes les conséquences lorsqu'il avait donné son accord. Si bien que huit paires d'yeux inquiets surveillaient votre arrivée sur Terre. Leur première réaction fut le soulagement. Vous aviez l'air d'un bébé aussi normal et en bonne santé que les autres. Les tests postnatals n'indiquèrent d'ailleurs aucune malformation : en fait, vous étiez un bon représentant de l'espèce ! Vos jeunes années furent particulièrement surveillées. A cette époque, on vous fit subir tous les tests physiologiques et psychologiques imaginables, que vous passiez d'ailleurs en vous jouant. Les médecins et les chercheurs se félicitaient les uns les autres du succès de leurs travaux. Ils étaient toutefois fort peu nombreux à connaître la vérité. Si l'opinion publique avait appris l'existence de telles pratiques, cela aurait très certainement condamné toutes les recherches futures. Les années passant, les médecins étaient de plus en plus persuadés qu'il n'était plus très utile de surveiller votre développement. Destin — ou Hasard —, c'est au moment même où ils décidaient d'*abandonner* leurs expériences sur vous qu'il s'est révélé que vous étiez loin d'être un enfant ordinaire et que vous possédiez des pouvoirs supranormaux. Vos parents, qui ne voulaient pas vous voir subir à nouveau des séries de tests sans fin, décidèrent de garder le secret sur ces extraordinaires facultés. Ils ne désiraient pas que l'on vous traite comme une sorte de phénomène de foire le reste de votre vie. Aujourd'hui, vous êtes le banal employé d'une petite entreprise. Mais, lorsque le devoir vous appelle, vous devenez le **Justicier**, défenseur du droit et adversaire inlassable du Crime. Pour ce faire, il vous suffit de vous mettre à l'abri des regards indiscrets et de concentrer sur vous des forces cosmiques que vous seul savez appeler. Et aussitôt vous êtes transformé en Justicier, défenseur du droit et adversaire inlassable du Crime. Vêtu alors de costume écarlate, doué de Superpouvoirs, vous devenez pratiquement invincible. Pour reprendre votre apparence habituelle, vous n'avez qu'à vous cacher dans un lieu isolé et, les forces cosmiques vous quittant, vous redevenez un anonyme employé de bureau aux multiples soucis... comme vous pourrez bientôt le constater ! En plus de vos superfacultés, vous possédez une Crimmontre qui vous permet de recevoir et de transmettre des informations à distance. La portant en permanence au poignet, vous pouvez à tout moment être contacté par le quartier général de la police, ou demander de l'aide. C'est aussi par ce canal que votre ami Gaston l'Indic peut vous signaler les projets criminels de la pègre. Et justement Gaston l'Indic vient de vous apprendre qu'une réunion importante se tiendra dans les prochains jours dans la ville de Titan où Vladimir Otouski, chef de la M.O.R.T. (la Maléfique Organisation pour le Règne de la Terreur), a convoqué ses agents. Otouski, plus connu par ailleurs sous le nom du Titanic Cyborg, est une supercrapule dont les expériences portent sur l'amélioration des potentiels maléfiques de l'homme au moyen de l'électronique. Mi-homme, mi-robot, il est excessivement dangereux. Si Gaston l'Indic

n'a pas pu savoir où et quand se tiendrait cette réunion, il est toutefois évident, qu'elle a pour but d'établir la domination de la M.O.R.T. sur le monde. En conséquence, cette redoutable assemblée ne *doit* pas avoir lieu! Vous devez donc découvrir l'endroit où doit se tenir cette réunion et l'empêcher à tout prix d'avoir lieu...

Choisissez ici votre superpouvoir:

Superforce

Pouvoirs Psi

AMI (Accessoires Miniaturisés d'Intervention)

Souffle d'Énergie

1

Alors que vous parcourez comme tous les matins les quelques centaines de mètres qui vous séparent de votre bureau, vous ne pouvez vous défendre d'un indéfinissable malaise. Dans les rues, pourtant, c'est l'agitation habituelle de la ville à cette heure matinale. Là-haut, dans le ciel, on perçoit, atténué par la distance, le grondement sourd d'un hélicoptère des Brigades de Sécurité. Rue du Fortran, voitures et autobus progressent lentement dans les premiers embouteillages de la journée. Un petit vendeur de journaux hurle la une du jour — un incroyable cambriolage — au milieu d'une foule d'employés qui se rendent au travail.



1 Un petit vendeur de journaux hurle la une du jour au milieu de la foule.

Un peu plus loin, une dispute éclate entre une grosse femme accompagnée d'un chien et un homme âgé qui lui indique le caniveau d'un air outré en agitant vigoureusement son parapluie. Finalement, rien de bien particulier, ou plutôt... La nuance doit être imperceptible pour la plupart des habitants de Titan, mais votre sixième sens est en alerte : il se passe quelque chose ! Les passants ont un curieux regard, les automobilistes conduisent plus nerveusement encore qu'à l'accoutumée... Aujourd'hui ne sera pas un jour ordinaire ! Soudain, les hurlements de la sirène d'une voiture de police interrompent le cours de vos pensées. Tournant la tête, vous voyez déboucher une Cougar GS jaune et noire qui, virant au coin de la rue dans un crissement de pneus, s'introduit rapidement dans le trafic de la rue Fortran avant de tourner dans une rue à gauche en direction du parc des Bogues. Derrière elle, le flot des voitures s'est déjà refermé. Pendant ce temps, un petit groupe s'est formé autour de l'homme et de la femme au petit chien. Des voix s'élèvent, prenant parti qui pour l'un qui pour l'autre. La situation semble s'envenimer sérieusement. Allez-vous :

Vous diriger vers le groupe pour tenter d'arrêter la dispute ? Rendez-vous au [263](#)

Vous précipiter vers le parc des Bogues à la suite de la voiture de police ? Rendez-vous au [289](#)

Acheter le journal pour avoir des détails sur le cambriolage ? Rendez-vous au [228](#)

Continuer votre chemin jusqu'à votre bureau ? Rendez-vous au [341](#)

2

Vous parvenez tant bien que mal à refermer le couvercle de la caisse sur la Momie. Prêt à repartir, vous apercevez soudain sur le sol la veste de Gustav Osborn. Elle a dû glisser de ses épaules au cours de la lutte. Vous la ramassez et, dans ses poches, vous trouvez deux morceaux de papiers chiffonnés que vous dépliez. Sur l'un d'eux est trace le sigle de la M.O.R.T.. et bien qu'il en manque une bonne partie, vous réussissez néanmoins à y déchiffrer : « Réunion prévue dans le jet du patron... » L'autre papier porte simplement le mot « caisse ». suivi d'un hiéroglyphe égyptien. A tout hasard, vous jetez un coup d'œil rapide dans la pièce et vous ne pouvez vous empêcher de laisser échapper un cri de satisfaction en découvrant, dans un coin, une autre caisse dont le couvercle est marqué d'un symbole en tout point semblable au hiéroglyphe. Non sans difficulté, vous parvenez à en soulever le couvercle : à l'intérieur se trouvent des bijoux en or ! Et des bijoux qui ressemblent fort à ceux qui sont exposés au musée... Osborn les aurait donc remplacés par des imitations ! Maintenant que vous avez découvert cette supercherie, vous pouvez laisser l'affaire à la police. Vous gagnez 4 points de RÉUSSITE et rendez-vous au [276](#).



3

Vous vous dissimulez derrière un petit muret en attendant que Bronski se rapproche. Lorsqu'il se trouve à votre portée, vous surgissez devant lui pour l'affronter. Un instant surpris, le tueur réagit rapidement et sort de sous sa veste une petite tronçonneuse électrique. Vous devez le combattre.

BRONSKI HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [93](#).

4

Lorsque vous arrivez au Cirque, chacun se prépare et s'entraîne pour le spectacle de la soirée. Les caravanes sont regroupées près de l'immense chapiteau, les cages des animaux à l'écart. Soudain, un nain déguisé en clown se précipite vers vous. Juché sur un monocycle et gesticulant furieusement, il saisit votre main et la tire comme s'il désirait vous entraîner. Allez-vous le suivre comme il en manifeste l'intention (rendez-vous au [399](#)) ? Mais vous pouvez également ne pas lui prêter attention et vous diriger vers la cage aux lions (rendez-vous au [310](#)) ou vers la plus grande des caravanes (rendez-vous au [223](#)).



5

Vous essayez désespérément d'enfoncer la porte, mais en vain car elle est beaucoup trop robuste. D'ailleurs, vous vous êtes blessé dans votre tentative ! Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE pour ces tentatives infructueuses (si votre pouvoir est la *Superforce*, vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE). Maintenant, rendez-vous au [60](#) .

6

Comment allez-vous sortir de ce lieu ? Il semblerait qu'une seule solution soit possible : utiliser une Décharge d'Énergie. Mais la porte est faite d'un solide métal de plus de dix centimètres d'épaisseur ! Son point le plus faible paraît être un petit judas qui s'ouvre à hauteur de visage. Vous concentrez donc votre Énergie et lancez une Décharge soigneusement contrôlée. Le verre rougit et devient rapidement d'un blanc incandescent, la chaleur est épouvantable. Soudain la petite vitre éclate. En prenant garde de ne pas vous brûler aux bords de métal, vous passez doucement la main par l'étroit passage et, saisissant la poignée de la porte du bout des doigts, vous la tournez. C'est avec soulagement que vous retrouvez le couloir. Vous percevez maintenant des éclats de voix qui semblent provenir de derrière une porte que vous apercevez à l'autre bout du couloir. Vous vous approchez silencieusement, les sens en alerte. Rendez-vous au [298](#) .



7

Vous vous frayez un chemin dans la foule jusqu'à ce que vous trouviez un endroit dégagé d'où vous pouvez voir arriver les voitures. Le cortège apparaît vingt minutes plus tard sous les acclamations du public. Alors que le véhicule présidentiel passe lentement devant vous, vous remarquez un homme qui, visiblement, ne semble pas intéressé par le spectacle. Vous suivez ses gestes attentivement. C'est alors que vous vous apercevez qu'il tient un revolver pointé sur le Président ! Malheureusement, vos pouvoirs sont inefficaces lorsque vous n'êtes pas revêtu de la tenue du Justicier. Vous vous devez pourtant d'agir pour empêcher l'homme de commettre son crime. Vous bondissez donc sur lui courageusement.

ASSASSIN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Après le deuxième Assaut, rendez-vous au [359](#) (mais notez soigneusement les totaux d'HABILITÉ et d'ENDURANCE actuels de votre adversaire).

8

Vous attrapez le jeune voyou par l'épaule et, le regardant d'un air sévère, vous lui faites quelque peu la morale. Il vous observe par en dessous, narquois et insolent, tout en mettant la main à la poche. Lorsqu'elle réapparaît, elle tient fermement un revolver braqué dans votre direction. A cette distance, il lui est impossible de vous manquer ! Votre avenir de superhéros est sérieusement compromis...

9

Vous concentrez vos Ondes Psi sur les deux protagonistes. Par la seule puissance de votre volonté, vous les calmez et faites cesser leur dispute. Étonnés eux-mêmes par ce qui leur arrive, ils observent la foule qui s'est assemblée autour d'eux. Visiblement désappointée, la femme hausse les épaules et s'éloigne en entraînant son chien. L'homme quant à lui vous aperçoit alors et ne peut s'empêcher de sursauter. Le maintenant sous vos Ondes Psi, vous découvrez qu'il n'est certainement pas celui qu'il tente de faire paraître car, avec l'énergie du désespoir, il lutte pour essayer de se soustraire à l'examen mental que vous lui faites subir : ses pensées se fixent tout d'abord sur la montre en or qu'il porte au poignet, puis sur la boutique d'un prêteur sur gages, proche d'un petit restaurant. Serait-il lui-même un usurier ? Vous ne le saurez jamais car à ce moment précis il disparaît dans la foule des badauds, hors de portée de vos Ondes Psi. Vous vous précipitez dans sa direction pour tenter de rétablir le contact, mais en vain. Entre-temps, l'objet de la discussion ayant perdu tout intérêt pour eux, les badauds ont reporté toute leur attention

sur vous. Mieux vaut partir et reprendre votre apparence habituelle à l'abri de tout regard indiscret. Maintenant vous pouvez soit :

Aller au parc des Bogues Rendez-vous au [165](#)

Aller travailler Rendez-vous au [341](#)

Acheter le journal Rendez-vous au [228](#)



10

Vous quittez l'aéroport et vous rentrez chez vous. Quelle journée ! Installé confortablement dans un fauteuil, vous sirotez une boisson fraîche bien méritée tout en regardant la télévision. Vous gagnez ainsi 6 points d'ENDURANCE. La réaction probable de votre patron, Régis Blanche, vous inquiète tout de même un peu. Il va se montrer furieux de votre absence lorsque vous retournerez demain au bureau. Vous allez devoir lui présenter une excuse valable. Le lendemain matin, vous vous levez plus tôt que d'habitude et vous prenez le métro pour être certain d'arriver à l'heure. Ce n'est pas facile tous les jours d'être un superhéros! «Au secours!» crie soudain une voix dans la rame bondée. « Au voleur ! » Oh, non ! Voilà que ça recommence ! Au moment où vous parvenez à la hauteur de la victime du pickpocket, votre Crimmontre émet soudain son *bipbip* familier. La voix électronique nasille : « Place Dupont. Urgent». Vous soupirez. Qu'allez-vous faire ? Le métro pénètre justement dans la station d'où vous pourrez attraper rapidement une correspondance pour la place Dupont. Si telle est votre intention, rendez-vous au [201](#) . Sinon, rendez-vous au [185](#) où vous pourrez vous occuper du voleur.

11

Vous volez en direction du nuage de vapeur brunâtre. Arrivé à proximité, vous vous mettez à tourner comme une toupie. Votre manœuvre réussit et vous parvenez, par l'effet de giration, à attirer le nuage vers le sol. Tourbillonnant lui aussi, il apparaît bientôt sous les traits du Fumeux, étourdi, hébété et furieux de s'être ainsi laissé piéger. Bien que

vous soyez finalement arrivé à prendre ce dangereux criminel — ce qui vous permet de gagner 2 points de RÉUSSITE —, vous n'avez pourtant pas pu empêcher qu'il transmette par radiofilm les résultats des travaux du professeur au quartier général de la M.O.R.T. Rendez-vous au [162](#).



12

Votre Décharge d'Énergie percute la carcasse de bœuf congelé lancée sur vous, mais cependant elle parvient à peine à la ralentir. La température glaciale qui règne dans la chambre froide a sans doute réduit la puissance de votre *Souffle d'Énergie*. Quoi qu'il en soit, il n'est plus temps de vous poser des questions : vous devez agir très vite si vous voulez vous en sortir. Rendez-vous au [436](#).

13

Vous vous lancez à sa poursuite dans l'escalier roulant. Il sait fort bien que vous n'oserez pas utiliser vos pouvoirs au milieu de la foule qui vous entoure et, de plus, il possède une bonne longueur d'avance sur vous. Cependant, dès le premier étage, vous gagnez du terrain. Jetant un coup d'œil rapide par-dessus son épaule, il se rend compte que la distance qui vous sépare s'amenuise. Pris de panique, alors qu'il est à mi-parcours du dernier escalator, il ôte sa veste et vous la lance dans les jambes. Vous trébuchez sur le vêtement avant de vous affaler sur les marches. Enfer et damnation ! Parvenu au pied de l'escalator, vous le voyez disparaître dans la rue. Vous ne l'attraperez plus maintenant. Vous ramassez rageusement la veste pour en fouiller les poches à la recherche d'un quelconque indice. Vous y découvrez un morceau de papier chiffonné sur lequel vous reconnaissez le signe de la M.O.R.T., suivi d'une simple phrase : « N'oublie pas ! Il nous faut la marchandise en temps et heure pour notre réunion du 28. Nous n'accepterons pas d'échec! » Au moins vos efforts n'auront-ils pas été totalement inutiles ! Vous remontez alors au troisième étage du magasin pour vous assurer que les autres voyous n'échapperont pas à la police. Rendez-vous au [380](#).

14

Vous fouillez le magasin, un entassement confus de bijoux fantaisie, de caméras, d'appareils électriques et de fourrures miteuses. C'est encore pire dans l'arrière-boutique. Finalement, vous ne remarquez rien de particulier. Vous pouvez maintenant quitter la

boutique et vous rendre au petit restaurant d'à côté (rendez-vous au [351](#)). Mais si vous pensez avoir une meilleure idée, rendez-vous au [368](#) .

15

La Foire des Doges, célèbre parc d'attractions de Titan, grouille de monde — pour la plupart des vacanciers.



Un parfum de barbe-à-papa et de saucisses-frites flotte dans l'air. Vous vous promenez tranquillement dans la foule, amusé par des gamins qui courent dans vos jambes en se disputant un ours en peluche qu'ils viennent de gagner à la loterie. Malgré le vacarme ambiant, on perçoit les cris de frayeur et de joie des gens qui dévalent à toute allure les

Montagnes russes. Aujourd'hui vous avez décidé de vous amuser et de profiter de ces heures de liberté. Par quelle attraction allez-vous commencer:

Les Montagnes russes ? Rendez-vous au [187](#)

La Maison Hantée ? Rendez-vous au [174](#)

Les Autos-Tamponneuses ? Rendez-vous au [357](#)

16

Vous ficelez les trois hommes, puis vous détachez Pierrot Méhaut avant d'appeler la police en pressant la touche spéciale de votre Crimmontre. En attendant son arrivée, vous étudiez le piège diabolique du Trappeur. Outre la « baignoire finale » qui l'a rendu célèbre (lorsque la victime enlève le bouchon de vidange, la bonde l'engloutit en même temps que l'eau du bain), vous êtes particulièrement impressionné par un mouchoir qui, une fois déplié, se transforme en un filet de nylon assez grand et assez résistant pour capturer un homme. Farfouillant dans l'incroyable bric-à-brac qui encombre l'établi, vous découvrez un agenda. Il pourrait peut-être vous fournir de précieuses indications. Le parcourant attentivement, vous apprenez que le Trappeur est entré en contact avec Roger Damien, l'un des chercheurs du Laboratoire d'Études Nucléaires de Taclay. Même s'il est actuellement sous le contrôle du Trappeur et exécute ses ordres, Damien est un personnage pacifique qui occupe l'essentiel de ses loisirs à observer les oiseaux migrateurs. Sachant cela, vous pourrez le retrouver facilement le cas échéant. Si à un moment ou à un autre de votre aventure il vous est proposé de le rencontrer, déduisez 40 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez à ce moment-là et rendez-vous au paragraphe portant le numéro obtenu. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour cette information. La police est arrivée entre-temps et a emmené la crapule, ce qui vous fait gagner 3 points de RÉUSSITE. Rendez-vous maintenant au [428](#).

17

Vous vous glissez dans les buissons pour vous transformer. Il est en effet préférable que vous alliez voir le bijoutier sous votre apparence habituelle. Vous vous rendez donc dans sa modeste boutique de la 9e avenue. Vous lui montrez le médaillon : l'homme l'examine en grattant son crâne dénudé d'un air pensif. « Hum ! Ça ne vaut pas grand-chose.... finit-il par lâcher. Pas très à la mode les médaillons à monogramme. J'espère pour vous que vous n'en attendez pas une fortune...» Vous lui expliquez alors qu'il n'est pas dans vos intentions de le vendre et vous quittez le magasin, perplexe. Rendez-vous au [181](#).

18

Quelle journée ! Allongé confortablement dans un fauteuil, vous sirotez une boisson fraîche bien méritée tout en regardant la télévision. Vous gagnez ainsi 6 points d'ENDURANCE. La réaction probable de votre patron, Régis Blanche, vous préoccupe tout de même un peu. Il va se montrer furieux de votre absence lorsque vous vous présenterez au bureau demain. Vous allez devoir imaginer une excuse valable. Le lendemain matin, vous vous levez plus tôt que d'habitude et vous prenez le métro pour être certain d'arriver à l'heure. Ce n'est pas tous les jours facile d'être un superhéros ! « Au secours ! » crie soudain une voix dans la rame bondée. « Au voleur ! » Oh, non ! Voilà que ça recommence ! Au moment où vous parvenez à la hauteur de la victime d'un pickpocket, votre Crimmontre émet soudain son *bipbip* familier. La voix électronique nasille: «Laiterie Vôpré. Urgent ! » Toujours la même chose ! Encore un cas de conscience à résoudre car, par un fait exprès, le métro s'arrête justement à une station qui se trouve à proximité de la Laiterie Vôpré. Allez-vous descendre de la rame pour savoir ce qui se passe là-bas (rendez-vous au [369](#)) ou secourir la victime du voleur (rendez-vous au [185](#)) ?

19

Complètement anéanti par la défaite de leur chef, ses complices se rendent sans lutter. Vous les enfermez dans la salle de conférence avant de les ramener en jet à l'aéroport de Voissy où les policiers les prennent aussitôt en charge. Rendez-vous au [440](#) .

20

Vous dépliez la carte. C'est un plan de la ville de Titan qui, à en juger par son état, a déjà beaucoup servi. Une petite croix noire marque un point qui se situe approximativement au coin de la 12e Rue et de la 2e Avenue. Mais aucun autre élément ne permet de dire à quoi cela correspond. Intrigué, vous décidez de la conserver et, après l'avoir repliée soigneusement, vous la fourrez dans votre poche. Rendez-vous au [86](#) .

21

Les citoyens de Titan sont sortis par milliers pour acclamer le Président. Alors que le passage de la voiture présidentielle n'est prévu que dans une demi-heure, les spectateurs sont déjà entassés sur six rangs au moins des deux côtés de la 7e Avenue. En attendant, des orchestres improvisés jouent au milieu des drapeaux qu'agite une foule en liesse. Préférez-vous attendre le passage du cortège dans un café (rendez-vous au [100](#)) ou cherchez-vous plutôt à vous procurer une place d'où vous pourrez voir l'essentiel de l'événement (rendez-vous au [7](#)) ?

22

Vous envoyez à bout portant une Décharge d'Énergie en plein dans la poitrine du Destructeur qui, sous le choc, pousse un hurlement et tombe à la renverse. C'est alors que, sous vos yeux stupéfaits, s'opère une remarquable transformation : tordue de douleur, se tenant la tête à deux mains, la créature se met à rapetisser lentement jusqu'à atteindre la taille d'un homme. Son vrai visage apparaît alors : le Destructeur n'est autre qu'Alec Gomil, célèbre agent de la M.O.R.T. Impossible d'éviter le combat.

ALEC GOMIL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [364](#) .

23

C'est dans la tenue du Justicier que vous vous dirigez vers la limousine. La police maintient la foule à distance pour laisser passer les ambulances et les pompiers. Apparemment, elle semble contrôler la situation. Mais la propagation de l'incendie n'en est pas moins inquiétante : les flammes menacent maintenant le réservoir d'essence! A l'intérieur de la voiture, le chauffeur et le passager paraissent grièvement blessés et semblent maintenant plongés dans un état comateux. Allez-vous secourir les deux hommes grâce à vos Superpouvoirs (rendez-vous au [366](#)) ou préférez-vous attendre l'intervention des pompiers (rendez-vous au [244](#)) ?

24

Vous ouvrez brusquement la porte et vous jetez un rapide regard dans l'arrière-cour. Malgré le peu de lumière, vous parvenez à distinguer une chaussure qui dépasse de derrière une pile de caisses rangées dans un coin. Si vous avez des *AMI* et si vous désirez vous servir de l'un d'eux, rendez-vous au [402](#) . Sinon, vous pouvez utiliser vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [209](#)) ou le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [344](#)). Mais vous pouvez également vous rendre directement au [232](#) .

25

Vous êtes totalement impuissant devant lui, si bien que, lorsqu'il vous ordonne de sortir, vous n'avez d'autre choix que de lui obéir. Au moment précis où vous atteignez la porte, un bang sourd, suivi immédiatement d'un bruit de verre brisé vous immobilise. L'Empoisonneur s'écroule sur le sol, un mince filet de sang s'écoulant d'un petit orifice

situé à la base de sa nuque. Par chance, le flacon de poison est tombé sur le sol et il est intact. Vous poussez un soupir de soulagement en voyant paraître à la fenêtre l'employé de bureau tenant encore dans ses mains un revolver fumant, et vous comprenez que le fracas de verre brisé provenait de la vitre qui a volé en éclats. Tout danger étant maintenant écarté, vous quittez le réservoir. Rendez-vous au [107](#) .

26

Le gardien vous emmène à travers le zoo jusqu'aux bâtiments de l'Administration où il vous introduit auprès du Directeur. Après vous être présenté, vous entrez dans le vif du sujet : vous lui posez quelques questions concernant l'éventuelle disparition d'un des animaux du zoo. « Mon Dieu, Justicier... vous déclare-t-il. un peu embarrassé... oui, un de nos animaux s'est échappé, mais, bon, ce n'est pas une catastrophe nationale ! Après tout, quel mal peut faire un Aardvark ? Manger quelques termites ? Je suis sûr que personne ne les pleurera, n'est-ce pas? » Un *Aardvark*... En effet, votre interlocuteur a raison : cet animal ne peut pas faire de gros dégâts ! Vous prenez donc congé du Directeur. Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous rendre au Muséum des Antiquités Egyptiennes (rendez-vous au [158](#)) ou, étant donné l'heure tardive, rentrer chez vous (rendez-vous au [113](#))?

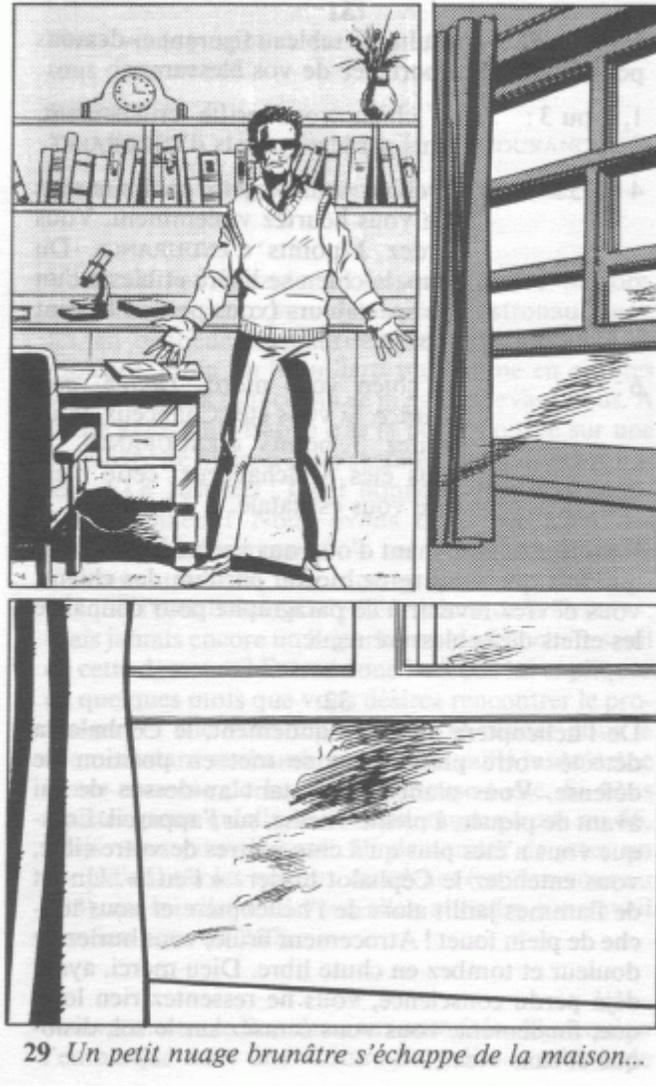


27

Dans la salle des machines, les pistons et les rouages énormes du gigantesque moteur sont immobiles, tels des colosses endormis. Soudain, le grincement d'une porte vous fait sursauter ! Vous vous cachez précipitamment derrière l'un des énormes volants et vous surveillez l'entrée. Un mécanicien pénètre dans la pièce, graisse d'une giclée d'huile une série d'engrenages puis s'éloigne. Un homme d'entretien, probablement. Vous ressortez rapidement vous aussi de la salle des machines. Rendez-vous au [368](#) .

L'Alchimiste recule en brandissant le tube. Puis, sans crier gare, il le jette violemment sur le sol où il se brise, libérant un gaz irritant qui se diffuse dans toute la banque. C'est en vain que vous essayez de résister... Les yeux larmoyants, les poumons en feu, vous essayez de reprendre votre souffle, et c'est la poigne vigoureuse d'un policier qui, finalement, vous ramène à la réalité. Les Alchimistes ont évidemment disparu en emportant leur butin ! Peu à peu, autour de vous, clients et employés reprennent connaissance, à l'exception d'une vieille femme qui reste étendue sur le sol, dans une inquiétante immobilité. Deux policiers sont agenouillés près d'elle, et vous savez à quoi vous en tenir lorsque l'un d'eux tourne la tête vers son compagnon pour lui adresser un signe négatif... elle est morte ! Tous les regards sont maintenant fixés sur vous: si vous n'étiez pas intervenu aussi inconsidérément, les Alchimistes se seraient contentés de dérober l'argent, et personne n'en aurait souffert. C'est tout au moins le reproche muet que vous lisez sur chacun des visages qui vous entourent. Vous sentant quelque peu responsable de la fin tragique de la vieille femme, votre confiance en vous en est ébranlée: vous perdez 1 point d'HABILETÉ et n'oubliez pas les 2 points d'ENDURANCE que vous a coûtés le gaz que vous avez respiré. Rendez-vous au [372](#) .

Flottant dans le brouillard, un petit nuage brunâtre s'éloigne de la maison.



Si vous possédez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [287](#) ; pour le *Souffle d'Énergie*, rendez-vous au [203](#) ; pour la *Superforce*, rendez-vous au [11](#) . Sinon, rendez-vous au [153](#) .

30

Quel est le numéro de l'immeuble que vous cherchez dans cette avenue? Ajoutez ce numéro à celui de l'avenue et rendez-vous au paragraphe correspondant au résultat obtenu. Si ce que vous lisez alors ne présente aucun sens pour la suite de votre aventure, rendez-vous au [368](#) .

31

Jetez un dé et consultez le tableau figurant ci-dessous pour évaluer l'importance de vos blessures :

1, 2 ou 3: Le chien vous griffe cruellement. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

4 ou 5 : Le chien vous projette contre le mur que vous heurtez violemment. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Du coup, le chien se libère et blesse l'un des spectateurs (vous perdez 1 point de RÉUSSITE).

6: Le chien vous mord. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, cette blessure vous est fatale.

Retournez maintenant d'où vous [venez](#). Mais à chaque fois que vous serez mordu par l'un des chiens, vous devrez revenir à ce paragraphe pour connaître les effets de la blessure reçue.

32

De l'hélicoptère de commandement, le Céphalot a délecté votre présence et se met en position de défense. Vous planez un instant au-dessus de lui avant de piquer, à pleine vitesse, sur l'appareil. Lorsque vous n'êtes plus qu'à cinq mètres de votre cible, vous entendez le Céphalot hurler : « Feu ! ». Un jet de flammes jaillit alors de l'hélicoptère et vous touche de plein fouet ! Atrocement brûlé, vous hurlez de douleur et tombez en chute libre. Dieu merci, ayant déjà perdu conscience, vous ne ressentez rien lorsque, finalement, vous vous écrasez sur le sol, disloqué et sans vie...

33

Vous vous précipitez sur le mutant, et vous roulez tous deux au sol.

ROGER
DAMIEN HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [140](#) .

34

Vous arrivez chez le professeur Charles Midore, scientifique bien connu des milieux astronautiques. Ici, en banlieue, la pluie semble avoir redoublé de violence, et un fin brouillard transforme en ombres fantomatiques tout ce qui se présente devant vous. A peine avez-vous frappé que la porte s'ouvre sur une employée de maison qui s'exclame, les yeux écarquillés «Le Justicier! Quel honneur, quel extraordinaire honneur! Nous avons déjà reçu bien des personnages importants — car vous savez que le Docteur travaille sur des projets de satellites auxquels collaborent toutes les nations de la Terre — , mais jamais encore un Superhéros n'a franchi le seuil de cette demeure ! Entrez donc ! » Vous lui expliquez en quelques mots que vous désirez rencontrer le professeur, et elle vous répond qu'il se repose pour le moment dans sa chambre : « Il a travaillé jusqu'à une heure avancée de la nuit », s'excuse-t-elle. Si vous insistez pour qu'elle le réveille, rendez-vous au [66](#) . Mais vous pouvez aussi lui demander de jeter un coup d'œil sur les travaux du savant (rendez-vous au [403](#)), ou lui dire que vous allez attendre son réveil (rendez-vous au [257](#)).

35

Vous remettez le Bourreau aux autorités. Alors qu'on l'embarque dans une voiture de police, un bout de papier à moitié déchiré tombe de sa poche. Vous vous empressez de le ramasser. Il s'agit de notes vraisemblablement prises à la suite d'un coup de téléphone. Dans un coin, soulignées, vous distinguez trois initiales « M.O.R... » suivies de « rendez-vous le 27 de ce m... ». Vous réfléchissez un instant puis vous repliez le papier avant de le glisser dans votre ceinture. Vous gagnez 2 points de RÉUSSITE. Rendez-vous maintenant au [10](#) .

36

Vous vous transformez et retournez voir l'inspecteur. Dès qu'il vous reconnaît, il se montre attentionné et affable. «Justicier! Euh, belle journée... Je... Je veux dire pas... pas un jour très agréable... Effroyable, plutôt ! Hum... puis-je faire quelque chose pour vous ? » Vous lui demandez de se calmer et de vous expliquer plutôt ce qui s'est passé. A ce qu'il semble, un homme qui traversait le parc pour se rendre à son travail a eu la gorge tranchée. L'Inspecteur n'a pas d'autres éléments à vous fournir. La police ayant pris l'affaire en main, votre présence en ces lieux est inutile. Rendez-vous au [73](#) .

37

Vous ressortez de la Chambre du Cyclone avec la clé que vous montrez à Basile Temorde. Il l'examine soigneusement, puis secoue négativement la tête en vous déclarant que ce n'est pas la sienne. Vous quittez alors la Maison Hantée, très intrigué par votre trouvaille. Vos réflexions sont interrompues par les pleurs d'un gamin qui a perdu la clé du cadenas de sa bicyclette. Vous lui tendez celle que vous venez de trouver en lui demandant d'essayer. C'est effectivement la bonne ! Voilà au moins un problème résolu ! Vous gagnez 1 point de réussite pour cette bonne action. Rendez-vous au [103](#) .

38

C'est sous l'apparence du Justicier que vous allez rendre visite à votre ami Gaston. Il habite dans un studio miteux des bas quartiers de la ville. Il n'apprécie pas du tout votre visite car, dans un tel accoutrement, vous risquez d'attirer l'attention sur lui. Il vous communique malgré tout les quelques informations intéressantes qu'il a pu glaner : entre autres renseignements, le Trappeur contrôlerait Roger Damien, le paisible chercheur du Laboratoire d'Etudes Nucléaires de Taclay qui passe tous ses loisirs à observer le passage des oiseaux migrateurs. Damien serait soumis à une suggestion posthypnotique, mais personne ne sait exactement ce que cela signifie. Cette information pourrait néanmoins vous être utile. Lorsque vous rechercherez effectivement Roger Damien, déduisez 40 du numéro du paragraphe où vous vous trouverez à ce moment-là et rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour ce renseignement. Puis vous quittez votre ami sans vous faire remarquer et vous rentrez chez vous. Le reste de la soirée se déroulant sans incident notable, vous gagnez 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [215](#) .

39

Vous sortez de la ville pour vous diriger vers le bord de mer. Mais où désirez-vous aller plus précisément : vers la Marina Océane pour enquêter sur les luxueux yachts (rendez-vous au [370](#)) ou plutôt vers les docks de la Baie des Brumes (rendez-vous au [317](#)) ?

40

Le match interrompu sera rejoué un autre jour. Qu'allez-vous faire maintenant : vous rendre dans la 7e Avenue pour voir passer le cortège présidentiel (rendez-vous au [21](#)) ou rentrer chez vous pour vous reposer le reste de la journée (rendez-vous au [311](#)) ?

41

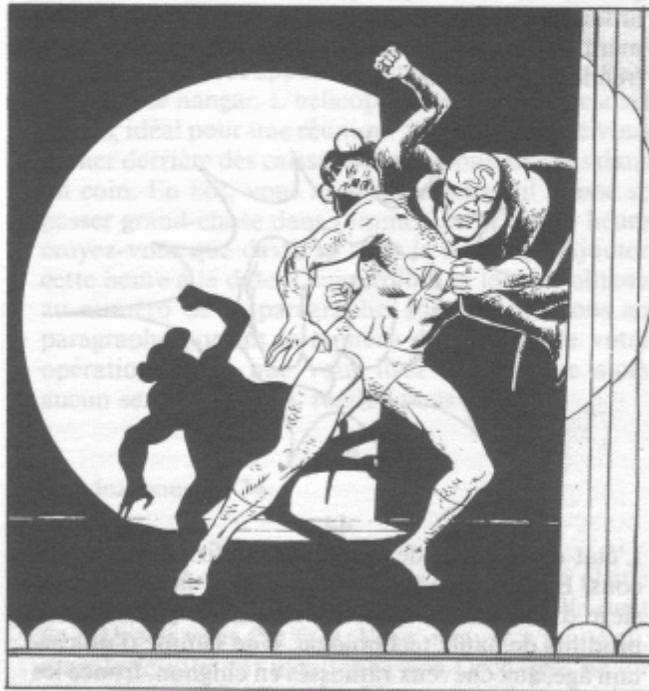
Vous vous précipitez dans la boulangerie pour interroger le personnel au sujet de leur dernier client. D'après leur dire, il ne s'est rien passé d'extraordinaire. Il a acheté un pain complet et deux flans, puis il est reparti tout simplement. Rien de plus. Si vous possédez des *Pouvoirs Psi*, vous pouvez essayer de lire leurs pensées (rendez-vous au [246](#)). Si vous possédez la *Superforce*, vous pouvez poursuivre la camionnette (rendez-vous au [414](#)). Sinon, vous revenez sur les lieux du crime pour y chercher de nouveaux indices (rendez-vous au [331](#)).

42

Vous parcourez les rayons de la librairie à la recherche de quelque chose sortant un peu de l'ordinaire. Qu'aimerait-il lire : une biographie ? un roman policier ? Vous vous arrêtez soudain devant un étrange rayon... «Un livre dont vous êtes le héros»... cela pourrait tout à fait convenir! Sans hésiter, vous achetez *le Sorcier de la Montagne de Feu*. Rendez-vous au [301](#).

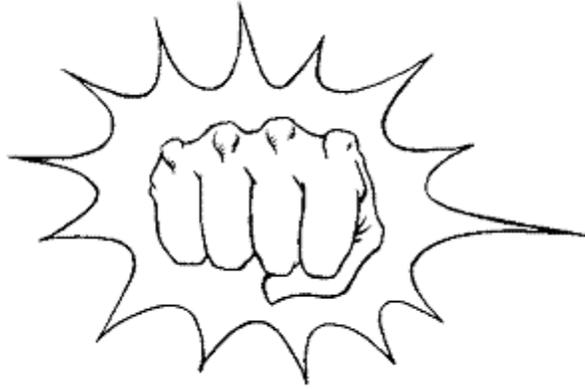
43

Vous avez de la Chance ! Quelqu'un vient juste de rendre son billet pour le spectacle de ce soir. Ce n'est peut-être pas la meilleure place mais au moins vous verrez le spectacle. La pièce, indique le programme, raconte les aventures d'une bande de rats qui, vivant dans les poubelles, chantent, s'amuse et font la fête à tout propos. Vous trouvez que c'est un thème d'un genre un peu particulier mais, comme vous ne venez que pour la vedette, Lili Channel, peu importe... Au finale, alors qu'elle reprend l'air principal, la comédie s'interrompt. Vous croyez tout d'abord que le personnage déguisé en serpent fait partie du spectacle. Mais, lorsque vous le voyez proprement kidnapper l'actrice, votre sang ne fait qu'un tour.

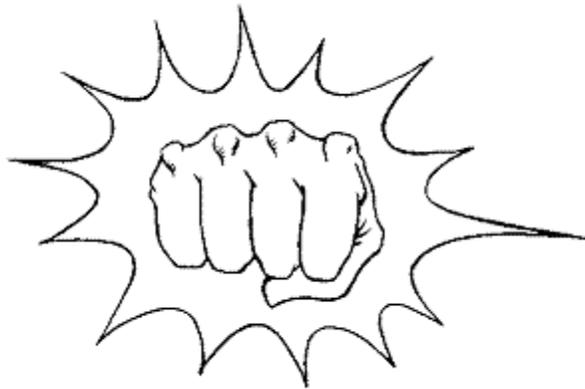


43 Lorsque vous voyez le personnage déguisé en serpent kidnapper l'actrice, votre sang ne fait qu'un tour !

Vous vous précipitez dans une loge vide et vous prenez l'apparence du Justicier. Maintenant allez-vous vous poster à l'extérieur du théâtre pour attendre le ravisseur (rendez-vous au [407](#)) ou le suivre dans les coulisses (rendez-vous au [169](#)) ? Si, vous souvenant de la résolution que vous avez prise, vous décidez tout bonnement de ne pas intervenir, vous rentrez chez vous (rendez-vous au [79](#)).



44



L'état de la pièce de réception confirme vos soupçons. Elle est bien trop minable pour faire office de siège d'une société spécialisée dans l'exportation de produits de haute technologie. Une femme d'un certain âge, aux cheveux ramassés en chignon, fronce les sourcils en vous voyant. Allez-vous vous précipiter vers les bureaux avant qu'elle ne vous en empêche (rendez-vous au [199](#)) ou vous approcher d'elle pour lui glisser à l'oreille un mot de passe que vous pourriez connaître (rendez-vous au [110](#)) ?

45

Vous cherchez des indices quelconques qui vous permettraient de rendre les lions responsables de l'agression de la femme. Vous n'en trouvez malheureusement aucun, ni autour de leur cage ni ailleurs. Vous décidez alors d'abandonner cette piste. Rendez-vous au [148](#).

46

Il n'y a qu'un seul appareil et aucun mécanicien visible dans ce hangar. L'hélicoptère est un modèle à six places, idéal pour une réunion. Vous décidez de vous cacher derrière des caisses et des bidons empilés dans un coin. En fait, vous ne pensez pas qu'il puisse se passer grand-chose dans l'immédiat. A quelle heure croyez-vous que devra se tenir la réunion ? Ajoutez cette heure à la date d'aujourd'hui et le total obtenu au numéro de ce paragraphe. Puis rendez-vous au paragraphe portant le numéro du résultat de votre opération. Si ce que vous lisez ne présente alors aucun sens pour vous, rendez-vous au [220](#) .

47

Rendez-vous au [34](#) .

48

La Décharge d'Énergie touche la créature en pleine poitrine ! Vacillant légèrement sous le choc, elle rugit de colère et vous fait face. Vous essayez à nouveau, mais le résultat est identique : vos Décharges ne lui font absolument rien ! Le Ravageur, fait de roches météoriques, ne peut être blessé par votre *Souffle d'Énergie* ! Profitant de votre désarroi, il se précipite alors sur vous et vous décoche un formidable coup de poing qui vous expédie à l'autre bout de la pièce. Avant que vous ayez eu le temps de reprendre vos esprits, il vous saisit à bras-le-corps et vous balance par la fenêtre. Heureusement, vous êtes déjà inconscient lorsque vous vous écrasez au sol. trois étages plus bas...

49

Vous continuez de tenter de raisonner l'homme. Alors qu'au départ la mission paraissait impossible, vous semblez près de réussir. Vous persévérez, encouragé par tout le personnel de la tour de contrôle, et vous parvenez finalement à le persuader que la seule issue de son aventure ne peut être que la mort pour tous les passagers, certes, mais pour lui également. Il accepte finalement d'abandonner son projet suicidaire. Un instant après, il détache le pilote et lui abandonne les commandes. Soulagé, vous assistez de la tour de contrôle à l'atterrissage de l'avion. Rendez-vous au [285](#) .

50

Il s'agit maintenant de savoir où vous voulez aller. Ce que vous cherchez se trouve à proximité d'un des carrefours. Mais lequel ? Additionnez les numéros de la rue et de

l'avenue et rendez-vous ensuite au paragraphe correspondant au total obtenu. Si alors ce que vous lisez ne présente aucun sens, rendez-vous au [368](#) .

51

Vous téléphonez à «Suzanne». Une voix agréable vous répond. Lorsque vous lui expliquez ce qui se passe, elle fond soudain en larmes et accepte de venir immédiatement à l'aéroport où elle se présente une heure plus tard. Suzanne Renont est une jeune et jolie femme à la silhouette élancée. Malgré son pauvre sourire, ses yeux rougis trahissent encore son émotion. A sa demande, vous lui racontez brièvement toute l'histoire et elle accepte aussitôt de parler au Bourreau. Vous lui tendez le micro. « Richard ! sanglote-t-elle sur la fréquence radio. Richard, c'est moi, Suzanne ! » Un certain temps s'écoule avant qu'une voix d'homme interroge : « Suzanne ? Mais qu'est-ce que tu fais là ! » « Richard, répond-elle, ne fais pas cela ! Ces gens n'y sont pour rien ! Et je sais maintenant que la jeune fille n'était qu'une infirmière. Comment aurais-je pu le deviner à ce moment-là ? » Passionnant ! En tout cas, elle semble au moins avoir une influence sur l'homme. En effet, dix minutes plus tard, il abandonne ses redoutables projets et accepte de se rendre sans condition. L'appareil se pose peu de temps après au grand soulagement du personnel de la tour de contrôle. Vous remerciez Suzanne de son aide. Si vous possédez la *Superforce*, rendez-vous au [35](#) . Sinon, rendez-vous au [285](#) .

52

Vous devez réagir rapidement: vous n'avez pas le temps de vous concentrer pour utiliser efficacement ce pouvoir. Rendez-vous au [436](#) .

53

Avec trois de ses amis inanimés sur le sol, le dernier des Guerriers Ardents commence à devenir nerveux. Il éteint brusquement ses flammes et se précipite vers l'escalier roulant. Allez-vous le poursuivre dans le magasin (rendez-vous au [13](#)) ou préférez-vous vous assurer que les trois autres voyous seront bien remis aux autorités (rendez-vous au [380](#)) ?

54

Une voiture banalisée s'arrête dans un crissement de pneus près de la barrière, et deux inspecteurs de police en descendent. Pendant ce temps, vous continuez de fouiller les buissons alentour. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [405](#) . Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [91](#) .

55

Vous prenez rapidement de l'altitude pour mieux observer la surface de la mer. La femme avait raison : à quelque trente mètres de la plage, vous apercevez effectivement l'aileron caractéristique d'un requin mangeur d'hommes se dirigeant rapidement vers un enfant qui est encore dans l'eau ! Vous piquez droit vers le squal. Rendez-vous au [294](#) .



56

Vous guettez pendant une heure autour du théâtre en attendant que le Serpent apparaisse avec sa victime. Soudain, l'un des portiers se précipite vers vous très excité. « De l'autre côté, halète-t-il. Il est en train de filer avec mademoiselle Channel ! » Vous vous précipitez mais il est déjà trop tard : le ravisseur a réussi à s'enfuir. Vous n'avez d'autre choix que de quitter l'endroit et de rentrer chez vous. Rendez-vous au [79](#) .

57

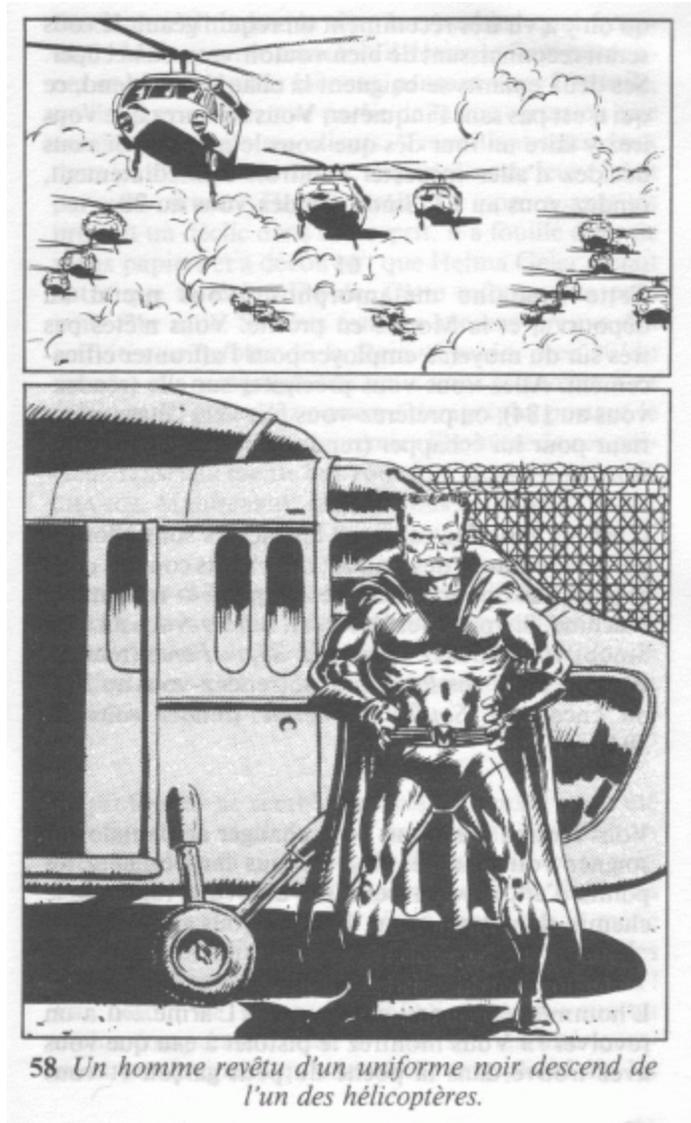
L'assassin est en train d'ajuster son tir. Vous ne pouvez utiliser votre *Souffle d'Énergie* qu'une seule fois. Si votre Décharge ne l'atteint pas, vous devrez bondir sur lui sans perdre un instant. Si vous le touchez, rendez-vous au [400](#) . Si vous le manquez, ou si vous préférez ne pas utiliser votre *Souffle d'Énergie*, c'est à mains nues que vous combattez.

ASSASSIN HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 8

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

58

Vous vous précipitez à la suite du Colonel sur le terrain de manœuvre. Pendant qu'il distribue ses ordres aux officiers qui l'entourent, vous évaluez rapidement la situation. Vingt hélicoptères de la M.O.R.T., lourdement armés, se dirigent vers la base. Le raid a été bien préparé et vous devinez qui doit en être le chef. Autour de vous, les soldats prennent position. Lorsqu'un certain nombre d'appareils a réussi à se poser malgré le feu nourri des armes automatiques, un homme râblé au large front, revêtu d'un uniforme noir, descend de l'hélicoptère de commandement.



58 *Un homme revêtu d'un uniforme noir descend de l'un des hélicoptères.*

Votre intuition se trouve alors confirmée : le Céphalot ! Produit d'une expérience génétique comme vous-même, le Céphalot possède une colossale intelligence qu'il a malheureusement mise au service du Mal. Une formidable alliance ! Vous ne pouvez pas faire grand-chose seul contre cette armée redoutable. Mais si les hommes du Colonel parviennent à la contenir, vous pourrez peut-être affronter le Céphalot en combat singulier... Au moment où vous évaluez vos chances face à ce dangereux adversaire, votre Crimmontre grésille : « Mairie, vite ! » Si vous pensez que l'armée peut venir à bout du Céphalot sans votre aide, précipitez-vous vers la Mairie. Rendez-vous alors au [154](#) . Mais, si vous préférez combattre le Céphalot, rendez-vous au [208](#) .

Vous vous concentrez sur le mécanisme de fermeture de la porte, sans résultat. Elle est faite d'un solide métal de dix centimètres d'épaisseur, et vos Ondes Psi ne parviennent même pas à passer au travers. La situation est sans espoir! Quelques minutes plus tard, vous entendez des pas dans le couloir puis un visage se montre dans l'encadrement du hublot. « Un intrus! hurle une voix. Enfermé dans la chambre d'éjection ! » A peine avez-vous deviné le sens de ces paroles que vous entendez un sourd grondement, suivi de chuintements provenant de derrière les parois. La dernière chose dont vous ayez conscience est la force avec laquelle vous êtes projeté à l'extérieur du sous-marin. Le choc est trop violent pour vous, et vous perdez définitivement connaissance. Il ne faudra pas beaucoup de temps à vos poumons pour se remplir d'eau...



Juste avant que vous ne partiez, l'un des policiers qui habite près de la plage des Charmes vous signale qu'on y a vu très récemment un requin géant. Il vous serait reconnaissant de bien vouloir vous en occuper. Ses deux enfants se baignent là chaque week-end, ce qui n'est pas sans l'inquiéter. Vous l'assurez que vous irez y faire un tour dès que vous le pourrez. Si vous décidez d'aller inspecter l'endroit immédiatement, rendez-vous au [72](#) . Sinon, rendez-vous au [98](#) .

Cette soudaine métamorphose vous prend au dépourvu, et la Momie en profite. Vous n'êtes pas très sûr du moyen à employer pour l'affronter efficacement. Allez-vous vous précipiter sur elle (rendez-vous au [184](#)), ou préférez-vous fuir vers l'étage supérieur pour lui échapper (rendez-vous au [314](#)) ?

62

C'est un véritable carnage : les blessés sont allongés pêle-mêle autour des stands ; des clients courent dans tous les sens pour tenter d'échapper à la redoutable machine. Si vous avez des *AMI*, rendez-vous au [186](#) . Sinon, vous pouvez utiliser la *Superforce* (rendez-vous au [116](#)), vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [282](#)) ou encore le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [304](#)).

63

Vous rentrez chez vous pour changer de pantalon et soigner votre jambe. Ce qui vous fait regagner les points d'ENDURANCE perdus. Puis, vous reprenez le chemin de votre bureau. Rendez-vous au [341](#) .

64

L'homme bégaie nerveusement : « L'arme... il a un revolver ! » Vous montrez le pistolet à eau que vous avez trouvé dans la poche du petit garçon et vous l'actionnez. Il baisse la tête. Incroyable ! quel froussard ! Mais comme toutefois il désire se faire pardonner sa bévue, il vous raconte, pensant vous être utile, qu'il a surpris hier une partie de la conversation que tenaient deux de ses clients. Travaillant tous deux dans les abattoirs de Titan, ils parlaient de leur rachat par une certaine Helma Geler. Ce nom a aussitôt produit un déclic dans son esprit. Il a fouillé dans de vieux papiers et a découvert que Helma Geler n'était autre que la Reine Froide. Cette information peut vous être utile. Si vous tombez sur une preuve des activités coupables de la Reine Froide, ôtez 20 du numéro du paragraphe où vous vous trouverez à ce moment là, et rendez-vous au paragraphe portant le numéro obtenu. Vous remerciez l'homme de ces précieux renseignements qui vous font gagner 1 point de CHANCE. Maintenant, rendez-vous au [438](#) .

65

A l'instant même où votre coup le percute de plein fouet, il se produit un événement totalement inattendu : il disparaît ! Vous vous perdez en conjectures tout comme les spectateurs présents. Rendez-vous au [138](#) .

66

Le professeur ne semble pas très heureux d'avoir été dérangé dans sa sieste car, descendant l'escalier en robe de chambre, il maugrée à l'adresse de la personne qui vous a ouvert la porte : « Je me fiche pas mal de qui cela peut être ! Vous savez que je mène actuellement d'importants travaux concernant des satellites auxquels vous ne

comprendrez jamais rien ! J'ai besoin de repos. R.E.P.O.S. Pouvez-vous au moins comprendre cela ? » Vous souriez intérieurement en devinant qu'une vieille complicité lie les deux personnages qui vous font face, mais vous faites néanmoins quelques pas vers le professeur et, tout en lui assurant que vous êtes seul responsable de l'interruption intempestive de sa sieste, vous le mettez au courant de vos craintes. Mais à peine avez-vous évoqué l'idée que quelqu'un pourrait s'emparer de ses secrets qu'il vous coupe la parole dans un grand mouvement de manches. «Ridicule! Cette maison est équipée d'un système d'alarme ultrasophistiqué ! Personne ne saurait entrer ici sans qu'il ne se déclenche dans la seconde ! » Vous insistez et vous finissez par l'ébranler en lui faisant comprendre que si un voleur ordinaire pouvait tomber dans le piège de ses systèmes d'alarme, peut-être n'en serait-il pas de même pour un *autre* voleur... Et vous arrivez à le convaincre de vérifier sans plus attendre l'ordre de ses dossiers secrets. Rendez-vous au [303](#) .

67

Peut-être serait-il temps de retourner au bureau... Vous reprenez donc discrètement votre apparence habituelle, mais comme par un fait exprès, à peine avez-vous fait un pas dehors, qu'il se met à pleuvoir à verse ! Enfin... si vous n'avez rien de plus urgent à faire, allez donc affronter les foudres de Monsieur Régis Blanche. Rendez-vous au [111](#) .

68

Vous fouillez le magasin, un entassement invraisemblable de bijoux fantaisie, de cameras, d'appareils électriques et de fourrures miteuses ! C'est pire encore dans l'arrière-boutique. Finalement, vous ne remarquez rien de particulier. Vous pouvez maintenant quitter la boutique et vous diriger vers le petit restaurant, à côté (rendez-vous au [351](#)) ou tenter votre chance ailleurs (rendez-vous au [368](#)).

69

L'ampoule d'acide phénolique se brise sur la poitrine de la créature en dégageant immédiatement une légère vapeur. Le Ravageur pousse un terrible rugissement et pour cause : l'acide est en train de ronger son corps de pierre ! Il tente maladroitement d'essuyer le liquide mais ses mouvements désordonnés ne font que l'affaiblir davantage. Il tombe sur le soi à côté de la fenêtre brisée dans un ultime grondement. Puis, rassemblant toutes ses forces, il se redresse une dernière fois. D'un pas titubant, il essaie une fois encore de faire front. En vain. Son corps bascule finalement par la fenêtre et va se disloquer en mille morceaux, trois étages plus bas! Tout danger est maintenant écarté. Rendez-vous au [119](#) .

70

Si vous restez en ville, vous allez sans doute vers le lieu de rendez-vous de la réunion secrète de la M.O.R.T. qui se trouve sur l'une de ces avenues. Vers quelle avenue allez-vous vous diriger? Multipliez son numéro par 10 et rendez-vous au paragraphe portant le numéro obtenu. Si ce que vous lisez alors n'a aucun sens, rendez-vous au [368](#) .

71

Vous quittez la place Dupont pour vous rendre à votre bureau. Si tout pouvait être aussi facile ! Vous êtes à nouveau le point de mire de la foule et papiers et crayons se tendent vers vous pour obtenir des autographes. Un homme, au visage de fouine attire alors votre attention : « Pssst ! Eh, vous, le Justicier ! par ici... » Il a l'air louche et tient également papier et crayon à la main. Allez-vous vous diriger vers lui pour savoir ce qu'il a à vous dire (rendez-vous au [126](#)) ou préférez-vous continuer de remplir imperturbablement vos devoirs d'homme public en signant des autographes à la foule en délire (rendez-vous au [393](#)) ?

72

Tout semble normal lorsque vous arrivez à la plage des Charmes. De nombreuses familles prennent le soleil et se baignent, alors qu'un peu plus haut, sur la promenade dominant la mer. des jeunes filles en tenues de bain aguichent des Apollons avantageux et bronzés. Soudain un cri couvre la rumeur de la plage : « Un requin ! Un requin ! » La panique saisit la foule : les baigneurs se précipitent hors de l'eau et, en quelques secondes, la plus grande confusion règne sur la plage.



Votre réaction est immédiate. De quels pouvoirs disposez-vous :

AMI ? Rendez-vous au [299](#)

Souffle d'Énergie ? Rendez-vous au [180](#)

Pouvoirs Psi ? Rendez-vous au [146](#)

Superforce ? Rendez-vous au [55](#)

73

Vous reprenez votre apparence habituelle. Rendez-vous au [181](#) .

74

Sortir le Bouffon de sa pièce secrète n'est pas un mince exploit mais, grâce a un saut bien calculé sur le trampoline, vous parvenez à retomber sans encombre à l'extérieur de la Maison Hantée, où vous remettez la crapule a la police. Vous gagnez 3 points de RÉUSSITE pour cette capture. Rendez-vous maintenant au [103](#) .

75

Vous vous rappelez soudain que le Président est attendu aujourd'hui même à Titan. Si vous souhaitez gagner la 7e Avenue pour voir passer le cortège présidentiel, rendez-vous au [21](#) . Mais si cet événement vous laisse indifférent, vous pouvez assister au match de football qui oppose votre équipe favorite, les Tigres de Titan, aux Mohicans du R.E.R. (rendez-vous au [114](#)).

76

Votre tante Florence est ravie de vous voir et vous demande ce que vous avez encore inventé pour apparaître dans une tenue aussi débraillée! Vous bredouillez une vague explication, tout en lorgnant les pâtisseries du jour... Saisissant votre regard, elle s'affaire aussitôt et vous offre bientôt une tasse de thé, accompagnée de gâteaux à la crème d'un fondant indescriptible. Vos dernières activités vous ont quelque peu épuisé et, ravi d'être ainsi dorloté, vous décidez de passer la nuit chez elle plutôt que de vous retrouver seul chez vous. D'autant plus que demain est dimanche ! Le lendemain matin, vous embrassez votre tante tout en la remerciant pour son accueil et vous la quittez, mais qu'allez-vous faire de votre journée ? Allez-vous visiter le Salon des appareils ménagers du futur qui se tient au Parc des Expositions du palais Toton (rendez-vous au [425](#)), vous diriger vers la 7e Avenue pour voir passer le cortège présidentiel (rendez-vous au [21](#)) ou assister au match de football qui oppose les Tigres de Titan aux Mohicans du R.E.R. (rendez-vous au [114](#)) ?

77

Votre supposition est exacte: la congélation de la piscine n'est pas due à un mauvais fonctionnement du système de chauffage mais plutôt aux pouvoirs réfrigérants de la Reine Froide. Vous pourriez la trouver en vous rendant au [129](#) , bien que vous puissiez sauver auparavant les deux infortunées baigneuses prisonnières de la glace (rendez-vous dans ce cas au [97](#)).

78

Vous combattez les créatures les unes après les autres.

	HABILETÉ	ENDURANCE
TETRACHIRE	8	6
HOMME-TIGRE	9	5
DOCTEUR MACABRE	7	7

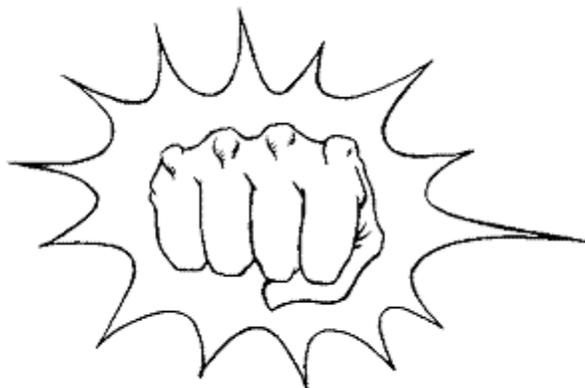
Si vous êtes vainqueur, vous les livrez à la police. Vous gagnez 3 points de RÉUSSITE et rendez-vous au [226](#) .

79

Bien reposé après une bonne nuit, vous prenez le chemin de votre bureau. A votre grand soulagement, votre Crimmontre ne se manifeste pas, ce qui vous permet d'arriver avant votre patron, Régis Blanche, qui se montre très étonné de vous voir à pied d'œuvre si tôt. Vous gagnez 2 points de CHANCE puisque le danger de perdre votre emploi est écarté. Du moins pour le moment ! Vous quittez le bureau à cinq heures. Allez-vous maintenant vous transformer en Justicier pour gagner le quartier général de la police afin de savoir pourquoi il y a eu si peu de troubles aujourd'hui (rendez-vous au [245](#)) ou préférez-vous rendre visite à votre tante qui est si bonne pâtissière (rendez-vous au [134](#)) ?

80

Vous sortez le Brouilleur Mental de votre Ceinture d'Accessoires et vous le dirigez vers le mutant. Celui-ci se tourne alors vers vous et paraît se concentrer intensément. Votre engin refuse de fonctionner ! Damien sourit pendant que vous vous débâtez avec la boîte puis reporte son attention sur le réacteur. Vous ne pouvez faire autrement que le combattre à mains nues. Rendez-vous au [33](#) .



81

Lui présentant les paumes de vos mains dans une attitude apparente de soumission, vous concentrez votre énergie mentale sur l'Empoisonneur qui ouvre le flacon de poison et commence à en verser le contenu. Vous vous concentrez plus fort encore. La crapule se met alors à crier ! Vous avez réussi à lui faire avaler quelques gouttes de son propre poison ! Terrifié, il vous supplie de l'épargner. Vous promettez de lui faire jeter le flacon qu'à une seule condition : qu'il vous dise ce qu'il sait de la M.O.R.T. «D'accord! balbutie-t-il. Je vais parler... Vladimir Otouski prépare une réunion pour bientôt. Je ne suis pas invité. Mais un homme qui porte une montre en or sait, lui, où elle se tiendra. » D'un dernier effort mental, vous l'obligez à jeter la fiole par terre. Il s'exécute bien malgré lui, et vous pouvez alors le capturer tranquillement. Rendez-vous au [227](#) .

82

Vous combattez les chiens un par un (vous avez autant d'adversaires que de chiens échappés dans la foule).

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier		
CHIEN IONIQUE	7	5
Deuxième		
CHIEN IONIQUE	6	5
Troisième		
CHIEN IONIQUE	7	6
Quatrième		
CHIEN IONIQUE	7	7

Si la Force d'Attaque de l'un des Chiens est supérieure à la vôtre, rendez-vous immédiatement au [31](#) . Mais auparavant, *notez le numéro de ce paragraphe*, car vous aurez à y revenir. En revanche, si vous avez vaincu tous les chiens, rendez-vous au [193](#) .

83

Vous consultez le registre dans lequel sont consignées les déclarations du contenu des coffres. Il s'agit d'argent, de bijoux, de vieilles archives ou même de disquettes d'ordinateur appartenant pour la plupart à d'honnêtes citoyens ou à des entreprises locales. Si la plupart des coffres sont restés dans la chambre-forte, toujours fermée, d'autres sont éparpillés devant la porte, éventrés et laissant échapper une partie de leur contenu. Parmi ceux-là, vous remarquez un certificat de propriété des abattoirs de la ville récemment établi au nom d'une certaine Helma Geler. Ce nom vous dit quelque chose. Helma Geler... La Reine Froide ! Si vous établissez au cours de l'aventure la preuve de ses activités illicites, vous pourrez la localiser en soustrayant 20 au numéro du paragraphe où vous trouverez à ce moment-là et en vous rendant au paragraphe portant le numéro obtenu. Rendez-vous maintenant au [60](#) .

84

Vous vous précipitez hors de la tour de contrôle et prenez votre envol vers l'avion qui tourne lentement au-dessus de l'aéroport. Vous l'atteignez rapidement et pénétrez dans l'appareil par l'une de ses issues de secours. Votre soudaine apparition sous l'apparence du Justicier provoque un certain émoi parmi les passagers. Mais vous vous empressez de les rassurer, en demandant à chacun de conserver son calme et de rester silencieux afin de ne pas alerter le Bourreau. Par chance, le pirate n'a pas remarqué votre intrusion. Vous vous précipitez à l'avant et vous ouvrez brusquement la porte du poste de pilotage. A l'intérieur, les deux pilotes sont attachés à une cloison. Un homme, les cheveux hirsutes, est installé aux commandes. Un sourire idiot illumine sa face. Soudain, il se fige en vous apercevant. Sans lui laisser le temps de réagir, vous vous jetez sur lui.

BOURREAU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur en moins de 10 Assauts, rendez-vous au [346](#) . Sinon, rendez-vous au [376](#) .

85

A l'instant où vous pénétrez dans le cimetière, le ciel se couvre de lourds nuages, rendant l'atmosphère des lieux encore plus lugubre. Vous pressez le pas lors que, soudain, un grattement attire votre attention sur votre gauche. Le bruit provient d'une tombe fraîchement creusée, et vos yeux s'arrondissent de stupeur lorsque vous voyez remuer la terre qui la recouvre ! Vous n'osez pas le croire : quelque chose est en train d'essayer d'émerger du sol ! Vous en êtes là de vos pensées lorsqu'une main surgit devant vous... Vous n'êtes cependant pas parvenu au bout de vos frayeurs. Glacé d'effroi, vous voyez peu à peu sortir de la terre une forme gigantesque dont le masque caractéristique ne vous est pas inconnu. Vous y êtes : le Spectre ! le monstre qui ne connaît pas la mort.



Pourquoi l'a-t-on enterré dans un cercueil ordinaire ? Voilà sans doute le résultat de la bêtise d'une personne qui n'a pas cru à son existence ou qui a eu la paresse de prendre les mesures qui s'imposaient ! En tout cas, une chose est sûre : il est hors de question de lui laisser la moindre chance de dévaster Titan. Mais vous n'avez pas le loisir d'épiloguer plus longtemps car, tendant vers vous ses longues mains palmées dont les doigts se terminent par d'abominables griffes, il se dirige vers vous. Si vous possédez des *AMI*, rendez-vous au [332](#) . Sinon, vous pouvez utiliser vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [422](#)), le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [352](#)), ou la *Superforce* (rendez-vous au [373](#)).

Le métro s'arrête à la station Grimm. C'est là que vous descendez pour vous rendre à votre bureau. Vous tentez une fois de plus de gagner votre place avec la plus grande discrétion. Malheureusement, vous n'avez pas de chance ! Vous n'êtes pas plutôt assis que la voix tonitruante de Régis Blanche vous apostrophe: «Vous voilà enfin! Venez ici *immédiatement* ! » Vous bredouillez de piteuses excuses pour justifier votre nouveau retard. « Suffit ! aboie-t-il. Que croyez-vous donc que nous fassions ici ! La charité ? Vous ne supposez tout de même pas que nous allons vous être reconnaissant de bien vouloir passer nous voir de temps à autre ! C'est d'ailleurs trop aimable de votre part de daigner venir nous rendre visite ! Enfin, comme aujourd'hui je suis de bonne humeur, je consens à vous libérer pour la journée. Bien sûr, ce sera déduit de votre salaire ! Et si jamais vous n'êtes pas le premier au travail demain matin, vous pourrez commencer à chercher un nouvel emploi ! » Vous ressortez du bureau en baissant la tête. Comment pourriez-vous lui expliquer le principal de vos activités ? Mais maintenant, vous voilà libre pour la journée ! Qu'allez-vous faire : porter vos pas vers la Foire des Doges, le fameux parc d'attractions de Titan (rendez-vous au [15](#)) ou effectuer quelques courses dans le centre-ville (rendez-vous au [202](#))?

Vous vous précipitez vers l'avion. Au moment où il entame son décollage, vous parvenez à saisir le bord d'une aile puis, opérant un prompt rétablissement, vous pénétrez dans l'appareil par l'une des issues de secours. La réunion est déjà commencée et se tient dans la carlingue spécialement aménagée en salle de conférence. Votre arrivée ne passe évidemment pas inaperçue. Impressionnés par cette irruption (et votre réputation !), les six délégués se lèvent d'un même mouvement, tous sauf un. « Reculez, gronde la voix d'un vocodeur. Ce misérable n'est pas de taille contre le Titanic Cyborg. » Les autres observent alors passivement la suite des événements pendant que la gigantesque silhouette d'acier poli marche sur vous. Mi-homme, mi-robot, il possède de puissants bras électromotorisés et une lueur rougeâtre clignote dans de grosses lunettes qui lui tiennent lieu d'yeux. Possédez-vous un Bloqueur de Circuits ? Si oui, rendez-vous au [411](#) . Sinon, vous allez devoir combattre le chef de la M.O.R.T. !

TITANIC
CYBORG HABILETÉ : 18 ENDURANCE: 20

Après le troisième Assaut, rendez-vous au [136](#) .

88

Un redoutable gang connu sous le nom des Alchimistes prépare une série d'actions contre des établissements bancaires. Selon vos informations, le commando devrait attaquer le Crédit Prévoyant vers 4 heures du matin avant d'aller piller une autre succursale de la même banque, située au coin de la 128e Rue et de la 10e Avenue.

89

Vous parcourez le corridor à la recherche d'un extincteur. En vain. Finalement, vous parvenez à en dénicher un dans une pièce vide et vous le ramenez dans le laboratoire. Vous ôtez rapidement la goupille de sécurité et vous dirigez l'appareil vers la cornue en ébullition. Rien ne se produit ! Relisant alors les indications portées sur la bouteille, vous vous rendez compte qu'elle n'a pas servi depuis plus de cinq ans ! En maugréant, vous le jetez dans un coin et vous vous précipitez à l'étage inférieur pour trouver un extincteur en bon état mais, lorsque vous êtes de retour dans le laboratoire, c'est avec un large sourire que le Professeur Taclay vous accueille : « Regardez ! s'écrie-t-il. la température baisse ! Il n'y a plus de danger ! » Effectivement, le liquide a cessé de bouillonner et semble même se refroidir. Tout risque semble désormais écarté, et vous quittez l'immeuble pour rentrer tranquillement chez vous. Rendez-vous au [18](#) .

90

Les trampolines sont placés le long de la Maison hantée. Rapidement, vous êtes pris par le jeu, et vous vous amusez à sauter de plus en plus haut. Bondissant ainsi dans les airs, vous remarquez bientôt une porte, encastrée dans le mur et si bien dissimulée, qu'il vous était pratiquement impossible de la voir du bas. Vous sautez encore et découvrez une corniche toute proche de l'endroit. C'est presque sans réfléchir que vous prenez votre élan et que vous atterrissez juste devant la porte. Vous l'ouvrez et vous pénétrez dans une petite pièce. Votre intuition était bonne: vous reconnaissez immédiatement la silhouette du Bouffon Cruel, vêtu de son costume écarlate. Le gangster, recherché par toutes les polices pour de nombreux vols et attaques à main armée, manipule les commandes d'un immense tableau de contrôle. En vous apercevant, il éclate d'un rire diabolique.

BOUFFON

CRUEL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#) .

91

Vous ne trouvez rien dans les buissons. Vous feriez mieux de laisser celle affaire aux mains de la police. Rendez-vous au [73](#) .

92

Tout en gardant un œil prudent sur les lions, vous cherchez le Vaporisarôme dans votre Ceinture d'Accessoires. Vous choisissez l'odeur du Chatanooga. L'appareil diffuse instantanément le musc puissant et, les narines frémissantes, les lions s'arrêtent brusquement. Ils ont apparemment peur de s'attaquer à un Chatanooga. Vous lancez alors l'appareil derrière la cage et les lions se désintéressent de vous. Au moins, n'obéiront-ils pas non plus aux ordres de leur gardien. Ce dernier, écœuré par la facilité avec laquelle vous vous êtes débarrassé de ses fauves, se rend sans discuter. Vous le ramenez dans la petite pièce et vous fouillez dans ses papiers. Une page de carnet attire votre attention : c'est un message de la M.O.R.T. ! La note dit : « Le mot de passe est *Mercur*e. Une fois que vous aurez pris connaissance de ce message, détruisez-le. » Rendez-vous maintenant au [433](#) .

93

Vous emmenez le meurtrier vers un commissariat de police. En chemin, il essaie de vous convaincre de ne pas le livrer. En gage de sa bonne volonté, il vous donne même quelques informations utiles. Au dire du meurtrier, le Serpent aurait été abandonné par sa petite amie, Lili Channel, l'actrice rendue célèbre par sa fameuse déclaration : « Je refuse d'être une star. Je veux n'être qu'une simple femme. Je désire que cela se sache. » Elle, qui a toujours préféré occuper les loges les plus ordinaires, a donc décidé d'abandonner la vie facile qu'elle menait jusqu'à présent en compagnie du Serpent. Furieux, celui-ci aurait juré que, de gré ou de force, elle lui reviendrait. Naturellement, vous refusez tout marché avec cette crapule. Mais vous gagnez néanmoins 1 point de CHANCE pour l'information. Parvenu au commissariat, vous remettez Bronski à un policier et vous repartez sans attendre. Vous gagnez 1 point de RÉUSSITE pour cette arrestation. Rendez-vous au [67](#) .

94

Nous vous rendez au centre commercial Lemand pour y effectuer vos achats. Situé à la périphérie de la ville, des dizaines de commerces différents y sont regroupés, ce qui est bien pratique pour quelqu'un comme vous, ne disposant que de peu de temps. Allez-vous

d'abord vous diriger vers la pharmacie (rendez-vous au [313](#)), le supermarché (rendez-vous au [160](#)) ou vers la boutique d'informatique (rendez-vous au [264](#))?

95

Vous cédez sous ses coups répétés. Le requin, enfin libéré de votre étreinte, file vers le garçon, et le saisissant entre ses puissantes mâchoires, l'entraîne irrésistiblement au fond de l'eau. Ses cris se sont brusquement tus. Seul le sang qui rougit les flots témoigne de la réalité du drame. Tout comme les autres témoins, vous êtes horrifié. Lentement vous regagnez la côte. Une fois sur la plage, vous passez au milieu de la foule silencieuse, accablé par les sanglots douloureux de la mère au désespoir. Que pouviez-vous faire de plus ? Vous entrez dans une cabine pour reprendre votre apparence habituelle et, lorsque personne ne vous prête plus attention, vous quittez la plage et vous rentrez chez vous. Rendez-vous au [18](#) .



96

Il faudra du temps pour fouiller entièrement l'énorme bateau. Vous devez pourtant le faire. Par où allez-vous commencer ? Par la salle des machines (rendez-vous au [27](#)) ou par les quartiers du Capitaine (rendez-vous au [164](#)) ?

97

Vous arrivez à la piscine de Brazza. En vous voyant, le gardien vous conduit immédiatement au grand bassin. Vous êtes stupéfait en découvrant la piscine gelée ! Des nageurs grelottants se tiennent incrédules devant l'espace glacé où, quelques instants plus tôt, ils nageaient encore ! Deux femmes pourtant n'ont pu sortir à temps : elles sont restées prises par la glace et risquent de mourir gelées si vous ne tentez rien. Déjà leurs cris faiblissent. Le mieux est que vous utilisiez vos Superpouvoirs. Si vous les avez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [389](#) . Sinon, vous pouvez utiliser le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [307](#)) ou la *Superforce* (rendez-vous au [338](#)). Enfin, si vous possédez des *AMI*, rendez-vous au [231](#) .



98

Au moment de quitter la banque, vous entendez le *bip bip* familier de la Crimmontre à votre poignet. C'est un message de Gaston. La voix électronique nasille: «Aéroport de Voissy. » Si vous désirez gagner immédiatement l'aéroport, rendez-vous au [410](#) . Mais si vous n'en avez pas encore terminé avec les Alchimistes, vous pouvez prendre une autre direction. Dans ce cas, déduisez le numéro de l'avenue du numéro de la rue et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au résultat obtenu.

99

Vous vous frayez un chemin dans la foule. La femme et l'homme se disputent âprement ; ce dernier menace même d'étrangler le chien si elle ne nettoie pas immédiatement ses saletés.



Autour d'eux, les réflexions fusent : « Que penseriez-vous si *moi*, je faisais cela devant votre porte ? » clame un homme rougissant d'indignation. « Que croyez-vous que ce pauvre chien puisse faire ? C'est à la Mairie de nettoyer les trottoirs ! » dit un jeune étudiant d'un air assuré. « De nos jours, un chien n'est tranquille ni sur la route ni même dans le caniveau ! » lance une autre voix. Une autre encore vocifère : « C'est cette femme qu'il faudrait étrangler, pas le chien ! » Vous n'êtes pas le seul à tenter de calmer les esprits, trois autres personnes s'y efforcent également sans beaucoup de succès toutefois. Soudain, il se produit une bousculade et vous recevez un coup violent sur la cuisse. Vous tombez sur le sol en grimaçant. Comme en écho à votre plainte, le son rassurant d'une sirène de police vient calmer tout le monde. Pendant que trois agents dispersent la foule, un autre vous aide à vous relever et s'inquiète de votre jambe. Elle est douloureuse mais n'est heureusement pas cassée. Le pire, sans doute, est votre chute en elle-même, car vous êtes tombé en plein dans l'objet du débat ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE

pour vos contusions. Si vous souhaitez rentrer chez vous maintenant pour vous changer, rendez-vous au [63](#) . Mais si vous préférez attendre encore un peu, rendez-vous au [305](#) .

100

La grande brasserie n'a jamais été aussi fréquentée. L'excitation provoquée par la visite du Président a, en effet, jeté dans la rue une immense foule de citoyens. Vous vous asseyez à côté d'un homme vêtu d'un manteau de couleur sombre et, l'ambiance aidant, vous vous retrouvez vite en grande conversation avec lui. A l'évidence, votre voisin a quelque peu abusé de la boisson, et la discussion prend bientôt un tour inattendu : il semble bien connaître la pègre et, sans qu'il vous soit nécessaire de lui poser la moindre question, il laisse filtrer quelques informations du plus haut intérêt. Entre autres, vous apprenez que le Lépide des Mers a été aperçu sur le port... L'homme sait pourquoi cette redoutable créature aquatique est venue à Titan : elle cherche à se venger de celui qui l'a vaincue un an plus tôt. Et ce héros peu ordinaire n'est autre que vous-même ! Vous vous souvenez d'ailleurs fort bien du combat titanesque que vous aviez livré contre elle... Ce monstre ne doit pas entrer dans la ville, aussi il ne faudra pas oublier de vous rendre au port dès que vous aurez une minute. En attendant, rendez-vous au [157](#) .

101

Il n'y a là rien de bien utile, si ce n'est une poubelle posée à côté de la porte du fond. Vous en saisissez le couvercle pour vous en servir comme d'un bouclier et ainsi équipé, vous avancez prudemment. Rendez-vous au [24](#) .

102

Lorsque vous arrivez dans la rue, la police est déjà sur place et s'emploie à repousser la curiosité de la foule. Horrifié, vous assistez aux efforts désespérés du chauffeur et de son passager pour ouvrir les portières. Elles sont coincées et l'incendie s'étend rapidement ! Allez-vous prendre le plus vite possible l'apparence du Justicier (rendez-vous au [23](#)) ou préférez-vous attendre de voir ce que va faire la police (rendez-vous au [229](#)) ?

103

Vous quittez la Foire des Doges. Maintenant vous pouvez gagner le centre-ville pour y faire quelques courses si vous le désirez (rendez-vous au [202](#)) ou rentrer chez vous pour y passer une bonne et calme soirée qui vous fera gagner 6 points d'ENDURANCE (rendez-vous au [327](#)). Mais vous avez également la possibilité de vous rendre au théâtre pour assister à une représentation de la célèbre pièce *Les Rats*. Rendez-vous dans ce cas au [43](#) .

104

C'est sous l'apparence du Justicier que vous arrivez sur les lieux. Vous apercevant, un inspecteur de police écarte la foule, d'où fusent quelques acclamations chaleureuses lorsque l'on vous reconnaît. Le policier ne tarde pas à vous conduire près du corps étendu sur le sol. Il doit s'agir d'un personnage d'une certaine importance à en juger par l'élégance de ses vêtements et à la luxueuse serviette de cuir — le fermoir est en or — qu'il tient encore à la main. Pendant que la police disperse la foule, vous pouvez soit examiner le corps (rendez-vous au [318](#)), la serviette (rendez-vous au [211](#)) ou les buissons environnants (rendez-vous au [54](#)).

105

Vous concentrez fortement vos Ondes Psi pour soumettre les chiens qui sont derrière la porte à votre volonté. Leurs aboiements furieux diminuent. Lorsque tout semble calme, vous pénétrez prudemment à l'intérieur du laboratoire. *Tentez voire Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [401](#) . Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [213](#) .

106

Vous vous précipitez derrière le voleur et vous commencez déjà à gagner un peu de terrain. Au moment précis où vous alliez le rattraper, le signal de départ du métro retentit. Prompt à réagir, le voyou profite de l'occasion pour se glisser entre les deux battants de la porte qui se referment juste devant vous. Il vous échappe ! Vous ne pouvez malheureusement rien faire sans révéler aussitôt aux voyageurs votre identité de Justicier. Rendez-vous au [86](#) .

107

Cette réunion de la M.O.R.T. vous préoccupe énormément. Il serait peut-être utile que vous alliez voir le Colonel Bonnier qui commande la base militaire de Titan car il pourrait avoir de son côté des renseignements concernant le lieu de réunion ou certains des participants ; au moins, pourrez-vous comparer vos informations. Allez-vous vous diriger vers la base militaire (rendez-vous au [342](#)) ou vers la piscine de Brazza à la suite du précédent appel de votre Crimmontre (rendez-vous au [97](#)) ?

108

Une nouvelle menace pèse sur la ville. Richard Léthune vient d'être lavé d'une accusation de meurtre et cela grâce à ses nombreux avocats. Ce millionnaire excentrique aux goûts de luxe, qui possède tout ce que l'argent peut offrir, occupe son oisiveté en assassinant lentement d'innocentes victimes afin de jouir de leur peur. Il réside dans un luxueux appartement en terrasse au numéro 113 de la 58e Rue.

109

Malgré toute votre force, vous n'arriverez pas à vaincre la Momie. En revanche, si vous parvenez à réduire son ENDURANCE à 4 points, vous pourrez la jeter de force dans une des caisses et en clouer rapidement le couvercle. Vous ne pouvez que la capturer mais non la tuer. Maintenant, bon courage !

MOMIE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous parvenez à ceinturer la créature et à la faire basculer dans une caisse, rendez-vous au [2](#) .

110

Vous vous penchez à son oreille d'un air complice et vous lui murmurez le mot de passe. « Pardon ? demande-t-elle. Que dites-vous ? Parlez plus fort ! » Vous lui répétez le mot en élevant quelque peu la voix. Cette fois, elle vous observe comme si vous étiez un peu simple d'esprit, et vous examine de la tête au pied d'un air méfiant. Puis elle fronce les sourcils. « Êtes-vous fou ? Faites attention ou j'appelle la police ! » Convaincu qu'elle va effectivement le faire, vous décidez d'en profiter pour visiter rapidement les lieux. Rendez-vous au [199](#) .

111

Tournant le coin de la rue Fortran, vous vous arrêtez devant le magasin Harrald. Car l'idée vous est venue que vous pourriez peut-être y acheter un petit cadeau pour votre patron, afin d'essayer de lui faire oublier votre nouveau retard ! Mais cela risque évidemment de vous retarder encore plus... Est-ce que cela en vaut la peine ? Si vous décidez néanmoins de suivre votre idée, rendez-vous au [429](#) . Si vous préférez arriver le plus vite possible à votre bureau, rendez-vous au [301](#) .

112

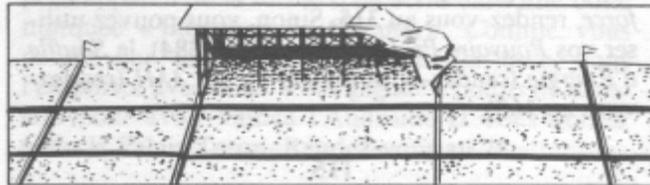
Les policiers et les employés de la banque se taisent brusquement dès que vous entrez. Désirez-vous interroger le Directeur (rendez-vous au [420](#)), le policier chargé de l'enquête (rendez-vous au [323](#)) ou le vigile (rendez-vous au [259](#)) ?

113

En chemin, vous remarquez qu'on vous suit. Intrigué, vous continuez à marcher comme si de rien n'était jusqu'au coin de la rue. Là, hors de vue, vous vous dissimulez dans une embrasure de porte. Comme vous vous y attendiez, un homme apparaît un instant plus tard et s'arrête, perplexe, en vous cherchant des yeux. Vous bondissez sur lui et vous l'immobilisez par une clé au bras puis, sans lui laisser le temps de reprendre ses esprits, vous lui demandez pourquoi il vous suit. Terrifié, il vous avoue que son patron, l'Araignée, triste et célèbre figure de la pègre, lui a ordonné d'épier vos faits et gestes. Il a tellement peur qu'il vous confie également que l'un des agents de Vladimir Otouski devrait se rendre en mission au prochain Salon des arts ménagers du futur. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour cette information. Puis vous relâchez l'homme en lui disant d'informer l'Araignée que c'est lui que vous surveillerez désormais. Tout en réfléchissant à ce que vous venez d'apprendre, vous rentrez chez vous où vous vous changez les idées en regardant la télévision, ce qui vous fait gagner 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [215](#) .

114

Arrivé au stade, vous achetez un billet pour le match qui promet d'être passionnant étant donné la valeur des deux équipes. Vous souhaitez, quant à vous, la victoire des Tigres, d'autant plus qu'ils ont dépensé récemment une somme fabuleuse pour le transfert de l'arrière, Georges l'Eclair, dont vous êtes impatient de voir la prestation. La rencontre s'engage mollement, aucune des deux équipes n'arrivant à s'imposer vraiment. Pourtant à la fin de la première mi-temps, une attaque soudaine des Mohicans leur permet d'ouvrir la marque ! En début de seconde mi-temps, les Tigres se ressaisissent à la faveur d'une fabuleuse contre-attaque menée par l'Eclair en personne, le bien nommé. Mais, brusquement, les cris d'encouragement des supporters sont couverts par des hurlements de terreur ! Une partie des tribunes est en train de s'effondrer ! Il ne vous faut qu'une seconde pour prendre l'apparence du Justicier et vous vous glissez sous les gradins pour voir ce qui se passe. Vous restez les bras ballants devant ce que vous découvrez. Contrairement à ce que vous croyiez, l'effondrement n'est pas dû à un mauvais état de l'édifice. En effet, vous faites face à une énorme créature à la peau semblable à celle d'un serpent qui, en poussant d'effroyables mugissements, tord lentement les poutres maîtresses des tribunes.



114 Une énorme créature est en train de tordre lentement les poutres maîtresses des tribunes.

A peine vous a-t-il aperçu qu'il vous déclare d'une voix grondante : «Miserable Homoncule ! Que peuvent tes efforts dérisoires contre le DESTRUCTEUR ? Beaucoup périront avant que ma fureur se calme. » Un craquement sinistre ponctue ses mots, et une large fissure apparaît alors dans le béton. Vous feriez mieux d'agir rapidement. Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [315](#) . Sinon, vous pouvez utiliser vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [384](#)), le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [22](#)) ou les *AMI* (rendez-vous au [163](#)).

115

Vous trouvez une salopette et vous vous mêlez aux magasiniers qui déchargent le fret des trois avions-cargos dans le hangar. Vous ne remarquez rien de suspect dans l'attitude du personnel ou parmi le fret, ce qui en fait ne vous étonne pas. Car rien ne devrait se passer dans l'immédiat. A quelle heure pensez-vous que doive se tenir la réunion ? Ajoutez cette

heure à la date d'aujourd'hui, et additionnez le total au numéro du présent paragraphe. Puis, rendez-vous au paragraphe dont le numéro est égal au total obtenu. Si ce que vous lirez alors ne présente aucun sens, rendez-vous au [220](#) .

116

Vous volez vers l'Androïde et, après l'avoir maîtrisé, vous l'emportez dans les airs, hors du hall d'exposition. Vous trouvez bientôt, dans une rue en contrebas, un endroit tranquille où vous ne risquez pas de blesser quelqu'un en lâchant le robot. Il s'écrase au sol et, sous le choc, il se brise en mille morceaux. Ceci fait, vous partez à la recherche de Vladimir Otouski en survolant le quartier et, ne voyant aucun signe de lui, vous retournez à l'exposition. L'heure de la fermeture est proche, et les stands sont déserts. Vous en profitez pour fouiller celui d'Otouski pour voir si vous n'y trouveriez pas quelques indices. Un papier semble intéressant : une lettre de l'Administration de l'Aéroport de Voissy confirme que des réservations ont bien été prises. Vous découvrez également un petit appareil de la forme d'un stylo dans une boîte marquée « Bloqueur de Circuits ». Comme vous pensez que cet engin peut se révéler utile, vous l'emportez avec vous. Vous gagnez 4 points de RÉUSSITE pour avoir vaincu l'Androïde et vous quittez enfin le Palais Toton. Rendez-vous au [75](#) .

117

La loge présente des signes manifestes de lutte. Elle est en effet dans un état de désordre indescriptible : des costumes de théâtre traînent par terre au milieu de flacons et de boîtes de maquillage renversés. Le ravisseur a certainement eu fort à faire avec sa victime. Mais où se trouvent-ils tous deux maintenant ? La fenêtre grande ouverte fournit un élément de réponse. Suivant leurs traces, vous arrivez au parking du théâtre. A peine y êtes-vous arrivé qu'un crissement de pneu se fait entendre : ce Serpent s'échappe avec sa victime ! Vous ne le rattraperez plus ! C'est en pestant que vous reprenez votre apparence habituelle avant de rentrer chez vous. Rendez-vous au [79](#) .

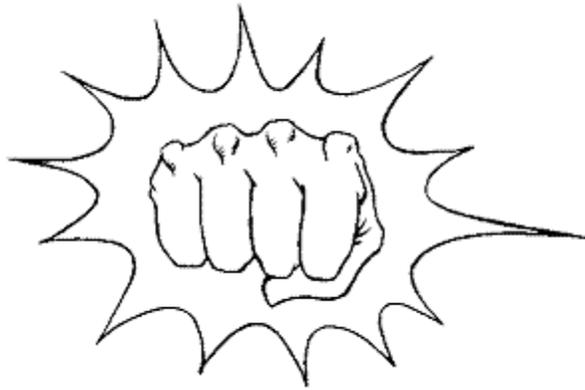
118

Votre information était exacte. Arrivé au carrefour, vous percevez effectivement une certaine agitation du côté de la banque. Et, comme un fait exprès, la police n'est pas là ! Vous jetez un coup d'œil par la porte vitrée. A l'intérieur, deux hommes en blouse blanche de laborantin fouillent dans le tiroir-caisse et enfouissent précipitamment les billets de banque dans de grands sacs postaux. Un troisième, un porte-éprouvettes dans une main, brandit de l'autre une seringue, prêt à en injecter le contenu au caissier ou à l'un des clients ligotés dans un coin. Les trois bandits portent des masques de plastique qui leur donnent l'air de vieux professeurs. Les Alchimistes ! Il ne fait plus de doute pour

vous que les éprouvettes contiennent une de leurs ignobles créations. Allez-vous faire irruption dans la banque et bondir sur l'individu à la seringue (rendez-vous au [437](#)) ou préférez-vous attendre à l'extérieur pour ne les surprendre qu'au moment où ils quitteront la banque (rendez-vous au [309](#)) ?

119

Lorsque vous sortez de la Bibliothèque, vous êtes salué par les acclamations enthousiastes de la foule. La lutte a été chaude mais vous avez tout de même vaincu la monstrueuse créature. Vous gagnez 5 points de RÉUSSITE pour cette victoire. Rendez-vous maintenant au [319](#) .



120

Vous combattez les chiens restant les uns après les autres.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier		
CHIEN IONIQUE	7	5
Deuxième		
CHIEN IONIQUE	6	5
Troisième		
CHIEN IONIQUE	7	6
Quatrième		
CHIEN IONIQUE	7	7

A chaque fois que vous serez touché par un Chien Ionique, jetez un dé. Si vous obtenez :

1, 2 ou 3 : Le chien vous griffe cruellement. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

4 ou 5 : Le chien vous projette contre le mur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous devez déduire 1 point de votre force d'Attaque au prochain Assaut.

6 : Le chien vous mord. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. mais vous survivez. Si vous êtes Malchanceux, la morsure vous est fatale.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [350](#) .

121

Suivant le conseil qui vous a été donné, vous grimpez jusqu'au toit de l'hôtel par l'échelle d'incendie. Vous y arrivez au moment précis où la voiture présidentielle passe dans la rue, juste au-dessous de vous. C'est alors que vous remarquez un homme, dans le coin opposé à celui où vous vous trouvez. Accroupi, il règle la lunette d'un fusil de fort calibre ! Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [236](#) . Sinon, vous pouvez utiliser le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [57](#)), vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [177](#)) ou encore les *AMI* (rendez-vous au [194](#)).

122

Une foule de fans déçus tourne, frustrée, autour du Zonith. Georgie Boy souffrant d'une dermatose faciale, le concert de ce soir a dû être annulé. Vous vous résignez alors à rentrer chez vous pour vous reposer, ce qui vous permet de gagner 6 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, vous n'avez pas à vous rendre au bureau. Désirez-vous aller dans la 7e Avenue pour assister à l'arrivée du Président en visite à Titan (rendez-vous au [21](#)) ou préférez-vous visiter le Salon des arts ménagers du futur qui se tient au Palais Toton (rendez-vous au [425](#)) ?

123

Joli coup ! Votre décharge touche le requin en plein milieu du dos et le fait exploser, projetant sur l'eau et le sable des morceaux de chair et d'entrailles déchiquetées. Les badauds sont outrés et révoltés : la plupart ont été éclaboussés par les restes de l'animal. Des visages dégoûtés se tournent vers vous. « C'est bien de cet imbécile de Justicier de créer une telle pagaille. Pouah ! C'est écœurant ! Quel besoin avait-il de massacrer ce pauvre poisson ? Sans doute ne sait-il rien faire d'autre... » Vous restez bouche bée devant tant d'injustice. Qu'ont-ils donc ? Vous venez de sauver un enfant d'une mort certaine et... Tête basse, vous quittez la plage pour reprendre votre apparence habituelle avant de rentrer chez vous. Rendez-vous au [18](#) .

124

Vous amenez le Chat-Tigre au quartier général de la police. Vous gagnez 2 points de RÉUSSITE pour cette capture. Le policier de permanence ce jour-là cherche à comprendre ce qui est inscrit sur un morceau de papier que lui a apporté tout à l'heure une vieille dame. Elle pensait qu'il pouvait s'agir de quelque chose d'important. Ne négligeant pas le fait que toute information est susceptible de faire progresser vos recherches, vous lui demandez de vous confier un instant le papier, ce qu'il accepte bien volontiers. Non sans peine, vous déchiffrez : « Surveillez le signe du Trappeur : une balle gravée d'un T. » Comme il s'agit d'un indice important, vous gagnez 1 point de CHANCE. Si vous entendez parler du Trappeur, à un moment ou un autre de votre aventure, ajoutez 60 au numéro du paragraphe où vous serez à ce moment-là et rendez-vous au paragraphe portant comme numéro le total obtenu. Rendez-vous maintenant au [67](#) .

125

Vous quittez le Laboratoire de Taclay pour revenir en ville. Remontant la rue Cobol, vous voyez soudain un attroupement autour d'une vitrine d'appareils d'électroménager. Vous vous approchez pour voir ce qui peut être à l'origine d'un tel rassemblement. Ce n'est que la télévision qui diffuse un flash d'information spécial. Vous n'entendez pas, mais vous reconnaissez immédiatement le visage de Giorgio Shultz — plus connu sous le nom de l'Empoisonneur — sur la photographie qui apparaît brièvement sur le petit écran. Comment? il aurait donc été libéré ? Vous feriez peut-être mieux d'aller vous renseigner plus avant au quartier général de la police. Vous vous apprêtez à vous y rendre lorsque vous percevez le *bip bip* familier de votre Crimmontre. Vous grognez pour la forme, c'est bien le moment ! Vous la portez à votre oreille et entendez : « Piscine de Brazza. » Allez-vous vous diriger vers le quartier général de la police (rendez-vous au [412](#)) ou vers la piscine de Brazza (rendez-vous au [97](#)) ?

126

L'homme vous conduit dans une allée écartée. « Justicier mon pote, salut ! Mon blaze, c'est Paulo Face de Rat. J'ai pas un max' de temps pour causer. Mais, zyeute ça !... » Vous prenez le bout de papier qu'il vous tend et vous lisez : « Il doit se commettre un attentat contre le Président pendant sa visite à Titan. Un comparse sera dans la foule, mêlé aux spectateurs qui attendront le cortège. Mais le véritable assassin se trouvera sur le toit de l'Hôtel Régent. » C'est une information importante et vous gagnez 1 point de CHANCE. Lorsque le Président sera annoncé, ajoutez 100 au numéro du paragraphe où vous serez à ce moment-là et rendez-vous au paragraphe portant le numéro obtenu pour appréhender le tueur. Il semblerait que ce Face de Rat essaie de se venger de quelqu'un... Maintenant, vous feriez mieux d'aller enfin à votre bureau ! Rendez-vous au [435](#) .

127

Le Bouffon Cruel, criminel à l'humour un peu grinçant, dont le plus grand plaisir est de faire des farces pour le moins douteuses à de naïves victimes, a trouvé à la fois une nouvelle demeure et un humour plus convenable. Lorsque vous vous trouverez aux environs de sa nouvelle résidence et qu'il vous sera proposé de le rechercher, retranchez 50 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez à ce moment-la, et rendez-vous au paragraphe portant comme numéro le total obtenu.

128

Les gangsters n'ont rien remarqué et vous parvenez non sans mal à éloigner le jeune garçon et sa mère. Nous pouvez maintenant utiliser la *Superforce* (rendez-vous au [172](#)), ou des *AMI* (rendez-vous au [210](#)). Malheureusement, vous ne pouvez pas utiliser le *Souffle d'Énergie* car il y a trop de passants. Si vous n'avez ni *Superforce* ni *AMI* rendez-vous au [243](#).

129

Vous suivez les instructions révélées par l'indice jusqu'à une des zones industrielles un peu miteuses de la ville. Vous finissez ainsi par arriver aux abattoirs de Titan. Vous vous étonnez que ce lieu puisse être le repaire d'un être malfaisant comme la Reine Froide, mais vous commencez à comprendre lorsque vous passez la porte conduisant à la zone de réfrigération. Prudemment, vous pénétrez dans la pièce de congélation. Votre souffle devient aussitôt glacial, alors que vous sentez le froid pénétrer lentement dans vos poumons pendant que vous marchez entre des rangées entières de quartiers de viande congelée suspendus à d'énormes crochets fixés à des rails. Vous sursautez en entendant soudain une voix de femme à vos côtés : «Alors ainsi, le Justicier vient me rendre une petite visite ! Je n'aurais jamais pensé vous voir faire votre marché en ces lieux ! C'est un honneur ! Veuillez accepter ceci en guise de bienvenue ! » Vous faites brusquement volte-face. Le costume scintillant et argenté de la Reine Froide brille dans l'obscurité. Ses longs cheveux d'un blond platine balaient son visage, à l'instant même où elle pousse violemment vers vous une carcasse de bœuf.



Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [436](#) . Vous pouvez également utiliser des *AMI* (rendez-vous au [182](#)), les *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [52](#)) ou encore le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [12](#)).

130

Il dresse soudain l'oreille lorsque vous lui glissez le mot de passe, puis il vous fait signe de le suivre discrètement et vous conduit dans l'arrière-boutique embuée de la blanchisserie. Là, il déplace quelques paniers de linge, et une trappe apparaît. Sans hésiter, vous descendez les quelques marches menant à une pièce de petite dimension. Elle ne possède qu'une seule porte qui laisse passer un rai de la lumière, et derrière laquelle vous entendez des éclats de voix. Rendez-vous au [298](#) .

131

Au moment où la police arrive pour vous seconder dans votre lutte contre le Destructeur, celui-ci se met à émettre une étrange lueur, tout en rapetissant. Quelques minutes plus tard, il gît inconscient sur le sol. Ce n'est plus la formidable créature que vous avez combattue mais simplement un homme ordinaire dont les traits vous sont familiers : le Destructeur n'est autre que Alec Gomil, agent de la M.O.R.T. ! Vous gagnez 5 points de RÉUSSITE pour cette importante capture et rendez-vous au [40](#) .

132

Le chiffre que vous avez tiré représente le nombre de Chiens Ioniques qui se sont échappés du Laboratoire et qui sèment maintenant la terreur parmi la foule. Vous claquez la porte. Votre devoir immédiat est d'empêcher que quiconque soit mordu ! Votre *Superforce* ne sera ici d'aucune utilité. Rendez-vous au [82](#) pour combattre les Chiens, mais attention, vous n'avez à combattre que ceux qui se sont échappés. S'il y a en a moins de quatre et que vous sortiez vainqueur du combat, vous combattrez après ceux qui sont restés dans le Laboratoire.

133

Vous sautez par-dessus le comptoir. Ainsi à l'abri des regards, vous prenez l'apparence du Justicier. Vous devez faire attention à ne pas rester à portée des Guerriers Ardents car leurs flammes vous transformeraient en torche vivante. Votre seule présence suffira peut-être à les effrayer, qui sait ? Vous surgissez de derrière le comptoir et vous leur ordonnez d'arrêter immédiatement leurs folies et de quitter le magasin. Ils ricanent, l'air mauvais. Bon, il ne vous reste plus qu'une seule chose à faire : les combattre !

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier		
GUERRIER ARDENT	7	6
Deuxième		
GUERRIER ARDENT	6	6
Troisième		
GUERRIER ARDENT	7	5
Quatrième		
GUERRIER ARDENT	7	5

Combattez-les un à un. A chaque fois que vous serez touché, jetez un dé : 1 ou 2 signifiera que vous avez été brûlé. Vous perdrez alors 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [380](#) .

134

Votre tante habite à Six-Maures, plaisante banlieue à l'est de Titan. L'autobus vous dépose à cinq minutes à pied de chez elle, non loin d'un calme cimetière. Allez-vous en faire le tour en flânant (rendez-vous au [219](#)), ou préférez-vous le traverser, ce qui réduira d'autant votre chemin (rendez-vous au [85](#)) ?

135

Deux gardiens passent justement devant le bureau du conservateur. « Ah, Abel Pol et Gustav Osborn. L'un de vous pourrait-il accompagner notre célèbre visiteur pour lui montrer l'exposition ? » Les deux hommes se mettent volontiers à votre disposition. « Vous, peut-être, Abel ? » L'homme s'incline légèrement devant vous et vous guide à travers les nombreuses salles. Le musée possède vraiment de magnifiques trésors, témoignages impérissables d'une grande civilisation. Et Abel Pol vous les commente avec une rare érudition. Vérifiant parfois sur le catalogue de l'exposition, il ne vous semble pas qu'aucun des objets exposés ait disparu. Vous atteignez enfin la grande salle où se trouve exposées les plus belles pièces. Rendez-vous au [240](#) .

136

Des éclairs de lumière jaillissent de ses étranges lunettes et vous atteignent en pleine poitrine. L'impact est si violent qu'il vous projette contre le mur. Cyborg poursuit par une série d'uppercuts dévastateurs assénés de son poing en titane. Tous vos efforts pour vous défendre sont vains. Cyborg est beaucoup trop puissant pour vous. Votre dernier souvenir est celui de ses doigts métalliques qui ensèrent votre cou...

137

Saisissant les montants de la portière, vous l'arrachez de ses gonds puis, l'un après l'autre, vous empoignez les occupants de la voiture pour les mettre à l'abri. Le passager à l'arrière, un homme d'une quarantaine d'années engoncé dans un pardessus à col de fourrure, une montre de prix en argent massif au poignet, souffre de contusions multiples et commence à délirer. Alors que vous l'extirpez de la voiture, il murmure des bouts de phrases incohérents : « Assemblée de la mort... Doit faire la réunion... Face numéro 35... Pas oublier... » Vous le remettez aux ambulanciers pour qu'ils prennent soin de lui. Juste à temps car, à cet instant précis, les flammes atteignent le réservoir d'essence du véhicule. Une violente explosion se produit quelques instants après. Votre devoir accompli, vous pouvez maintenant vous esquiver pour reprendre votre apparence habituelle avant de retourner au bureau. Vous gagnez 2 points de RÉUSSITE pour cette action d'éclat. Rendez-vous au [398](#) .

138

Un homme s'occupe de la jeune femme, alors qu'un autre est allé chercher une ambulance. « Qu'arrive-t-il au monde ? demande-t-il. D'où peut donc venir une telle créature ? Je n'ai jamais rien vu de tel auparavant, si ce n'est dans mes pires *cauchemars*. Ce sont encore ces techniques modernes... On crée de superarmes pour l'espace et des monstres sur Terre. Bah ! Parfois, je suis heureux de n'avoir que peu de temps à passer dans ce monde... De toute façon, Justicier, je vous remercie de nous avoir sauvés. Nous vous devons toute la vie. » Vous gagnez 2 points de RÉUSSITE pour avoir vaincu l'immonde créature. Vous ne savez vraiment pas d'où elle sort, à moins que le vieil homme ne vous ait inconsciemment fourni une information. Si vous voulez vous rendre à une certaine adresse, ajoutez le numéro de la rue à celui de ce paragraphe et rendez-vous au paragraphe portant le numéro obtenu. Sinon, rendez-vous au [71](#).

139

Richard Léthune sort un couteau à longue lame d'argent et ses deux acolytes agissent pareillement. Vous allez devoir tout d'abord combattre les deux gardes du corps l'un après l'autre.

Premier
GORILLE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9
Second
GORILLE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous combattez Richard Léthune lui-même.

RICHARD LETHUNE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous les capturez tous trois, vous les livrez à la police et vous gagnez 3 points de RÉUSSITE. Rendez-vous au [73](#).

140

Damien gît maintenant sur le sol, inconscient, et vous en profitez pour examiner le réacteur. Des gaz chuintent des tuyaux de refroidissement et soudain l'un d'eux explose projetant des jets de vapeur surchauffée en direction d'un groupe d'ingénieurs qui parviennent péniblement à maîtriser la fuite. Cependant quatre d'entre eux ont péri atrocement brûlés. Vous ne gagnez aucun point de RÉUSSITE dans cet épisode. Néanmoins, les scientifiques vous sont reconnaissants d'avoir pu éviter un énorme désastre. En remerciement, ils vous offrent un petit appareil qui ressemble à un stylo: «Justicier, acceptez ce modeste cadeau, déclare le Directeur de l'Institut. L'un de nos chercheurs l'a réalisé pendant ses heures de loisir. Il s'agit d'un Bloqueur de Circuits qui

en est encore au stade de l'expérimentation, mais il semble fonctionner convenablement. Je sais que vous affrontez souvent des robots : grâce à cet appareil, vous pourrez mettre leurs circuits hors service. Je sais aussi que vous recherchez Vladimir Otouski qui est un redoutable adversaire. Nous vous offrons donc notre contribution pour le vaincre. » Vous remerciez le Directeur de son cadeau qui peut, sans aucun doute, vous être utile. Rendez-vous au [125](#) .

141

Si ce nom vous dit quelque chose, vous possédez sans doute un numéro de téléphone. Additionnez les chiffres qui le composent et rendez-vous au paragraphe dont le numéro est égal au total obtenu. Si vous n'avez pas ce numéro de téléphone, retournez au [410](#) .

142

Vous ordonnez au Docteur Macabre de se rendre. Il est tout d'abord stupéfait de vous voir, puis il s'écrie avec indignation en constatant que vous dirigez votre *Souffle d'Énergie* vers une de ses monstrueuses créatures : « NON ! Vous n'avez pas le droit de détruire mon œuvre ! » Ce ton outré provenant d'une telle crapule vous fait sourire et ne fait que renforcer votre détermination. Mais il n'en désarme pas moins et vous lance maladroitement une bouteille, laquelle va s'écraser contre le mur. Vous envoyez alors une faible Décharge d'Énergie sur le Tetrachire, qui se met à hurler de douleur. Le Docteur Macabre gémit en s'arrachant les cheveux, avant de s'effondrer en sanglotant la tête entre les mains. Sans plus opposer de résistance, il se rend. Emmenant la misérable équipe à l'extérieur de la boutique, vous surprenez le Docteur Macabre qui, d'un geste rapide, jette une petite boule de papier loin de lui. Bien évidemment, vous la ramassez. Vous écarquillez les yeux en reconnaissant le signe de la M.O.R.T. et vous lisez : « Lieu de réunion changé. RDV : Baie des Brumes. » Après avoir livré le docteur fou à la police, vous quittez le centre commercial. Vous gagnez 3 points de RÉUSSITE et rendez-vous au [226](#) .

143

Par où commencer votre enquête ? La Maison Hantée, et ses différentes attractions, attire beaucoup de monde, bien que maintenant vous soyez pour beaucoup une attraction encore plus incroyable ! Allez-vous pénétrer dans la Chambre du Cyclone (rendez-vous au [439](#)), examiner les trampolines (rendez-vous au [90](#)) ou vous diriger vers le Palais des Glaces (rendez-vous au [212](#)) ?

Vous vous transformez en Justicier, puis vous vous dirigez vers le Département de Biochimie. Vous n'y trouvez aucun signe de troubles particuliers : tout semble aller comme d'habitude. Vous vous renseignez et vous apprenez que le Professeur Taclay est au premier étage et réalise des expériences sur les aldéhydes. Lorsque vous parvenez dans son laboratoire, le Professeur, penché sur un amoncellement de cornues, transpire abondamment. « Justicier ! dit-il soulagé de vous voir. Mon expérience échappe à mon contrôle ! La température augmente trop rapidement ! J'ai peur de causer une catastrophe ! »



Dans un coin du laboratoire, vibrant fortement, un réseau complexe de tuyaux et de serpentins aboutit à une autre cornue dont le liquide bouillonne anormalement. Si vous avez des *AMI*, rendez-vous au [295](#) . Sinon rendez-vous au [339](#) .

145

Comment allez-vous vous échapper ? Vous cherchez dans votre Ceinture d'Accessoires ce que vous pourriez utiliser. Vous trouvez un Stylo-Laser et vous vous mettez aussitôt au travail. L'appareil semble fonctionner parfaitement mais la chaleur qu'il dégage dans un espace aussi exigu vous fait abondamment transpirer. La porte métallique fait au moins dix centimètres d'épaisseur, et cela va vous prendre quelque temps avant que vous n'ayez découpé un passage suffisant pour sortir. De fait, vous mettez quatre heures ! Lorsque enfin vous êtes libre, vous êtes prêt à l'action. Parcourant le sous-marin, apparemment désert, vous découvrez une salle de conférence dans laquelle vient vraisemblablement de se tenir la réunion que vous attendiez. Il n'y a évidemment plus personne! Désabusé, vous ressortez du sous-marin et vous quittez le port. Rendez-vous maintenant au [368](#) .

146

Vous vous précipitez au bord de l'eau et vous explorez des yeux la surface de la mer. Grâce a vos *Pouvoirs Psi*, votre regard est immédiatement attiré par un fin sillage d'écume. En effet, fendant rapidement l'eau, vous apercevez l'aileron noir d'un requin mangeur d'hommes se dirigeant droit sur un jeune garçon resté imprudemment dans l'eau ! Vous vous concentrez immédiatement de toute la puissance de votre volonté pour rendre l'eau plus dense autour du requin et tenter ainsi de le ralentir. Effectivement, il peine maintenant pour avancer mais, malheureusement, le même phénomène empêche également le garçon de franchir les quelques mètres qui le séparent de la plage ! Vous n'avez plus qu'à plonger pour combattre le requin à mains nues. Rendez-vous au [294](#) .

147

Lorsque vous pénétrez dans la boutique du prêteur sur gages, l'homme se met à trembler comme une feuille derrière son comptoir. Vous vous approchez de lui et, avant qu'il puisse crier votre nom, vous lui collez rapidement votre main sur la bouche pour le faire taire. Il se met à transpirer abondamment, et de grosses gouttes de sueur coulent lentement sur son visage bouffi de graisse puis, brusquement, il s'évanouit. Quelque chose, ou quelqu'un, doit certainement l'inquiéter ! Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [68](#) et si vous possédez des *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [188](#) . Si, en revanche, vous possédez un autre pouvoir, rendez-vous au [14](#) .

148

Après avoir repris votre apparence habituelle, vous quittez les lieux. C'est alors que le *bip bip* familier de votre Crimmontre retentit, et vous entendez une voix familière vous dire : « Muséum des Antiquités Égyptiennes. » Allez-vous suivre cette indication (rendez-vous au [158](#)) ou jugez-vous plus intéressant de rendre visite à votre ami Gaston dont l'appartement n'est pas très éloigné (rendez-vous au [38](#)) ?

149

Lorsque vous apparaissez, la foule se tait immédiatement. Votre air méprisant produit l'effet désiré : chacun regarde son voisin d'un air penaud et honteux et repart à son travail sans demander son reste. Vous tournant vers la femme, vous la réprimandez vertement d'avoir laissé son chien salir ainsi le trottoir. Votre devoir accompli, vous pouvez reprendre votre apparence habituelle et poursuivre votre route vers votre bureau (rendez-vous au [341](#)) ou aller acheter le journal (rendez-vous au [228](#)).

150

Vous visez soigneusement et vous expédiez une Décharge d'Énergie sur le flacon qui explose dans la main de l'Empoisonneur qui hurle de douleur. Maintenant, vous pouvez facilement réduire à l'impuissance le gangster. Rendez-vous au [227](#) .

151

Vous vous mettez à courir dans la rue derrière la camionnette. Mais elle est déjà loin. A moins que vous ne possédiez la *Superforce*, vous perdez votre temps. Si vous possédez ce pouvoir, rendez-vous au [414](#) . Sinon, rendez-vous au [428](#) .

152

De curieuses rumeurs se propagent dans les beaux quartiers de la ville. On raconte qu'un jeune garçon, surnommé le Cortex, a des rêves extrêmement réalistes. En certaines circonstances, ces rêves semblent s'être matérialisés. Ce ne sont que des rumeurs, mais on connaît l'identité du garçon : il s'agirait de Jean-Marie Scoffier qui habite dans la 100e Rue.

153

Vous ne pouvez rien faire d'autre que de suivre des yeux le nuage brun qui s'éloigne. Le mal est fait. Le Fumeux, qui a la faculté de se transformer en nuée, a largement eu le temps de lire les notes du docteur et d'envoyer ses radiofilms au quartier général de la M.O.R.T. Rendez-vous au [162](#) .

154

Vous vous dépêchez de revenir à Titan et de vous rendre à l'Hôtel de Ville. Tout le monde est surpris de votre visite. La journée a été plutôt calme. En période de vacances, il y a généralement peu de monde. En tout cas, pas de danger à signaler. Votre Crimmontre nasille alors : « Désolé. Fausse alerte. » Évidemment ! Rendez-vous au [311](#)

155

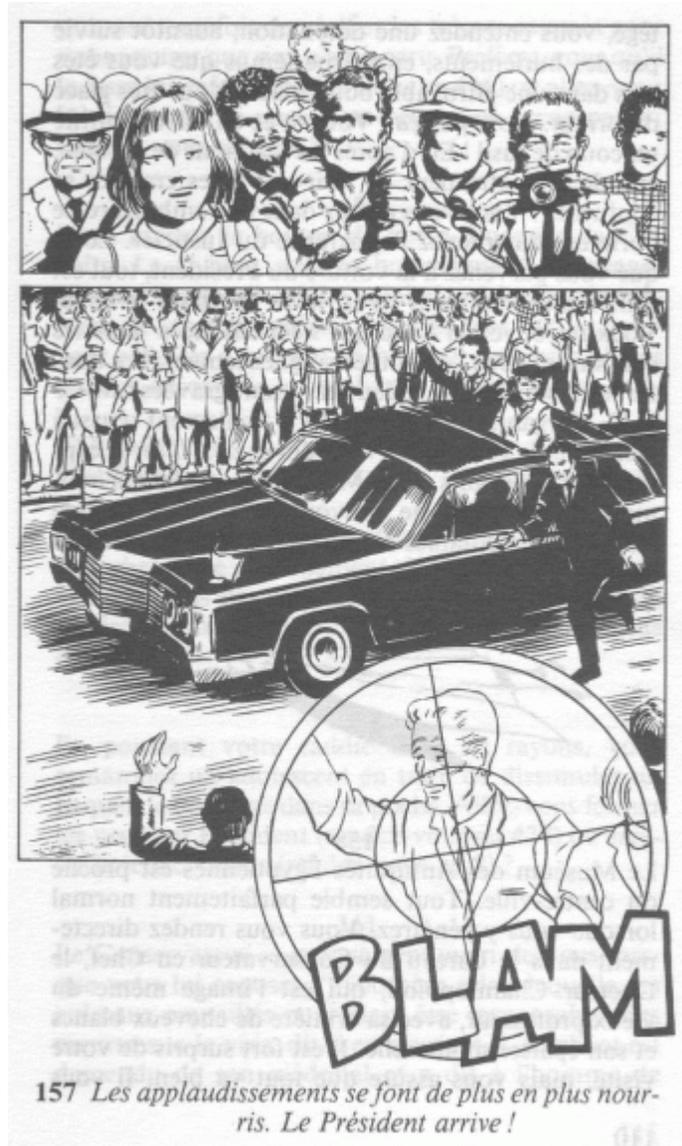
Les bruits de la rue ont rendu nerveux les Alchimistes. Ils referment leurs sacs et s'enfuient précipitamment de la banque. Rendez-vous au [243](#) .

156

Vous sautez par-dessus le comptoir derrière lequel vous vous transformez en Justicier. Vous êtes bien équipé pour lutter contre l'incendie ! Accroché à votre ceinture se trouve en effet un Micro-Extincteur dont vous vous saisissez. Puis, bondissant vers les voyous, vous les arrosez de gaz carbonique, ce qui a pour effet immédiat d'éteindre leurs flammes. Toussant et crachant, ils se rendent. Rendez-vous au [380](#) .

157

Soucieux de soutirer le maximum de renseignements à l'homme, vous en oubliez l'heure. Soudain les applaudissements de la foule se font de plus en plus nourris. Le Président arrive !



Vous quittez le café et vous vous frayez un chemin dans la foule. Mais avant que vous ayez pu trouver un emplacement convenable qui vous permette de voir passer le cortège, vous entendez une détonation, aussitôt suivie par des hurlements, en même temps que vous êtes pris dans une effroyable bousculade. Vous êtes glacé d'horreur. Non, *pas ça !* Vous avez en effet identifié un coup de fusil ! Et, d'après les réactions de la foule, grande est votre peur de voir vos pires craintes se confirmer ! Vous vous glissez dans une embrasure de porte et vous prenez l'apparence du Justicier. Lorsque vous parvenez à la voiture du Président, tout est fini. Touché en plein cœur, il est mort sur le coup. Vous retrouvez la balle qui s'est enfoncée dans les coussins et vous l'examinez soigneusement. Les quatre lettres que vous redoutiez y sont gravées : M-O-R-T. L'organisation hors-la-loi a finalement réussi à assassiner le Président ! Vous devez *absolument* capturer les dirigeants de la M.O.R.T. lors de leur réunion, avant qu'ils ne provoquent dans le monde entier d'irréremédiables catastrophes. Rendez-vous au [311](#) .



158



Le Muséum des Antiquités Égyptiennes est proche du centre-ville. Tout semble parfaitement normal lorsque vous y pénétrez. Vous vous rendez directement dans le bureau du Conservateur en Chef, le Docteur Chamloppion, qui est l'image même du vieux professeur, avec sa crinière de cheveux blancs et son épaisse moustache. Il est fort surpris de votre visite, mais vous assure que tout va bien. Il vous propose toutefois de vérifier les trésors exposés pour vous assurer que rien n'a disparu. Préférez-vous qu'il le fasse lui-même (rendez-vous au [416](#)) ou allez-vous lui demander si quelqu'un peut vous accompagner (rendez-vous au [135](#)) ?

159

Vous pressez le bouton de votre Bloqueur de Circuits. Le Cyborg s'arrête brusquement de ricaner lorsque l'appareil inhibe totalement le fonctionnement de son électronique. Ses capacités sont maintenant réduites à celles d'un homme ordinaire ! Vous pouvez désormais le combattre à armes égales.

TITANIC
CYBORG HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 10

Ses comparses restent hébétés devant la façon dont leur chef a été si facilement dépossédé de ses pouvoirs. Si vous êtes vainqueur de Titanic Cyborg, ils se rendront sans résistance. Si tel est le cas, rendez-vous au [440](#) .

160

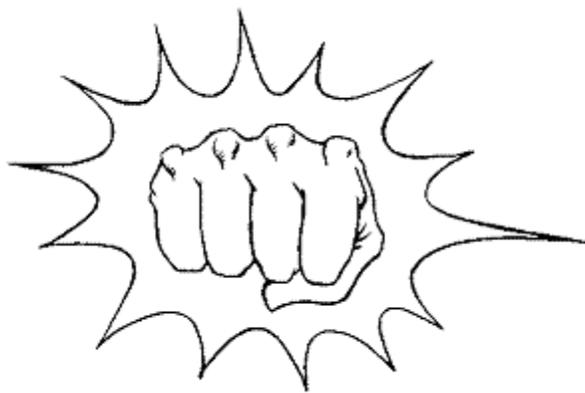
En poussant votre caddie dans les rayons, vous remarquez un adolescent en train de dissimuler un paquet de bonbons dans sa poche. Allez-vous fermer les yeux sur l'incident (rendez-vous au [424](#)) ou arrêter le jeune voleur (rendez-vous au [8](#)) ?

161

Le Conservateur se moque gentiment de vous lorsque vous lui exposez l'hypothèse selon laquelle ses animaux empaillés pourraient être responsables des meurtres. «Je vois, dit-il en souriant. L'éléphant est descendu de son piédestal et a dit à l'homme de ménage: " Excusez-moi, mon vieux. Je vais juste faire un petit tour! " Quant au tigre, il est passé à travers la vitrine, a traversé la foule — qui n'aurait d'ailleurs rien remarqué —, puis a passé la matinée dans le parc des Bogues avant de revenir pour le déjeuner. Je suppose que vous autres, les superhéros, tenez toujours d'aussi brillants discours...» Vous vous trouvez effectivement un peu ridicule d'avoir pu imaginer cela. Mieux vaut partir sans insister ! Allez-vous maintenant vous diriger vers le zoo (rendez-vous au [408](#)) ou vous laisser guider par le hasard (rendez-vous au [148](#)) ?

162

Vous décidez de revenir en ville. Vous avez déjà perdu une bonne partie de la journée et Régis Blanche risque d'entrer dans une belle colère lorsque vous retournerez au bureau. Préférez-vous, malgré tout, aller vous distraire a la Foire des Doges, le parc d'attractions de la ville près duquel vous passez (rendez-vous alors au [15](#)) ou pensez-vous qu'il est plus sage de prendre un autobus pour rejoindre directement votre bureau et ne pas aggraver ainsi votre situation (rendez-vous au [225](#)) ?



163

Vous ne pouvez rien faire contre une créature aussi puissante. Vous devez la combattre à mains nues ou aller chercher du secours. Si vous désirez obtenir une aide supplémentaire, rendez-vous au [353](#) , sinon, défendez-vous !

LE DESTRUCTEUR HABILITÉ : 12 ENDURANCE : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [131](#) .

164

Les quartiers du capitaine sont un lieu idéal pour organiser une importante et discrète réunion. Sa cabine est parfaitement rangée, et les hublots offrent une agréable vue sur la baie. Mais ces appartements sont déserts ! Vous ressortez et vous redescendez sur les quais. Rendez-vous au [368](#) .

165

Vous pénétrez dans le parc au moment où une foule se disperse alors qu'une ambulance s'éloigne, toutes sirènes hurlantes. Des policiers quittent également les lieux et il ne reste sur place qu'une voiture de ronde dans laquelle un agent monte la garde. Une simple barrière marque l'endroit où l'incident — quel qu'il soit — s'est produit. Une tache de sang encore fraîche sèche lentement, à hauteur du cou d'une silhouette tracée à la craie sur le sol. Vous vous approchez du policier pour glaner quelques renseignements. Il n'est pas très intéressé par votre enquête et vous ne parvenez à lui soutirer qu'un seul mot : «Agression...» Allez-vous prendre l'apparence du Justicier pour le persuader de vous en dire plus sur ce qui vient de se passer (rendez-vous au [36](#)), inspecter les buissons environnants (rendez-vous au [54](#)) ou considérez-vous que vous perdez votre temps en vous attardant ici (rendez-vous au [181](#)) ?

166

Vous gagnez du terrain et vous rattrapez le voleur. Au moment où vous allez le ceinturer, il fait soudain volte-face et brandit un couteau ! Vous devez le combattre à mains nues car vous ne pouvez risquer de révéler votre identité de Justicier.

PICKPOCKET HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [296](#) .

167

Vous vous remettez au travail. Sur un coin de votre bureau se trouve un journal ouvert en page trois. Vous en parcourez distraitement les pages lorsque votre attention est attirée par un court article où sont contés les exploits de votre vieil ennemi, le Fumeux. Célèbre agent de la M.O.R.T., le Fumeux a l'étrange faculté de pouvoir se transformer à volonté en une sorte de brouillard pour commettre ses crimes. Incorrigible vaniteux, il ne résiste pas au plaisir de brocarder la police en indiquant dans les journaux, à l'avance et sous forme de devinette, où il commettra son prochain méfait. Si au moins vous pouviez résoudre l'une de ses énigmes! La phrase d'aujourd'hui est: «Quelle sorte de poisson n'aime pas l'eau ? Vous le saurez la prochaine fois qu'il pleuvra... » Vous découvrirez la solution en ôtant 20 au numéro de paragraphe où vous vous trouverez lorsqu'il vous sera précisé qu'il pleut. Vous vous rendrez alors au paragraphe portant le numéro équivalent au résultat obtenu. Rendez-vous maintenant au [398](#) .

168

Bien que dans votre Ceinture d'Accessoires se trouve certainement un objet que vous pourriez utiliser contre le Chat-Tigre, vous n'avez pas le temps de le chercher car le monstre bondit sur vous.

CHAT-TIGRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [124](#) .

169

Vous vous précipitez sur la scène et vous vous engouffrez dans les coulisses. Un escalier assez raide mène aux loges. La première a deux étoiles peintes sur sa porte. La porte de la deuxième loge, marquée d'une seule étoile, est de plus entrouverte. La loge numéro trois n'a aucun signe particulier. Vers laquelle allez-vous vous diriger :

La loge numéro un ? Rendez-vous au [322](#)

La loge numéro deux ? Rendez-vous au [288](#)

La loge numéro trois? Rendez-vous au [250](#)

170

Vous pouvez vaincre la Momie en vous servant du *Souffle d'Énergie*, mais vous devrez alors tirer une Décharge beaucoup plus importante que d'habitude. Vous ne vous en rendez compte que lorsque vous toucherez la Momie, mais pas avant. Par conséquent,

vous perdrez au moins 4 points d'ENDURANCE dans cette bataille. Si vous préférez vous échapper, rendez-vous au [314](#) . Si vous choisissez de combattre, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [431](#) .

171

Vous arrivez juste a temps. Au moment où vous alliez entrer dans l'immeuble, trois hommes viennent de tourner le coin de la rue et se dirigent vers vous. Richard Léthune rentre chez lui, flanqué de ses deux gardes du corps!



Ils hésitent un bref instant lorsqu'ils vous aperçoivent. Des éclaboussures de sang sur les manchettes et sur les chaussures de Léthune confirment vos soupçons. Si vous avez le *Souffle d'Énergie*, rendez-vous au [371](#) . Sinon rendez-vous au [139](#) pour combattre Richard Léthune.

172

Grâce à votre *Superforce*, vous arrachez un panneau de signalisation que vous lancez dans les jambes des Alchimistes au moment où ils sortent. Bien visé ! Le panneau les fauche en plein milieu des marches. Deux d'entre eux s'assomment dans leur chute et le troisième est si choqué qu'il vous est facile de le réduire à l'impuissance. Rendez-vous au [336](#) .

173

« Tiens ! ricane le Docteur Macabre en vous apercevant. Nous sommes très honorés que le fameux Justicier vienne nous aider dans nos achats. Attention, mes beautés, fermez bien vos esprits ! » Vous concentrez votre énergie mentale sur Macabre lui-même et vous sentez que sa volonté lui échappe graduellement en même temps que vous prenez le contrôle de son esprit. Lorsque enfin vous pensez vous être rendu maître de sa volonté, vous lui ordonnez de faire sortir ses créatures de la pharmacie. Sur un mot de lui, les trois monstres obéissent passivement à leur maître. Mais, au moment de passer devant vous, les deux bêtes difformes attaquent ! Six bras vous saisissent et vous jettent à terre ! Vous ouvrez les yeux, juste à temps pour voir la gueule de l'Homme-Tigre s'approcher de votre cou. Vous avez perdu et ce combat et la vie...

174

Après avoir acheté un billet, vous entrez dans la Maison Hantée. Vous marchez tout d'abord le long d'un sombre et étroit couloir et, au moment où vous en atteignez l'angle, un squelette lumineux gesticulant apparaît devant vous, vous faisant faire un brusque bond en arrière. C'est le cœur battant et riant jaune, que vous vous remettez en route. Il n'importe : vous, le Justicier, avoir éprouvé une telle frayeur devant un mannequin ! Un peu plus loin, le sol commence à bouger sous vos pas : cette fois-ci, vous riez de bon cœur. Mais votre rire cesse peu à peu, alors que le sol s'agite maintenant de véritables soubresauts... au point que vous en perdez l'équilibre. Et avant que vous ayez pu faire le moindre geste, vous êtes précipité dans le vide. Fort heureusement, votre chute s'arrête quelques mètres plus bas, sur un épais matelas qui en amortit le choc. Autour de vous, l'obscurité est totale. Néanmoins, vous devinez une présence non loin de vous et, en effet, vous avez un mouvement de recul lorsqu'une forte pogne vous saisit le bras. « Dieu merci, quelqu'un ! s'écrie une voix masculine. Je suis enfermé ici depuis des heures sans parvenir à trouver une issue quelconque. Mon portefeuille a disparu : on me l'a volé sans aucun doute. Et je suis certain que ce lieu n'a rien à voir avec la Maison Hantée ! (Et sans

vous laisser le temps de dire un mot, la voix bavarde reprend :) Mais permettez-moi de me présenter. Je m'appelle Basile Temorde, reporter à *Titan-Soir*. Je mène une enquête qui devait révéler la véritable identité du Bouffon Cruel. J'avais un rendez-vous tout à l'heure sur la Grande Roue avec un de mes informateurs. Il m'a donné la clé d'une des pièces de cette maison où il pensait que je pourrais trouver des indices intéressants. Cette clé, hélas ! se trouvait dans mon portefeuille ! » La situation n'est pas brillante : le Bouffon Cruel est, en effet, un dangereux criminel qui se complaît à faire des plaisanteries pour le moins douteuses. Vous décidez de profiter de l'obscurité pour vous transformer en Justicier, puis vous explorez le mur et vous trouvez finalement une petite porte dérobée qui débouche dans une des pièces principales de la Maison Hantée. Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [248](#) . Si vous possédez des *AMI*, rendez-vous au [271](#) . Si vous possédez des *Pouvoirs Psi* ou le *Souffle d'Énergie*, rendez-vous au [143](#) .

175

Vous vous remémorez vos indices, et vous demandez à quelqu'un où se trouve une telle pièce. On vous indique immédiatement le chemin de la tour d'observation. Espérant que cela vous conduise directement au mutant, vous vous précipitez en haut. Là, absorbé dans la contemplation de la gigantesque structure du réacteur, se trouve un homme en blouse blanche dont la tête est de la taille d'une citrouille ! Vous vous approchez doucement de lui et vous l'assommez d'un coup violent sur la nuque. Puis vous redescendez en le portant sur vos épaules et vous le livrez aux scientifiques qui vous attendaient. Vous espérez qu'ils trouveront un moyen soit de le soigner, soit de réduire son agressivité. Bien que vous ne le réalisiez pas encore, vous avez probablement sauvé Titan d'un sort horrible en capturant Roger Damien. En remerciement, ils vous offrent un petit appareil qui ressemble à un stylo. «Justicier, acceptez ce modeste cadeau, vous demande le Directeur de l'Institut. L'un de nos chercheurs l'a construit pendant ses heures de loisir. C'est un Bloqueur de Circuits. Il est encore au stade de l'expérimentation mais il semble fonctionner convenablement. Je sais que vous affrontez souvent des robots. Grâce à cela, vous pourrez mettre leurs circuits hors service. Je sais aussi que vous recherchez Vladimir Otouski et je sais enfin qu'il est un redoutable adversaire. Avec cela, vous aurez une chance supplémentaire. » Vous remerciez le Directeur de son cadeau qui peut effectivement vous être utile. Vous gagnez 5 points de RÉUSSITE pour avoir sauvé le laboratoire. Rendez-vous au [125](#) .

176

Il n'y a qu'une seule chose que vous puissiez faire à partir du sol. Vous prenez la radio, vous établissez la liaison avec l'appareil et vous dialoguez avec le Bourreau pour tenter de le convaincre de la folie de son acte. Le fou ricane ! Mais, au ton de sa voix, vous sentez qu'il est quand même impressionné. Jetez deux dés. Si le total obtenu est inférieur à votre

HABILETÉ, rendez-vous au [49](#) . Si ce total est supérieur ou égal à votre HABILETÉ, rendez-vous au [260](#) .

177

Vous n'avez pas le temps de vous servir de vos *Pouvoirs Psi* car l'assassin a déjà le doigt sur la détente de son fusil, prêt à tirer. Vous ne pouvez que bondir sur lui.

ASSASSIN HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 8

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

178

Vous concentrez votre volonté sur les atomes d'eau contenus dans l'atmosphère, essayant de les forcer à éteindre les flammes. Mais c'est en vain. L'un des voyous pose soudain la main sur des chaussettes qui, s'embrasant aussitôt et semées à pleines poignées à travers les rayons, propagent instantanément l'incendie. Vous feriez mieux d'agir le plus vite possible. Rendez-vous au [133](#) .

179

Vous vous trouvez devant un immeuble de trois étages. Au rez-de-chaussée, une minable blanchisserie chinoise à la façade bleu pâle d'où s'échappent des nuages de vapeur; près des escaliers qui desservent les autres étages, une plaque commerciale indique : « Chomsky et Fils: Import Export de matériel biomécanique.» Allez-vous vous diriger vers la blanchisserie (rendez-vous au [266](#)) ou préférez-vous enquêter sur Chomsky et Fils (rendez-vous au [44](#)) ?

180

Vous vous précipitez sur le rivage et vous observez attentivement la surface de l'eau. Vous trouvez vite ce que vous redoutiez à près de trente mètres au large: un grand requin mangeur d'hommes! Il se dirige droit sur un jeune garçon qui se débat à moins de dix mètres maintenant de ses formidables mâchoires. Vous avez encore la possibilité d'utiliser votre *Souffle d'Énergie* contre le squalo avant qu'il atteigne le garçon. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre HABILETÉ, rendez-vous au [123](#) . S'il est supérieur, rendez-vous au [255](#) .

181

Le *bip bip* familier de la Crimmontre, à votre poignet, vous alerte. La voix électronique prononce simplement : « Aéroport de Voissy, » Vous vous transformez rapidement en Justicier et vous sortez de la ville. Il ne pleut pas : il tombe des cordes ! Arrivé à mi-chemin, la Crimmontre sonne à nouveau ! Cette fois, on vous appelle pour un « incident aux Laboratoires Pilaffe ». Vous ne savez pas ce qui est le plus urgent. Où allez-vous en premier lieu : aux Laboratoires Pilaffe (rendez-vous au [284](#)) ou à l'Aéroport de Voissy (rendez-vous au [410](#)) ?

182

Vous faites un pas de côté pour éviter l'énorme masse congelée qui glisse à toute allure vers vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à l'éviter. Si vous êtes Malchanceux, elle vous heurte de plein fouet, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous tirez alors un Laser Moyenne Puissance de votre Ceinture d'Accessoires, et vous visez la Reine Froide. Un mince rayon de lumière brûlante jaillit de l'appareil et frôle votre adversaire qui tressaille. Après un instant d'hésitation, elle étend brusquement le bras: un faisceau identique à celui de votre Laser, mais glacé, en fuse tout en se transformant aussitôt en un bouclier translucide qui, non seulement arrête le rayon laser mais, ce qui est beaucoup plus grave, le renvoie vers vous ! En fait, les deux faisceaux se neutralisent l'un l'autre. Et vous commencez à éprouver une certaine inquiétude quant à la puissance de votre Laser, lorsque vous sentez que la résistance de la Reine Froide commence à faiblir. Et soudain, son bouclier se met à fondre, jusqu'à disparaître totalement ! Elle pousse un hurlement de douleur lorsque le rayon laser la touche et, bientôt, elle vous supplie d'arrêter, vous promettant en échange de vous livrer une information importante. Tout en gardant le Laser en main, vous acceptez le marché. « Je sais qu'une réunion de la M.O.R.T. doit se tenir, mais j'en ignore le lieu exact, dit-elle. Cependant, je suis certaine que c'est quelque part dans la 3e Avenue. » Vous la ligotez tout en la remerciant avec chaleur... Rendez-vous au [241](#) .

183

Vous demandez à la police et au personnel de se placer derrière vous et vous lancez votre Décharge d'Énergie contre la porte de la chambre forte. La paroi de métal brûle, fond un peu, mais la porte reste obstinément close. Vous respirez difficilement et des gouttes de sueur perlent à votre front. La Décharge d'Énergie était puissante et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous n'êtes pas tout à fait sûr d'avoir encore assez de force pour faire fondre la porte d'acier. Si vous désirez essayer à nouveau, rendez-vous au [275](#) . Si vous préférez économiser votre ENDURANCE, rendez-vous au [60](#) .

184

Vous lui expédiez un puissant coup de poing dans le ventre, mais votre main passe au travers de son corps ! Votre stupéfaction est telle que vous ne pouvez esquisser le moindre geste de défense lorsque les mains de la Momie, bien réelles, vous ensèrent le cou. Inutile de résister: la créature est d'une force colossale, et c'en est fait à tout jamais du Justicier...

185

Vous vous précipitez vers un petit homme à lunettes qui tremble de peur. « Là ! pleurniche-t-il en montrant un homme qui passe dans le wagon suivant. Il... Il a volé mon portefeuille ! » Vous courez à sa poursuite.

Aucun des autres voyageurs ne bouge, les uns le nez plongé dans un journal, les autres regardant ostensiblement ailleurs. Si seulement vous pouviez vous transformer en Justicier ! Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [166](#) . S'il est supérieur, rendez-vous au [106](#) .



186

Vous saisissez rapidement un Déchargeur dans votre ceinture d'Accessoires et vous le fixez dans le dos de l'Androïde. Sûr de vous, vous attendez que l'appareil décharge les batteries du robot avant d'agir. Mais il ne se passe rien ! Et c'est dans l'ahurissement le plus total que vous constatez qu'une lumière clignote sur votre appareil, indiquant que ses propres batteries sont à plat ! Vous étouffez un juron en cherchant désespérément ce que vous pourriez faire d'autre. L'un des spectateurs présents à la démonstration s'approche alors et vous tend un petit stylo : « Essayez cela, dit-il. Tout à l'heure, lorsque quelqu'un a demandé au vendeur ce qui se passerait si l'Androïde devenait incontrôlable, il nous a montré ceci, c'est un Bloqueur de Circuits, si j'ai bien compris... » Vous prenez le petit appareil, et vous le dirigez vers l'Androïde dont les mouvements se ralentissent aussitôt pour s'arrêter lentement dans un grincement mécanique. Et c'est avec un soulagement évident que la foule qui vous entoure le voit s'écrouler sur le sol. Cet appareil semble

décidément bien utile, aussi décidez-vous de le garder. Après avoir ajouté 4 points à votre total de RÉUSSITE, rendez-vous au [75](#) .

187

Vous montez dans un wagonnet dans lequel se trouve déjà une petite fille accompagnée de ses parents. A peine le manège s'est-il mis en marche, que l'excitation des passagers est déjà à son comble. Mais les cris de joie s'étranglent quelque peu lorsque le wagonnet arrive non loin du sommet de la grande montée. C'est au moment où il bascule pour faire face à la vertigineuse descente que vous prenez soudain conscience du danger : le harnais de sécurité de la fillette qui est assise devant vous menace de se rompre. Et, en effet, alors que vous plongez maintenant dans un bruit d'enfer vers le sol, le harnais cède et l'enfant, hurlant de terreur, est projeté d'un bord à l'autre de la voiture. Allez-vous parvenir à la secourir avant qu'elle ne fasse une chute mortelle ? Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ rendez-vous au [224](#) . Sinon, rendez-vous au [415](#)

188

Juste avant que le prêteur sur gages ne s'évanouisse, vous réussissez à capter une image mentale. Il était effectivement terrifié par quelque chose : une trappe secrète ! Vous cherchez partout dans la boutique et vous trouvez effectivement une trappe dissimulée sous le comptoir. Vous l'ouvrez : une échelle de fer vous conduit dans une petite pièce ne comportant qu'une seule porte qui laisse passer un rai de lumière. En vous approchant, vous entendez distinctement des bruits de voix... Rendez-vous au [298](#) .

189

Vous découvrez le nouvel album de Michael Blackson, *Willer* et vous décidez de l'acheter. Vous rentrez directement chez vous pour l'écouter à loisir. Rendez-vous au [327](#)

190

Vous arrivez à l'Hôpital Saint-Firmier. Vous demandez aussitôt à la réception des renseignements au sujet de l'étrange admission. Dans le hall, les gens vous regardent d'un air soupçonneux et une infirmière, levant le nez de son magazine, vous demande sans aménité : « Que voulez-vous ? Vous ne seriez pas journaliste, par hasard ? » Vous lui montrez votre insigne épinglé sur le revers de votre veste, mais cela ne l'impressionne visiblement pas. En définitive, c'est un agent de police qui vous renseigne. « Je sais qui vous cherchez, Justicier. Si vous m'interrogez, c'est qu'il doit se passer quelque chose de

pas ordinaire. Mais je dois malheureusement vous dire que la personne est morte, il y a de cela une heure. Elle est maintenant à la morgue. » Vous n'avez plus rien à faire ici. Vous pouvez maintenant aller chez votre tante si vous le désirez (rendez-vous au [134](#)). Mais si vous pensez qu'il serait plus prudent d'aller examiner le corps à la morgue de l'hôpital, rendez-vous au [395](#).

191

Vous pénétrez dans la foule, revêtu de votre costume chatoyant. Si vous avez des *AMI*, rendez-vous au [418](#). Si vous possédez, les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [149](#).



192

Vous vous concentrez sur l'esprit de la créature qui tourne brusquement la tête vers vous comme si elle avait pris conscience de l'examen mental que vous lui faites subir. Mais vous ne comprenez rien à ses pensées. Elles n'appartiennent certainement pas à cette planète. Allez-vous l'affronter à mains nues (rendez-vous au [262](#)) ou préférez-vous laisser agir l'armée, en pensant qu'elle peut avoir de meilleurs atouts que les vôtres (rendez-vous au [319](#)) ?

193

Si des chiens sont encore enfermés dans le laboratoire, vous devez les combattre. Rendez-vous alors au [120](#) où vous vous mesurerez aux seuls chiens restants. Si vous êtes déjà venus à bout de tous vos adversaires, rendez-vous au [350](#).

194

L'assassin est en train de viser soigneusement sa cible. Aussi, vous n'avez pas le temps de choisir un *AMI* dans votre Ceinture d'Accessoires. Vous bondissez donc sur l'homme, et vous le combattez à mains nues.

ASSASSIN HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 8

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

195

Une jeune femme de toute beauté ouvre la porte, et vous retenez difficilement un cri d'admiration devant sa flamboyante chevelure! Mais vous revenez vite à la réalité et, après vous être assuré que vous vous trouvez bien en face de la femme de Paul Gaillon, vous lui annoncez, avec le plus de ménagement possible, la terrible nouvelle. A votre grande surprise, elle ne manifeste aucune émotion particulière. Remarquant votre étonnement, elle déclare : « Voilà longtemps que mon mari et moi ne nous entendions plus : et pour vous dire la vérité, je le méprise. Mais ce n'est pas pour cela que j'aurais désiré sa mort. Je ne l'ai pas tué, si c'est cela que vous pensez. Et je n'ai aucune idée de qui aurait pu en vouloir à Paul à ce point. Peut-être l'un de ses employés pourrait-il vous renseigner... moi, pas ! Bonsoir monsieur. » Si vous avez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [348](#) . Sinon, vous pouvez aller au siège de la société (rendez-vous au [233](#)), ou abandonner l'affaire à la police (rendez-vous au [73](#)).

196

Vous faites le tour de l'immeuble, attendant que le bandit s'échappe. Dix minutes plus tard, une porte s'ouvre et un homme à tête de serpent, vêtu d'un costume de couleur verdâtre, en sort, portant Lili Channel inanimée dans ses bras. Vous surgissez devant lui et vous lui ordonnez de laisser sa victime. Un rictus déforme alors son immonde visage, alors que de sa gueule s'échappe un sifflement aigu. Puis, déposant la jeune femme à terre, il bondit sur vous.

SERPENT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Le Serpent possède une arme redoutable : sa morsure venimeuse. A chaque Assaut dont il sortira victorieux, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, vous aurez été mordu et le venin vous fera perdre 1 point d'HABILITÉ. Cependant, les effets de ce venin sont temporaires : vous regagnerez les points d'HABILITÉ perdus après 24 heures. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [432](#) .

197

Avant vaincu le requin, vous vous approchez du jeune garçon qui se débat dans l'eau, terrifié. Vous le rassurez par quelques paroles tout en le ramenant vers la plage où sa mère, folle d'inquiétude, vous attend. Eperdue de reconnaissance, elle ne sait comment vous remercier de votre dévouement. Curieusement elle vous propose des places de cirque. Son oncle en possède un actuellement en tournée dans la région. Malgré son insistance, vous déclinez l'offre poliment. Elle vous presse cependant d'accepter et vous glisse de force un numéro de téléphone dans la main, le 44.44.56.66. « Appelez le Capitaine Ménagerie à chaque fois que vous voudrez aller au spectacle », vous dit-elle.

Elle ne tarit pas d'éloges sur cet oncle. Elle vous confie qu'il est maître de manège et qu'il est toujours bizarrement habillé. Au surplus, elle vous apprend qu'il a un bureau secret sous la cage aux lions dans lequel il dissimule ses papiers et son argent! Toutes ces étranges informations pourront peut-être se révéler utiles. Si jamais vous avez besoin de voir le Capitaine, vous pourrez le faire en ajoutant 50 au numéro de paragraphe où vous vous trouverez lorsque vous serez devant la cage aux lions. Mais, pour l'instant, cette femme commence à être quelque peu encombrante. Vous la quittez donc en prétextant un rendez-vous urgent. Après avoir discrètement repris votre apparence habituelle, vous rentrez chez vous. Rendez-vous au [18](#).

198

Vous vous envollez vers les toits de la Maison Hantée. Votre information était exacte: en effet, vous apercevez une porte en retrait d'une étroite corniche. Vous vous posez à proximité et, l'ouvrant à la volée, vous surgissez dans une pièce où vous reconnaissez la silhouette voûtée du Bouffon Cruel. A votre arrivée, il s'empare précipitamment d'un morceau de papier et tente de l'enfourner dans sa bouche ! Mais vous êtes plus rapide que lui. Vous parvenez à arrêter son geste mais vous devez maintenant le combattre.

BOUFFON
CRUEL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [333](#).

199

Vous cherchez partout les indices d'une quelconque activité criminelle. Mais tout est désert, si ce n'est un bureau dans lequel vous découvrez un homme assoupi. la tête enfouie dans les bras. Votre intrusion le réveille en sursaut, mais il vous demande aimablement s'il peut vous aider. Apparemment, les affaires n'ont pas été très florissantes ces derniers temps ! Toutefois Vous ne remarquez rien de particulier. Rendez-vous au [368](#).

200

Vous manquez votre cible et le Guerrier Ardent en profite pour bondir sur vous, poings en avant. Vous parvenez à le repousser, mais vous avez quand même reçu quelques coups bien sentis qui vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Alors que vous récupérez lentement, les quatre Guerriers Ardents se précipitent dans l'escalator et sortent du magasin. Les employés s'emploient à éteindre tant bien que mal l'incendie causé par les

voyous tout en vous observant dédaigneusement. «Je suppose que ce Justicier est un héros, ricane l'un d'eux. Plutôt lamentable, je dois dire. » Vous redescendez péniblement l'escalier et vous quittez le magasin à votre tour. Après avoir trouvé un endroit discret pour changer de personnage, vous retournez au bureau. Rendez-vous au [301](#) .

201

La place Dupont est un des lieux les plus fréquentés de Titan avec sa fontaine qui, les jours de chaleur, donne une agréable sensation de fraîcheur aux employés de bureau qui viennent y manger leurs sandwiches et se reposer à l'ombre des cerisiers en fleur. Pour l'heure, un petit attroupement s'est formé autour de la fontaine. Vous vous transformez discrètement en Justicier avant de vous en approcher à votre tour. Mais à peine avez-vous fait quelques pas dans cette direction que vous entendez des cris perçants et que la foule, prise de panique, s'égaille précipitamment en tous sens. Vous en comprenez vite la raison en voyant une gigantesque créature de près de quatre mètres de haut à la peau verdâtre et recouverte d'écailles surgir du bassin. D'un rapide coup de patte, elle se saisit d'une jeune femme et la happe entre ses formidables mâchoires.

Sans hésiter, vous vous précipitez pour combattre le monstre. Si vous avez la Super force, rendez-vous au [272](#) . Vous pouvez utiliser également vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [326](#)), le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [367](#)) ou l'un de vos *AMI* (rendez-vous au [404](#)).



202

Vous promenant dans le centre-ville, vous vous arrêtez tout d'abord à la banque pour y retirer un peu d'argent liquide. Puis vous entrez dans une pizzeria de la rue du Drapeau pour calmer votre faim. Assis derrière la vitrine, vous regardez distraitement les passants tout en dévorant une pizza. Soudain, vous apercevez de l'autre côté de la rue un homme en qui vous reconnaissez Pierrot Méhaut. Ce millionnaire, maintenant retiré des affaires, a bâti sa fortune en fabriquant des sébiles et des troncs d'église ! Vous l'observez alors qu'il pénètre dans une boulangerie. En sortant, il s'immobilise brusquement dans une attitude pour le moins curieuse. Une camionnette bleue s'arrête à ce moment devant lui, vous bouchant la vue. Lorsqu'elle repart, Méhaut a disparu, enlevé à l'évidence sous votre nez ! Cela s'est déroulé si rapidement que vous avez perdu de précieuses secondes sur les ravisseurs. Pensez-vous qu'il serait bon de prendre, dans un endroit désert, l'apparence du

Justicier? Si tel est le cas, allez-vous suivre la camionnette (rendez-vous au [151](#)) ou interroger le personnel de la boulangerie (rendez-vous au [41](#)) ? Mais si vous êtes fermement décidé à jouir d'un après-midi tranquille, et donc de ne rien faire, rendez-vous au [428](#) .

203

Vous lancez une Décharge d'Énergie sur le petit nuage brun. Si vous le manquez rendez-vous au [153](#) . Si, en revanche, vous l'atteignez, il se solidifie en retombant sur le sol et prend alors la forme d'un homme à la peau sombre. Vous avez capturé le Fumeux ! Toutefois, vous n'avez pas réussi à l'empêcher d'envoyer les radiofilms à la M.O.R.T. Vous gagnez malgré cela 2 points de RÉUSSITE pour cette arrestation. Rendez-vous au [162](#) .

204

Alors que vous rassemblez toute votre Énergie, le mutant se tourne vers vous. Vous lancez la Décharge et Roger Damien vacille légèrement. Mais, à votre stupéfaction horrifiée, l'Énergie revient vers vous et vous atteint en pleine poitrine. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE. Vous pouvez maintenant soit l'attaquer (rendez-vous au [33](#)), soit quitter le Laboratoire (rendez-vous au [125](#)).

205

Sortant le Microlaser de votre Ceinture d'Accessoires, vous vous approchez de la portière de la voiture pour la découper. « Éloignez-vous ! crie alors un pompier en colère. Qu'essayez-vous donc de faire, espèce de clown ? Nous réduire tous au chômage? C'est un travail de professionnel, pas celui d'un amateur en tenue de carnaval ! » Vous expliquez à l'homme que votre Microlaser fera le travail en moitié moins de temps qu'il ne lui en faudrait. « Hum, hum, ouais ! Un rayon laser ! Montrez-moi donc ce drôle d'engin. » Vous appuyez alors sur le bouton. *Rien ne se produit !* Confus et rouge de honte, vous vous éloignez pour laisser les pompiers découper la porte. C'était bien le moment de subir une panne ! Vous vous dissimulez dans une allée écartée pour reprendre votre apparence habituelle et vous retournez travailler. Rendez-vous au [398](#) .

206

Quel mot de passe allez-vous prononcer? «Canard de Cholon » (rendez-vous au [381](#)), ou « Mercure» (rendez-vous au [130](#)) ?

207

Griss bondit vers la petite porte, l'ouvre rapidement et pénètre dans la cage aux lions ! Un sourire mauvais passe sur son visage lorsque vous y pénétrez à sa suite. Murmurant quelques mots indistincts aux fauves, il les pousse vers vous. Si vous avez des *AMI* rendez-vous au [92](#) . Sinon, rendez-vous au [297](#) .

208

Vous restez à l'écart pour mieux suivre les mouvements du Céphalot. Bien que les forces ennemies la soumettent à un feu nourri, l'armée oppose une résistance farouche et gagne peu à peu du terrain. Lorsque vous voyez le Céphalot pénétrer dans le bureau du Colonel, vous vous décidez à agir. Vous le suivez à distance. Si vous avez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [274](#) . Vous pouvez également utiliser vos *AMI* (rendez-vous au [427](#)) ou le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [392](#)).

209

Vous envoyez une puissante Onde d'Énergie mentale en direction de la silhouette cachée derrière les caisses. Le voleur pousse un cri de douleur, et vous voyez ses pieds qui s'agitent avant de s'immobiliser. Vous commencez à avancer avec prudence pour vous rendre compte de la situation... Rendez-vous au [286](#) .

210

Vous préparez votre Brouilleur Sonique pour vous en servir contre le gang. Mais vous vous ravisez aussitôt en réalisant que son action risque d'incommoder également les passants. Bien à contrecœur. Vous vous apprêtez à la remettre dans son étui. Si vous persistez cependant à vouloir l'utiliser, rendez-vous au [406](#) . Si, en revanche, vous préférez combattre les Alchimistes à mains nues, rendez-vous au [243](#) .

211

Les papiers trouvés dans sa serviette permettent d'identifier l'homme : il s'agit de Paul Gaillon. Président de la Compagnie Euro-Américaine de Sécurité. Vous remarquez également un dossier établi par son avocat engageant en son nom une procédure de divorce. En dehors de cela, vous avez beau fouiller, vous ne découvrez rien d'autre de

bien particulier ! Allez-vous vous rendre à son domicile pour interroger sa femme (rendez-vous au [195](#)), à son bureau (rendez-vous au [233](#)) ou préférez-vous laisser le soin à la police de résoudre cette affaire (rendez-vous au [73](#))?

212

En dehors du fait qu'ils transforment affreusement votre silhouette et vous font gros, grand, large, petit, mince, etc.. les miroirs ne dissimulent aucun secret. Vous perdez votre temps ici. C'est alors que vous entendez quelqu'un vanter les dangers du Grand Huit. Si vous souhaitez vous en rendre compte par vous-même, rendez-vous au [187](#) . Si vous pensez qu'il serait peut-être temps de rentrer chez vous, rendez-vous au [103](#) .

213

Deux chiens ne sont pas totalement sous votre contrôle. A peine êtes-vous entré dans la pièce qu'ils vous bousculent et s'élancent au-dehors. Votre premier devoir est de combattre ces animaux furieux.

Premier
CHIEN
IONIQUE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5
Deuxième
CHIEN
IONIQUE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Vous les combattez l'un après l'autre. Si, à un moment ou à un autre, l'un des chiens obtient une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, rendez-vous au [31](#) . Mais auparavant, notez le numéro de ce paragraphe, car vous aurez à y revenir. Si vous parvenez à vaincre les deux chiens, rendez-vous au [247](#) .

214

Vous arrivez à un carrefour, non loin du parc des Bogues. Les seuls immeubles semblables sont à votre droite, près d'un petit restaurant d'où de nombreuses personnes entrent et sortent. À côté se trouve l'officine d'un prêteur sur gages. Allez-vous enquêter dans le restaurant (rendez-vous au [351](#)) ou chez le prêteur sur gages (rendez-vous au [147](#)) ?

Le matin, vous partez faire une petite promenade. Alors que vous tournez le coin de l'immeuble, des *bip bip* à votre poignet marquent pour vous le début d'une rude journée de travail ! Vous entendez : « Laboratoire d'Études Nucléaires de Taclay. » Vous sifflez doucement entre vos dents : c'est aux Laboratoires de Taclay que l'on met au point les programmes concernant les armes les plus sophistiquées. Cela doit être sérieux ! Sans réfléchir plus avant, vous vous rendez là-bas. Vous arrivez en pleine panique ! Le Directeur du centre vous reçoit dans l'instant et vous explique rapidement la situation. Vous apprenez que l'on se sert d'animaux pour évaluer les effets secondaires des explosions nucléaires, ce qui a permis d'ailleurs, de constater des résultats étonnants. En particulier, et sous certaines conditions, on a pu mettre en évidence que les sujets irradiés voyaient augmenter leurs facultés intellectuelles de façon significative. Les résultats obtenus sont même parfois extraordinaires. Ainsi un chien s'est mis à parler, et un chimpanzé s'est révélé capable de manipuler un ordinateur ! Mais jusqu'alors aucune expérience n'avait été tentée sur des êtres humains car on était incapable encore d'en prévoir les conséquences. Cette théorie vient de se confirmer : Roger Damien, l'un des assistants de recherches, est entré ce matin dans le laboratoire et s'est exposé volontairement aux radiations. Son cerveau a doublé de volume. Il peut désormais manipuler les objets par *télékinésie* !



Le problème, poursuit le Directeur, c'est que les effets secondaires se sont révélés redoutables. Roger Damien, de tempérament habituellement pacifique, a maintenant des pulsions destructrices dont ses nouveaux pouvoirs renforcent et aggravent les manifestations. Il pourrait ainsi placer l'émetteur de radiations à proximité du réacteur nucléaire et le faire imploser par la seule puissance de sa volonté, occasionnant de ce fait une épouvantable catastrophe ! La quasi-totalité de la ville de Titan serait, en effet, détruite. Personne ne sait maintenant où se trouve Damien, conclut le Directeur, mais le réacteur doit être protégé à tout prix ! Où allez-vous chercher le mutant d'un nouveau genre : aux environs du réacteur nucléaire (rendez-vous au [343](#)) ou plutôt autour du laboratoire d'essai (rendez-vous au [377](#)) ?

216

Vous vous concentrez fortement. Comme dans un rêve, vous voyez la scène qui se déroule dans le cockpit de l'avion : le Bourreau, le visage déformé par un mauvais rictus, a pris les commandes de l'appareil. Le pilote et le copilote sont allongés sur le sol de la cabine, mains et pieds étroitement ligotés. Vous déplaçant par la pensée dans l'appareil, vous remarquez l'état de panique extrême dans lequel se trouvent la plupart des passagers. Leurs hurlements réjouissent le dément. Que pouvez-vous faire à partir du sol ? Vous pourriez essayer de communiquer par télépathie avec un des passagers — quelqu'un de suffisamment résolu pour lutter avec le pirate (rendez-vous au [308](#)). Si vous avez une autre idée, rendez-vous au [176](#) .

217

Avant qu'elle ne perde conscience, vos *Pouvoirs Psi* captent un intense sentiment de panique : le Chat-Tigre est en train de penser, en effet, à une réunion qu'il ne peut se permettre de manquer. La M.O.R.T., évidemment ! Vous vous concentrez encore plus, mais vous ne parvenez à capter maintenant qu'une pensée confuse : la réunion doit avoir lieu dans la 5e Avenue... Cela vous laisse quelque peu perplexe, car il s'agit d'une des plus longues avenues de Titan ! Vous n'obtiendrez pas d'autres informations. Rendez-vous au [124](#) .

218

Vous vous faites une promesse solennelle : demain, vous arriverez à *l'heure* à votre bureau. Gardant cette résolution à l'esprit, vous pouvez soit décider de rester chez vous et de passer la soirée à vous reposer (rendez-vous au [337](#)) soit vous rendre au spectacle. Vous avez entendu parler, en effet, d'une nouvelle comédie musicale de Michel Pâtre, *les Rats*, qui remporte actuellement un grand succès. Si donc vous penchez pour ce dernier choix, rendez-vous au [43](#) .

219

L'air frais vous fait du bien. Tout en marchant, vous faites le point sur ce que vous avez appris et vous en arrivez à la conclusion qu'il faut absolument devancer le rendez-vous des agents de la M.O.R.T. si vous voulez empêcher leurs plans de réussir. Encore faudrait-il que vous en connaissiez le lieu... A ce moment, vous ressentez un coup violent sur la nuque et vous tombez par terre, en même temps que vous entendez une voix à l'accent rocailleux ordonner: « Prends le fric et tirons-nous vite ! » Vous sentez alors une

main fouiller toutes vos poches. Vous, la victime d'une agression ! Vous pourriez riposter bien sur, mais cela vous obligerait à révéler votre identité secrète. Allez-vous vous défendre (rendez-vous au [230](#)) ou préférez-vous les laisser faire sans réagir (rendez-vous au [279](#)) ?

220

Vous attendez encore quelques instants mais, comme il ne se passe toujours rien, vous décidez d'abandonner. Un peu déconcerté par toute cette affaire, vous quittez l'aéroport. Dans le taxi qui vous ramène chez vous, la radio diffuse de la musique d'ambiance. Le chauffeur parle abondamment des récents événements, mais vous ne l'écoutez que d'une oreille distraite. Soudain, le poste se met à siffler, à crachoter et à émettre des sons bizarres. La musique cesse brusquement et une émission pirate interrompt le programme. Rendez-vous au [292](#) .

221

« La mort ? répète-t-il en riant. Oui, bien sûr, je peux vous dire comment trouver la mort ! Moi-même, je l'ai frôlée, il y a près de dix ans de cela. J'étais avec des camarades à pêcher le thon en pleine mer. Soudain, la tempête ! Comme venant de nulle part ! Et notre bateau qui était balancé comme un glaçon dans un verre de whisky... Déjà sept hommes étaient tombés par-dessus bord — Dieu les protège — et... » Vous l'écoutez d'un air poli, vous reprochant intérieurement d'avoir lancé ce vieux fou dans ses histoires de mer... Rendez-vous au [368](#) .

222

Le Chat-Tigre vient d'arriver à Titan en provenance de Mater. Cette femme extraordinaire est une féroce combattante qui peut se transformer instantanément en un chat inoffensif.

223

Vous vous approchez d'une grande caravane peinte de couleurs vives. Vous frappez à la porte et, comme personne ne répond, vous la poussez. Vous découvrez un intérieur meublé avec goût, décoré de nombreuses photographies des célèbres numéros de cirque accrochées aux murs. Vous êtes un peu déçu de ne trouver personne. Vous pouvez quitter le cirque pour vous rendre au zoo (rendez-vous au [408](#)) ou au Muséum d'Histoire Naturelle (rendez-vous au [365](#))

224

Vous sautez à l'avant du wagonnet pour attraper la petite fille. Vous tentez de saisir l'une des bretelles de sa salopette, mais le tissu, à l'évidence peu solide se déchire. Les passagers de la voiture se mettent à pousser des cris d'horreur en voyant la fillette soudain basculer par-dessus bord. Accablé, vous quittez la Foire des Doges. Rendez-vous au [103](#)

225

Alors que l'autobus arrive place Dupont, vous remarquez un groupe de gens très excités réunis en son centre. Si vous souhaitez descendre pour voir ce qui provoque leur curiosité, rendez-vous au [201](#). Mais si vous préférez poursuivre votre chemin sans vous en préoccuper davantage, rendez-vous au [435](#).

226

Qu'allez-vous faire maintenant ? Rendre visite à votre tante qui habite en banlieue et qui fait de si bonnes pâtisseries (rendez-vous au [134](#)), ou aller en ville pour tenter d'obtenir des billets pour le concert exceptionnel que donnent Georgie Boy et le Pustule Club le soir même (rendez-vous au [122](#)) ?

227

Vous gagnez 4 points de RÉUSSITE pour avoir capturé l'Empoisonneur. Avant de quitter la station d'épuration, vous fouillez soigneusement l'individu. Dissimulé dans la doublure de sa veste, vous trouvez un indice particulièrement intéressant noté sur un bout de papier. Baalzebul se serait évadé de prison et serait en train de préparer un raid sur le zoo de Titan. Vous conservez précieusement cette information. Rendez-vous au [107](#).

228

Un gros titre s'étale sur cinq colonnes à la une du journal : « Le gang des Alchimistes frappe encore ! » Suit un article dans lequel vous apprenez que le fameux gang d'experts-chimistes a pénétré vers quatre heures du matin dans la succursale de la 113e Rue du Crédit Prévoyant.



Après avoir neutralisé le signal d'alarme et ligoté le gardien de nuit, les malfaiteurs se sont enfuis en emportant avec eux un grand nombre de coffres. Bien qu'il soit encore impossible d'évaluer le montant du vol, nombreux sont déjà les clients de la banque à avoir porté plainte. Le journaliste ajoute qu'en plus de l'argent et des bijoux dérobés, les voleurs se seraient emparés de nombreux documents de valeur. Allez-vous vous transformer en Justicier pour mener votre propre enquête (rendez-vous au [112](#)) ou préférez-vous continuer à lire votre journal (rendez-vous au [386](#)) ?

229

Une voiture de pompiers suivie d'une ambulance surgissent au coin de la rue, toutes sirènes hurlantes. Vient ensuite une seconde ambulance, mais de la direction opposée ! Alors que les pompiers se précipitent pour découper la porte de la voiture pour en libérer les deux occupants, les chauffeurs des deux ambulances se disputent la prise en charge des blessés ! Pendant ce temps, le feu gagne inexorablement le réservoir. L'explosion qui

suit met fin à leur discussion... Il ne vous reste plus qu'à regagner votre bureau. Rendez-vous au [398](#) .

230

L'un des rôdeurs enfouit votre argent dans sa poche, pendant que l'autre examine votre permis de conduire pour voir s'il pourra le revendre. Vous en profitez pour bondir sur vos pieds et vous jeter sur eux. Au cours de la lutte votre chemise se déchire, laissant soudain apparaître l'insigne du Justicier! Vous avez beau essayer de le cacher, le mal est fait, car vous entendez les deux gredins s'exclamer : « Le Justicier! Hum... euh... désolé. Justicier. Comment aurions-nous pu savoir que c'était vous? » Sous le coup de la surprise, ils se rendent sans plus lutter et vous vous empressiez de les remettre au poste de police le plus proche. Mais c'en est fait de votre anonymat : car les deux gredins ne vont pas tarder à se vanter de leur aventure. Et, lorsque cela se saura, vos amis et votre famille seront en permanence en danger à cause de tous les criminels que vous aurez arrêtés et qui voudront se venger. Le temps est hélas ! venu de ranger votre costume au magasin des accessoires...



231

Vous vous précipitez au centre de la piscine, une fiole d'Antigel Concentré à la main, et vous en versez lentement le contenu sur la glace autour des deux nageuses. La glace se met immédiatement à fondre libérant ses deux infortunées victimes. Quelques instants plus tard, elles regagnent, le bord de la piscine où leurs amis les attendent munis de couvertures chaudes. Vous gagnez 2 points de RÉUSSITE pour ce sauvetage puis vous quittez la piscine (rendez-vous au [362](#)). Auparavant, vous pouvez aller inspecter le système de chauffage de la piscine si vous le désirez (rendez-vous au [347](#)).

232

Vous vous approchez silencieusement des caisses. Puis, d'un geste, vous attrapez le pied qui en dépasse et vous le lirez vers vous. Lorsque vous réalisez à qui appartient ce pied, votre colère monte. Le voleur n'a pas neuf ans ! Le jeune garçon, qui essaye maladroitement de dissimuler son butin (une tablette de chocolat à moitié entamée !), vous regarde en roulant des yeux terrifiés! Vous le prenez par le bras pour l'entraîner à l'intérieur de la boutique. Rendez-vous au [316](#) .

233

Au siège de la Compagnie Euro-Américaine de Sécurité, les employés sont atterrés d'apprendre la mort de leur Président. La secrétaire de Paul Gaillon, une ravissante blonde aux yeux noirs, vous introduit dans le bureau directorial où sont réunis quelques-uns des administrateurs. Aucun d'eux n'est capable de vous fournir une explication plausible de l'assassinat de leur patron. Vous en concluez qu'il ne s'agit que d'une agression « banale », et vous décidez en conséquence de laisser l'affaire aux mains de la police. Rendez-vous au [73](#).

234

Vos réflexes jouent au quart de seconde. Vous tournez rapidement votre volant en relâchant simultanément la pédale d'accélérateur, et votre véhicule, après avoir fait une embardée, s'arrête. Mais si vous *vous* êtes parvenu à éviter de toucher le garçon, il n'en est pas de même pour la femme de la voiture 10 Pourpre! Son auto le heurte violemment et il retombe inconscient sur le sol. Le manège s'arrête alors et est aussitôt envahi par une véritable foule. Le garçon respire encore. Une ambulance arrive peu après pour l'emmener à l'hôpital. Quelque peu choqué par cet accident vous décidez de quitter la Foire des Doges. Rendez-vous au [103](#).

235

Vous vous immobilisez, comme si vous vous rendiez à ses arguments. Mais, le plus discrètement possible, vous essayez de saisir un objet dans une des poches de votre Ceinture d'Accessoires. « Doucement, Justicier ! grogne l'Empoisonneur. Tu touches à ta ceinture et le flacon disparaît dans le réservoir d'eau ! » A l'évidence, il a lu dans vos pensées. Rendez-vous au [25](#).

236

Rapide comme l'éclair, vous surgissez devant l'homme et vous parvenez adroitement à le désarmer. D'un bond il se redresse et se précipite sur vous.

ASSASSIN HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 8

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

237

Vous allez jusqu'à la porte et vous attendez que cessent ces aboiements frénétiques. Mais les chiens continuent de hurler et de sauter contre la porte dont la résistance commence d'ailleurs à faiblir sous leur poussée. Comme ils ne semblent pas vouloir se calmer, vous saisissez la poignée pour y entrer. Lancez un dé. Si vous obtenez 4 ou moins, rendez-vous au [132](#) . Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [375](#) .

238

Lorsque vous sonnez à la porte, c'est un jeune garçon qui vous ouvre. « Waouh ! Super ! s'exclame-t-il. Le Justicier ! Euh... si vous voulez voir mon père, il n'est pas là. Mais vous pouvez entrer... » Vous l'assurez que c'est bien *lui* que vous venez voir et vous lui demandez aussitôt s'il a fait des rêves intéressants ces dernières nuits. Il vous raconte sans hésiter que le dernier qu'il a fait concerne un gigantesque monstre vert sortant d'une fontaine pour attaquer des passants. Vos soupçons étaient donc fondés. C'est bien lui le Cortex dont on vous avait parlé. Ses rêves sont si «forts» qu'ils se matérialisent. Sa mère apparaît alors et vous lui expliquez la situation. Elle vous assure qu'elle va faire le nécessaire pour envoyer son fils à l'hôpital où il sera examiné. Vous venez de sauver la ville d'une catastrophe certaine et vous gagnez de ce fait 3 points de RÉUSSITE. La mère ajoute que son fils a parfois des visions prémonitoires. Ainsi, il aurait « vu », voilà peu de temps, un homme utilisant des animaux sauvages dressés dans le seul but de se venger. Il se réfugierait souvent sous une cage aux lions, dans une pièce secrète à laquelle on accède par une trappe spéciale. Grâce à celle information, vous pourrez découvrir cette pièce lorsque vous serez devant une cage aux lions, en ajoutant 50 au numéro de paragraphe où vous serez à ce moment-là et en vous rendant au paragraphe portant le numéro équivalant au total obtenu. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous pouvez maintenant retourner place Dupont (rendez-vous au [71](#)).

239

Il n'y a personne pour vous aider. Qu'allez-vous faire ? Laisser simplement la créature là où elle est ? Non. Il vaut mieux l'ensevelir grossièrement dans la tombe jusqu'à l'arrivée de la police. Vous ne gagnez cependant aucun point de RÉUSSITE pour cette victoire car personne ne vous a vu vaincre ! Que voulez-vous, c'est la dure loi du dévouement à la cause publique... Vous poursuivez votre chemin pour aller chez votre tante. Rendez-vous au [76](#) .

240

Resplendissant d'or et de pierreries, le sarcophage de la Princesse est surveillé par trois gardiens. Il ne fait pas de doute que la plus petite de ces pierres ferait le bonheur et la fortune d'un voleur. Vous demandez à l'un des gardiens de vous aider à pointer sur le catalogue les trésors exposés et de vérifier ainsi que rien n'a disparu. Tout est en ordre. Finalement, vous estimez que vous perdez votre temps ici et vous décidez de quitter les lieux. Rendez-vous au [276](#) .

241

La police arrive pour prendre en charge la Reine Froide. Vous gagnez 4 points de RÉUSSITE pour l'avoir capturée et vous quittez aussitôt les abattoirs. Rendez-vous au [362](#) .

242

Une foule énorme est rassemblée autour de la Bibliothèque Municipale de Titan. La police tente de la maintenir à distance et de permettre ainsi aux pompiers de travailler efficacement. Que se passe-t-il donc ? Vous avez la réponse lorsqu'au troisième étage une des fenêtres éclate en morceaux sur le passage de deux corps, suivis aussitôt par une grande armoire. Des livres et du verre brisé pleuvent sur la foule terrifiée. Vous pouvez entendre à l'intérieur du bâtiment d'épouvantables rugissements à vous glacer les os. Le chef de la police est heureux de vous voir. «Nous avons besoin de votre aide, Justicier, explique-t-il. Un monstre s'est enfermé là-dedans. Le Ravageur à ce qu'on dit. Une brute gigantesque faite de pierre ! Sûrement une créature d'une autre planète ! » Vous vous précipitez dans l'immeuble et vous montez quatre à quatre l'escalier jusqu'au troisième étage. Là, vous vous arrêtez bouche bée.



La créature qui vous fait face semble, en effet, avoir été taillée dans un rocher, et elle mesure au moins quatre mètres de haut ! Quelque chose l'a mise en rage et elle détruit tout ce qui l'entoure, renversant de lourds rayonnages de livres et brisant tables et chaises. Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [378](#) . Mais vous pouvez utiliser également des *AMI* (rendez-vous au [421](#)), les *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [192](#)) ou le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [363](#)). Si vous pensez que vous n'arriverez pas à vaincre la créature, vous pouvez fuir en vous rendant au [319](#) .

243

Vous attaquez les trois Alchimistes au moment où ils surgissent hors de la banque. Vous les combattez les uns après les autres.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier ALCHEMISTE	8	6
Deuxième ALCHEMISTE	7	7
Troisième ALCHEMISTE	7	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [336](#) .

244

Alors que les pompiers se précipitent pour découper la porte de la voiture et ainsi libérer ses deux occupants, les chauffeurs des deux ambulances se disputent la prise en charge des blessés ! Entre-temps, le feu a atteint le réservoir. L'explosion met fin à leur discussion... Vous allez dans une rue voisine pour vous transformer afin de retourner travailler. Vous perdez 1 point de RÉUSSITE. Rendez-vous au [398](#) .



245

Le Commissaire Poulin vous serre la main avec chaleur lorsque vous pénétrez au quartier général de la police. «Ah ! Justicier! Bonjour! Content de vous voir. Venez donc dans mon bureau !... » Il vous dit qu'il n'y a eu dans la journée que les agressions, cambriolages et vols de voitures, malheureusement habituels, mais qu'il vient de recevoir à l'instant quelques nouvelles graves. Tout d'abord, il s'est produit une évasion spectaculaire à la prison de Flêsnès. Paul le Borgne, qui y purgeait une peine de quatorze ans, a escaladé le mur d'enceinte à l'aide d'une échelle de corde. Il s'est ensuite enfui à bord d'une camionnette camouflée en ambulance, selon le dire d'un témoin. Ensuite, l'Hôpital-Saint-Firmier a également téléphoné au sujet de l'admission d'un certain Pierre Férault, dont la tête et les mains présentaient les mêmes apparences rugueuses et poilues que celles d'un grand singe. Désirez-vous enquêter sur ce cas étrange à l'Hôpital (rendez-vous au [190](#)) ou préférez-vous faire tout simplement quelques courses (rendez-vous au [94](#)) ? Mais vous pouvez également aller rendre visite à votre tante, en priant le policier de vous tenir informé s'il y avait du nouveau (rendez-vous au [134](#)).

246

Vous sondez les esprits des clients et du personnel de la boutique. Effectivement, ils ne mentent pas : ils ne savent rien de l'enlèvement. Vous êtes encore là lorsque le commis-livreur, qui était au fournil, remonte dans la boutique. Ses pensées sont bien différentes en ce qui concerne cette affaire. En fait, il ne songe pas du tout à son travail, mais à une importante réunion. Décryptant ses images mentales, vous voyez à un carrefour un panneau qui indique « 209e Rue ». Une autre image vous fait sursauter: le sigle de la M.O.R.T. ! Mais qu'a donc à voir un tel garçon avec la M.O.R.T. ? Quand il s'aperçoit que vous avez deviné ses pensées, il se précipite dans la rue. Vous tentez de le rattraper, mais il est trop rapide et disparaît vite au coin d'une rue, vous laissant totalement déconcerté par ce que vous venez de découvrir. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si le millionnaire se trouve dans la camionnette, il vaut mieux abandonner l'idée de la rattraper. Mais vous pouvez la décrire à la police en espérant qu'elle la recherchera. Rendez-vous dans ce cas au [428](#) . D'un autre côté, vous pouvez essayer de découvrir des indices à l'extérieur de la boutique (rendez-vous au [331](#)).

247

Vous devez maintenant affronter les autres chiens. Rendez-vous au [120](#) .

248

Si vous voulez examiner quelques-unes des attractions qu'offre la Maison Hantée, rendez-vous au [143](#) . Mais vous savez peut-être déjà où se trouve ce que vous cherchez. Si oui, vous savez également comment y parvenir et vous y allez immédiatement.

249

Vous ne pouvez plus empêcher le décollage de l'avion. Alors, vous rebroussez chemin vers les bâtiments de l'aéroport. Vous n'avez rien d'autre à faire que d'informer les autorités de la situation. Mais vous savez que cela ne sert pas à grand-chose car un terrain d'atterrissage secret a sans aucun doute été prévu quelque part. Vous quittez l'aéroport. Dans le taxi qui vous ramène chez vous, la radio diffuse de la musique d'ambiance. Le chauffeur parle abondamment des récents événements, mais vous ne l'écoutez que d'une oreille distraite. Soudain, le poste se met à siffler, à crachoter et à émettre des sons bizarres. La musique cesse brusquement et une émission pirate interrompt le programme. Rendez-vous au [292](#) .

250

Vous entrez dans la pièce au milieu de la lutte acharnée qui se livrent Lili Channel et le Serpent. Elle le frappe à coups redoublés alors qu'il essaie de la pousser par la fenêtre. A en juger par le désordre qui règne dans la pièce — vêtements froissés répandus sur le sol, boîtes de maquillage ouvertes ou brisées —, la bagarre dure depuis quelque temps déjà. Mais le Serpent a désormais l'avantage. Vous devez vous précipiter sur lui avant qu'il ne soit trop tard.

SERPENT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Le Serpent possède une redoutable arme secrète : son venin. A chaque fois qu'il vous touchera, lancez un dé. Si vous faites 1 ou 2, vous aurez été mordu, et le venin produira son effet. Vous perdrez alors 1 point d'HABILITÉ en plus des points d'ENDURANCE habituels. Ce venin n'est cependant pas mortel: vous gagnerez l'intégralité des points d'HABILITÉ perdus après 24 heures. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [432](#) .

251

Vous tendez le médaillon à l'inspecteur qui le met aussitôt dans un petit sac en plastique. « Cela ressemble à une banale agression, dit-il, mais il y a tout de même quelque chose de bizarre : que ce soit arrivé en plein jour et qu'on n'ait pas pris le portefeuille... Enfin, merci pour le coup de main ! » Vous quittez l'endroit après avoir repris votre apparence habituelle. Rendez-vous au [181](#) .

252

Alors que vous vous apprêtez à descendre dans le sous-marin, un cliquetis de métal vous alerte. Et aussi étrange que cela paraisse, vous reconnaissez des bruits de pas. Sans perdre une seconde, vous vous précipitez dans l'engin et vous cherchez un endroit où vous cacher. La porte d'une petite cabine est ouverte et vous vous engouffrez à l'intérieur. Quelques instants plus tard, vous entendez le bruit de pas qui s'arrête devant la pièce. « Quel est l'imbécile qui a laissé ouverte la porte de la chambre d'éjection ? » prononce alors une voix d'homme. La porte claque alors. Votre cœur fait un bond. *La chambre d'éjection !* Vous êtes fait ! Quel pouvoir allez-vous utiliser pour essayer de vous sortir de ce piège :

La *Superforce* ? Rendez-vous au [390](#)

Les *Pouvoirs Psi* ? Rendez-vous au [59](#)

Les *AMI* ? Rendez-vous au [145](#)

Le *Souffle d'Énergie* ? Rendez-vous au [6](#)

253

Le Conservateur vous précède vers la salle où sont exposés les grands mammifères: Gorilles, rhinocéros, félins, une baleine même... L'ensemble est impressionnant, et vous examinez chacun des animaux avec un grand intérêt. L'un d'entre eux attire plus particulièrement votre attention : en effet, vous notez des taches de sang séché sur les babines de l'un des tigres mais il vous est impossible de savoir d'emblée s'il s'agit de sang humain ou animal, et surtout depuis quand il porte ces traces. Le Conservateur vous déclare aussi que l'éléphant a été descendu hier au rez-de-chaussée pour être remis en état. Si vous désirez poursuivre votre enquête dans cette salle, rendez-vous au [161](#) . Mais si vous préférez aller voir les dinosaures, rendez-vous au [345](#) .

254

Le vigile posté à l'entrée vous déclare qu'il se souvient bien avoir vu sortir la voiture mais qu'il n'a pas vu qui conduisait. En tout cas, elle est partie en direction de Titan. Comment allez-vous la retrouver? Vous demandez à la police de vérifier le numéro minéralogique et vous quittez les Laboratoires de Taclay. Rendez-vous au [125](#) .

255

La Décharge manque son but. Vous n'avez pas le temps de faire une autre tentative car le requin est maintenant dangereusement près du garçon, et si tous ratiez à nouveau votre coup, il serait perdu. Vous décidez donc de plonger pour combattre le requin. Rendez-vous au [294](#) .

256

Rapide comme l'éclair, vous surgissez dans la boutique, prêt à l'action. C'est une petite épicerie-confiserie-tabac. Le propriétaire, M. François Raincy, est derrière son comptoir, visiblement traumatisé, la tête enfouie dans les mains. Vous lui tapotez doucement l'épaule pour le calmer, et il ne tarde pas à balbutier : « Le gangster !... il a sorti un revolver... il a pillé tout mon éventaire... il s'est sauvé par là ! » Il montre d'un doigt tremblant une petite porte dans le fond de la boutique.



Allez-vous vous précipiter vers la porte pour arrêter le voleur avant qu'il ne s'échappe (rendez-vous au [24](#)) ou préférez-vous tout d'abord vous saisir d'un objet quelconque pour vous protéger (rendez-vous au [101](#)) ?

257

Votre attente est de courte durée. Le Professeur descend bientôt dans sa robe de chambre et vous demande ce que vous désirez. Vous expliquez votre découverte et vos craintes concernant ses secrets. Cela ne semble pas l'impressionner, et il vous conduit à son bureau pour vous montrer que tout est en ordre. Rendez-vous au [303](#) .

258

Vous immobilisez l'assassin par une clé au bras et vous lui demandez d'une voix sans réplique pour qui il travaille. Réalisant que, pour lui, les jeux sont faits, il avoue être au service de la M.O.R.T. ! Vous le menacez des pires sévices s'il ne vous indique pas rapidement où doit se tenir le rendez-vous secret. En tremblant, il vous affirme avoir entendu dire que la réunion devait avoir lieu demain. Vous insistez mais il vous jure ne rien savoir de plus. Enfin, peut-être dit-il la vérité... Vous le remettez entre les mains de la police avant de rentrer chez vous, heureux d'avoir sauvé la vie du Président, ce qui vous fait gagner 6 points de RÉUSSITE. Rendez-vous au [311](#) .

259

Vous essayez de parler au gardien à travers la porte, mais c'est inutile. La chambre forte a des murs d'une telle épaisseur qu'il ne peut pas vous entendre. Tout en cherchant une solution, vous imaginez ce qui a pu se passer. Les Alchimistes, maîtres en la matière, ont utilisé une sorte d'acide gazeux pour neutraliser le système d'alarme et un autre produit chimique pour dissoudre le système de fermeture de ta porte principale. La raison pour laquelle le gardien n'a pas remarqué les intrus reste un mystère tant que le logiciel de la serrure centrale ne l'aura pas libéré. Si vous le voulez, vous pouvez essayer d'enfoncer la porte de la chambre forte pour délivrer le gardien. Si vous avez le *Souffle d'Énergie*, rendez-vous au [183](#) , sinon, rendez-vous au [5](#) . En revanche, si vous pensez qu'il est totalement inutile de tenter quoi que ce soit, rendez-vous au [60](#) .

260

Le pirate de l'air semble avoir deviné vos intentions. Vous essayez alors une autre tactique, en lui disant de songer à sa femme ou à sa fiancée, et à la peine qu'elle aurait s'il mourait. Cela ne fait qu'augmenter sa colère et il coupe brusquement la communication. Un instant plus tard, impuissant, vous voyez l'avion piquer vers le terrain et s'écraser au sol. Il n'y a aucun survivant. Rendez-vous au [10](#) .

261

Vous frappez le Guerrier Ardent de plein fouet. Assommé, il s'écroule sur le sol, et ses flammes s'éteignent aussitôt. Vous devez maintenant vous occuper des trois autres. Comme vous n'avez besoin que de peu d'Énergie pour les neutraliser, vous pouvez tirer sur chacun. Lorsque vous en aurez touché deux, rendez-vous au [53](#) .

262

La créature vous aperçoit et se précipite sur vous.

RAVAGEUR HABILITÉ: 14 ENDURANCE : 12

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

263

Allez-vous vous diriger vers ce petit groupe tel que vous êtes (rendez-vous au [99](#)) ou pensez-vous qu'il est plus opportun de vous transformer en Justicier (rendez-vous au [191](#)) ?

264

Les vendeurs sont tous occupés à expliquer le fonctionnement et l'intérêt des ordinateurs aux clients, et vous en profitez pour regarder tout à loisir les différents logiciels exposés. Un jeu attire plus particulièrement votre attention : le Mackman. Vous vous en approchez, lorsque vous entendez derrière vous une voix familière: «Je ne suis pas trop mauvais à ce jeu-là ! » Vous vous retournez brusquement et vous vous trouvez nez à nez avec Gaston l'Indic ! Vous devez faire attention à ne pas vous trahir car votre ami ne connaît pas votre identité réelle. Dissimulant un petit sourire, vous engagez alors la conversation. Il vous parle de ses différents passe-temps (l'informatique, le radio-amateurisme), de ses activités de détective. Tout en se vantant d'exploits imaginaires, il vous donne incidemment quelques informations. Il aurait entendu parler d'un projet d'attentat, dirigé contre le Président qui doit arriver demain en visite officielle à Titan. Un faux tueur serait dissimulé dans la foule, mais le véritable assassin, lui, se trouverait sur le toit de l'Hôtel Régent. Il a bien essayé d'informer la police, mais personne ne l'a pris au sérieux. Grâce à cette information, vous pourrez arrêter le tueur en ajoutant 100 au numéro du paragraphe où vous serez lorsque vous arriverez dans la 7e Avenue. Le total obtenu vous donnera alors le numéro du paragraphe où vous devriez vous rendre. Vous le remerciez pour le bon moment passé en sa compagnie et vous vous éloignez. Rendez-vous au [226](#) .

265

Votre Décharge atteint la créature en pleine poitrine. Elle rugit... puis disparaît soudain. Que se passe-t-il ? Les spectateurs sont complètement médusés. Rendez-vous au [138](#) .

266

Au moment où vous entrez, un Chinois se précipite sur vous et, apparemment pressé, vous demande avec insistance ce que vous voulez. Allez-vous l'écarter pour jeter un coup d'œil à sa boutique (rendez-vous au [334](#)) ou lui glisser dans l'oreille un mot de passe que vous pourriez connaître (rendez-vous au [206](#)) ?

267

Les pompiers découpent rapidement les montants de la portière. Lorsqu'ils en ont terminé, vous attrapez les deux passagers et vous les tirez hors de la voiture en flammes. Un instant plus tard, le réservoir prend feu et explose, heureusement sans blesser personne. Ce n'était pas un sauvetage particulièrement dramatique mais vous avez tout de même sauvé des vies. Laissant ambulanciers et pompiers faire leur travail, vous vous éloignez discrètement de la foule pour reprendre votre apparence habituelle. Vous gagnez 1 point de RÉUSSITE et vous remontez à votre bureau. Rendez-vous au [398](#).

268

Vous expliquez au pharmacien que vous cherchez des indices qui pourraient vous aider à repérer l'Empoisonneur. Il vous laisse très aimablement fouiller son officine et la réserve du sous-sol. Mais vous ne découvrez aucune trace de l'Empoisonneur. Vous remerciez le pharmacien pour son aide et vous vous éloignez. Vous n'avez plus aucune piste. Rendez-vous au [107](#).

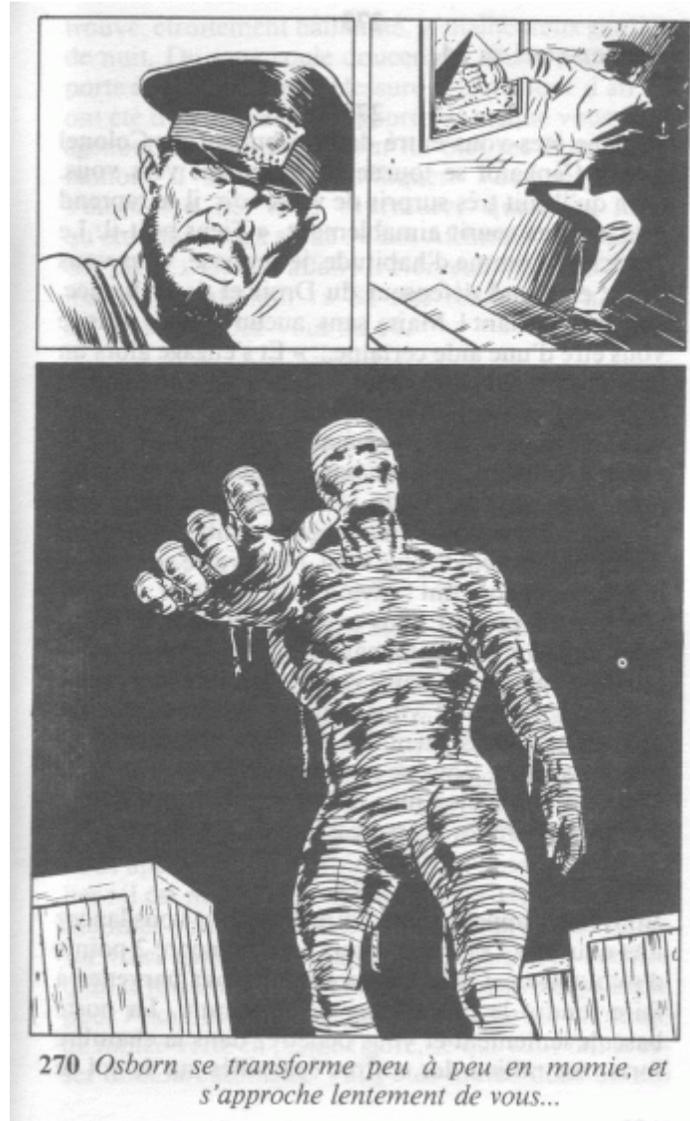
269

Vous saisissez la bouteille et vous la lancez par la fenêtre ouverte. Ce n'était vraiment pas la chose à faire ! D'abord parce que la bouteille était bouillante et que vous vous êtes brûlé la main (ce qui vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ), mais surtout parce que son contenu s'est déversé sur des passants. Vous perdez donc 2 points de RÉUSSITE. Malgré tout, vous avez quand même évité l'explosion, et le Professeur vous en remercie d'importance. Vous quittez l'immeuble et vous rentrez chez vous. Rendez-vous au [18](#).

270

A l'énoncé de son nom, vous vous retournez vers Gustav Osborn. Il soutient un instant votre regard puis baisse les yeux. Vous le saisissez par l'épaule pour lui poser quelques questions. A la grande surprise du conservateur, Osborn se libère d'un mouvement sec et s'enfuit rapidement vers les caves du musée. Vous bondissez derrière lui et vous le voyez

qui se réfugie dans une petite pièce mal éclairée où sont entreposées des caisses. Osborn est acculé mais, lorsque vous vous approchez, un sourire sardonique déforme soudain ses traits. Sa peau alors se dessèche, ses yeux s'enfoncent dans leurs orbites et d'étroites bandelettes apparaissent tout autour de son corps. C'est maintenant une momie qui s'approche lentement de vous, bras tendus, prête à combattre.



Si vous possédez le *Souffle d'Énergie*, rendez-vous au [170](#) . Pour la *Superforce*, rendez-vous au [109](#) . Sinon, rendez-vous au [61](#) .

271

Vous prenez votre Détecteur-Analyseur miniature pour examiner l'intérieur des poches du journaliste. Votre appareil décèle immédiatement d'infimes particules de peau qui ne

semblent pas correspondre à celle de la main de l'homme. Il se passe vraiment d'étranges choses ici ! Rendez-vous au [143](#) .

272

Vous vous propulsez dans les airs et vous décochez un terrible coup dans la gueule de la créature qui lâche aussitôt sa victime dans la fontaine pour vous faire face.

CHONDRAQUE HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 11

Lorsque vous aurez infligé quatre blessures au monstre, rendez-vous au [65](#) .

273

Rendez-vous au [34](#) .

274

A peine êtes-vous entré dans le bureau du Colonel que le Céphalot se tourne brusquement vers vous. Bien qu'il soit très surpris de vous voir, il se reprend vite et vous sourit aimablement. «Tiens ! dit-il. Le Justicier ! Comme d'habitude, je suppose, vous vous posez en grand défenseur du Droit et de la Justice. Pas très brillant ! Mais, sans aucun doute, puis-je vous être d'une aide certaine... » Et s'engage alors un terrible combat entre deux volontés : la vôtre contre celle du Céphalot. Apparemment, il n'espérait que cela ! Sa journée n'a pas été aussi éprouvante que la vôtre et sa formidable puissance mentale prend rapidement le dessus. Vous vous mettez à transpirer abondamment pour, finalement, tomber à genoux dans l'épuisement le plus total. Mais votre adversaire n'en a pas encore fini ! « Mon petit Justicier, ironise-t-il, jusqu'à présent vous avez œuvré pour le Bien ; mais, à partir de maintenant, vous serez mon serviteur ! » Vous sentez votre volonté faiblir encore plus. Il vous a vaincu et vous soumet maintenant à ses propres exigences mentales. C'est en vain que vous tentez de lutter. Vous ne serez jamais plus le Héros de Titan ! Vous n'êtes plus qu'un zombie qui, à tout jamais, servira les noirs desseins du Céphalot...

275

Vous faites appel à toute votre énergie et vous lancez une nouvelle Décharge. Vous perdez encore 2 points d'ENDURANCE. Cette fois, pourtant, vous parvenez à faire fondre le mécanisme de fermeture. La porte bascule lentement et vous pénétrez dans la chambre forte. Au milieu des coffres éparpillés sur le sol se trouve, étroitement bâillonné, le malheureux gardien de nuit. Du sang coule doucement d'une plaie qu'il porte à la nuque. Cette blessure et le manque d'air lui ont été trop difficiles à supporter. Lorsque

vous vous agenouillez près de lui pour lui ôter ses liens et son bâillon, il se met à suffoquer. Vous voyant, il s'empresse de vous murmurer quelques mots qu'étouffe sa toux sèche : « Les Alchimistes... Surpris des plans... Grosse affaire... Nerveux... Mort... Sous-marin... Ahhhhhh... » Sa tête retombe: l'homme est mort. Rendez-vous au [60](#) .

276

Où aller maintenant ? Vous pouvez vous rendre à la Bibliothèque Municipale de Titan pour y faire des recherches dans la Section de Criminologie (rendez-vous au [242](#)) ou aller voir votre ami Gaston (rendez-vous au [38](#)).

277

Vous grimpez silencieusement l'escalier vermoulu, mais, alors qu'il ne vous reste plus que quatre marches à gravir pour atteindre le palier, celle sur laquelle vous venez de mettre le pied produit un épouvantable grincement. Au-dessus de vous, les voix se taisent aussitôt. Pas de chance ! Rapidement vous cherchez des yeux un endroit où vous pourriez vous dissimuler, mais vainement. C'est alors que vous apercevez un miroir placé au-dessus de l'escalier : il est maintenant certain que le Trappeur et ses hommes vous ont repéré. Dans le mur qui se trouve sur votre gauche, vous apercevez également l'orifice d'un tuyau. Au moment même où vous vous penchez pour l'examiner de plus près, vous recevez un nuage de fumée verte en pleine figure, ce qui vous fait tousser douloureusement.

Vous êtes tombé dans un des redoutables pièges du Trappeur et vous ne vous en remettrez pas puisque vos poumons sont maintenant pleins d'un gaz empoisonné. Votre vaillante tentative pour retrouver le millionnaire n'aura pas été un modèle de réussite...

278

Le Refuge pour Chats n'est pas très éloigné de la Laiterie. Comme s'il avait deviné où vous l'emmenez, le petit animal cherche à se libérer en vous griffant pour vous obliger à le lâcher. Ce que vous ne tardez pas à faire d'ailleurs ! Mais il ne s'enfuit pas : sous vos yeux ronds de stupéfaction, il se met à grossir d'incroyable façon et se transforme en Chat-Tigre! *Évidemment* ! Cette perverse femme-bandit détient le record des cambriolages de laiteries et de poissonneries. Toutes griffes dehors, elle bondit sur vous.

CHAT-TIGRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous possédez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [413](#) . Si vous avez des *AMI*, rendez-vous au [168](#) . Vous n'avez pas le temps d'envoyer une Décharge d'Énergie. Si vous combattez à mains nues et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [124](#) .

279

Vous feignez l'inconscience et, quoique bouillonnant intérieurement, vous les laissez vous dépouiller. Ils prennent tout votre argent en maugréant sur le peu qu'ils ont pu ramasser. Puis une voiture arrive à proximité. Ils sautent rapidement dedans pour s'enfuir aussitôt. Vous avez à peine le temps de noter le numéro de la plaque minéralogique pour pouvoir la communiquer, si le cas se présente, à la police. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE pour les coups que vous avez reçus, avant de vous rendre au [76](#).

280

Vous avez appris récemment la véritable identité d'un certain nombre des plus célèbres criminels de la planète. Le Bourreau a été identifié comme étant Richard Mercier, ingénieur chauffagiste d'origine bourgeoise. La Reine Froide serait Helma Geler, une jeune fille de bonne famille. Et Paul le Borgne est plus connu sous le nom du Docteur Macabre, dont les épouvantables expériences chirurgicales ont choqué le monde entier. Le Borgne a préparé son évasion depuis des mois. Lorsqu'il s'évadera, il est probable qu'il cambriolera immédiatement une pharmacie pour se procurer des appareils chirurgicaux ainsi que des drogues.

281

Vous vous asseyez près d'un jeune garçon qui écoute de la musique dans un walkman. Vous lui empruntez son appareil pour écouter rapidement la cassette. Cela ressemble à l'enregistrement d'une conversation téléphonique entre un homme et une femme. A la fin, vous entendez: «Ne t'inquiète pas. Notre agent, Gustav Osborn, se charge de s'emparer et de remplacer les bijoux. Nous les recevrons bientôt. N'oublie pas le rendez-vous, après-demain, à bord du yacht. D'accord? Au revoir.» Intéressant! ce Gustav Osborn semble être un personnage pour le moins douteux ! Si vous le rencontrez, vous pourrez l'interroger sur ses activités en doublant le numéro du paragraphe où vous serez à ce moment-là, et en vous rendant au paragraphe portant le numéro équivalent au total obtenu. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir découvert ce message et vous vous rendez au [86](#).

282

Il n'y a aucune autre chose à faire que de combattre l'Androïde.

ANDROÏDE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Après le deuxième Assaut, rendez-vous au [335](#) .

283

Vous sautez par-dessus le comptoir et vous vous transformez dans la seconde. Lorsque vous réapparaîsez sous l'apparence du Justicier, les Guerriers Ardents s'arrêtent. Vous les prévenez de ce qui risque de leur arriver s'ils ne se rendent pas dans l'instant. Mais vos paroles sont sans effet. L'un d'eux se précipite sur vous et vous ne pouvez faire autrement que de lui envoyer une Décharge d'Énergie. Si vous le touchez, rendez-vous au [261](#) . Si vous le manquez, rendez-vous au [200](#) .

284

Vous vous transformez rapidement en Justicier et vous vous précipitez aux Laboratoires Pilaffe, situés près du centre-ville, à proximité du Département de Physique Nucléaire de l'Université. A peine êtes-vous arrivé qu'un employé vous conduit directement au troisième étage. Le visage blanc d'angoisse, il vous conseille la plus extrême prudence. Un petit groupe d'étudiants et de professeurs s'est rassemblé sur les marches. L'un d'eux vous explique ce qui s'est passé. Quatre bergers allemands, qui servaient de cobayes pour de dangereuses expériences d'ionisation, se sont échappés de leurs cages.



Quelqu'un a réussi à les enfermer dans une pièce au fond du couloir d'où ils aboient depuis sans arrêt. Bien qu'ils ne soient pas radioactifs par contact, leur morsure peut être mortelle si, à la moindre blessure, leur salive pénètre dans le sang. Si vous survivez à ce qui vous attend, vous gagnerez 1 point de RÉUSSITE pour chacun des chiens capturés. Vous perdrez en revanche 1 point de RÉUSSITE pour chaque personne mordue par un chien. Si vous avez :

Des AMI Rendez-vous au [328](#)

Le Souffle d'Énergie Rendez-vous au [306](#)

Les Pouvoirs Psi Rendez-vous au [105](#)

La Superforce Rendez-vous au [237](#)

285

C'est de la tour de contrôle que vous surveillez le Bourreau, lequel se rend à la police dès sa descente d'avion. Le contrôleur aérien vous remercie chaleureusement, et vous vous éloignez. Vous gagnez 2 points de RÉUSSITE. Rendez-vous au [10](#) .

286

Vous bondissez sur le voleur qui, maintenant, est aussi immobile qu'une statue ! Vous le tirez par les pieds et vous l'extirpez de sa cachette. Lorsque vous l'examinez à la lumière, vous sursautez : le voleur n'a pas dix ans ! Vous frémissez à la pensée que vous auriez pu gravement le blesser... Il a encore la main droite serrée sur son butin : une barre de chocolat à moitié entamée ! Vous le secouez fermement et il ne tarde pas à reprendre connaissance. Il est terrifié lorsqu'il vous aperçoit, d'autant que vous le regardez d'un air menaçant. Mais, intérieurement, vous poussez un soupir de soulagement en le voyant reprendre vie. Le saisissant par les épaules, vous l'entraînez dans la boutique. Rendez-vous au [316](#) .

287

Vous tentez tout d'abord d'investir l'esprit du super-bandit que vous savez caché sous l'apparence de ce nuage brun. C'est difficile mais vous devez absolument y parvenir car n'oubliez pas qu'il a radiofilmé les notes du docteur et que les photos ont déjà été envoyées au quartier général de la M.O.R.T. ! Il ne vous reste plus qu'à concentrer votre volonté pour essayer de modifier la structure moléculaire du nuage pour l'y emprisonner. Mais votre tentative est vaine. Vous n'avez pas réussi à empêcher la M.O.R.T. de prendre connaissance d'importants secrets. Rendez-vous au [162](#) .



288

Vous ouvrez lentement la porte et vous pénétrez dans une loge sens dessus-dessous, où des vêtements froissés sont répandus par terre au milieu de pots de maquillage ouverts.

Mais la pièce est vide ! Vous cherchez des traces du Serpent dans tout ce désordre mais, finalement, vous ne trouvez rien. Voulez-vous maintenant visiter la loge numéro un (rendez-vous au [322](#)) ou la loge numéro trois (rendez-vous au [117](#)) ?

289

Au moment où vous pénétrez dans le parc, vous entendez non loin de vous le bruit d'exclamations de voix. Et vous vous dirigez vers l'endroit d'où elles semblent provenir. Quelques pas vous suffisent pour rejoindre un groupe de badauds que la police tente de disperser et qui entourent un corps étendu sur le sol. Allez-vous vous précipiter pour voir de quoi il s'agit (rendez-vous au [434](#)) ou préférez-vous tout d'abord prendre l'apparence du Justicier (rendez-vous au [104](#))?

290

Allez-vous devancer cette réunion ? Si oui, vous devez savoir pour quelle heure elle est prévue. Ajoutez cette heure à la date d'aujourd'hui (savez-vous au moins quel jour nous sommes ?) et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant au total obtenu. Si ce que vous lisez alors n'a aucun sens, rendez-vous au [368](#) .

291

« Un animal en liberté ? demande-t-elle. Je ne pense pas qu'aucun de nos animaux se soit échappé. Mais je vais vérifier, si vous voulez. » Elle compose alors rapidement un numéro sur son téléphone intérieur. « Allô, Mario ? Nancy à l'appareil. J'ai ici quelqu'un qui voudrait savoir si une des bêtes manquerait... Non ? Merci ! » Se tournant vers vous, elle secoue la tête négativement. Que faire maintenant ? Vous pouvez aller au zoo (rendez-vous au [408](#)) ou au Muséum d'Histoire Naturelle (rendez-vous au [365](#)).

292

Une sinistre voix aux accents métalliques se met alors à parler : « Citoyens du monde, annonce-t-elle, inutile de toucher à votre récepteur. Ce message est diffusé simultanément sur toutes les fréquences et dans toutes les langues, partout dans le monde. Je m'appelle Vladimir Otouski, mais vous me connaissez mieux sans doute, sous le nom de Titanic Cyborg. Je suis le chef de la M.O.R.T., la Maléfique Organisation pour le Règne de la Terreur. Nous avons pris le contrôle de tous les satellites de communication et de tous les satellites militaires. Nous demandons la reddition inconditionnelle de tous les gouvernements et de toutes les armées, et la soumission de tous les habitants de la Terre à

notre pouvoir. Toute résistance sera sévèrement réprimée. Avec notre propre satellite, nous pouvons rayer de la carte toutes les capitales du monde. Et, pour preuve de notre puissance, nous détruirons Titan dans, exactement, 30 secondes... » Vous êtes désespéré d'avoir échoué dans votre mission. Le monde va maintenant en subir les conséquences...



293

Vous vous glissez furtivement dans un coin pour échapper à la meute de vos admirateurs et reprendre votre apparence habituelle avant de rentrer chez vous. Après cette journée épuisante, vous vous installez avec plaisir devant la télévision tout en sirotant une boisson fraîche. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE pour ce moment de détente. Le lendemain matin, vous prenez l'autobus de bonne heure pour vous rendre à votre bureau. Mais puisque vous êtes en avance, vous décidez de descendre une station avant votre arrêt habituel afin de vous aérer un peu. Comme par un fait exprès, à peine avez-vous quitté l'autobus, qu'il se met à pleuvoir ! Vous courez pour échapper à l'averse, mais brusquement vous ralentissez à la hauteur de la Laiterie Vôpré. Quelque chose ne va pas. Si vous voulez voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [369](#) . Mais peut-être désirez-vous faire quelque chose de plus important... Si tel est le cas, vous savez comment vous y prendre !

294

Le combat s'engage dans un jaillissement d'écume.

REQUIN HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 8

Si le Requin réussit à vous infliger quatre blessures, rendez-vous au [95](#) . Sinon, rendez-vous au [197](#) .

295

Vous sortez de votre Ceinture d'Accessoires une Fiole à Zéro Absolu, et vous vous approchez ensuite rapidement de la cornue au-dessus de laquelle vous la placez. Quelques instants plus tard, tout danger est écarté. Le liquide, maintenant gelé, est devenu inoffensif. Le Professeur vous remercie d'avoir sauvé la vie du personnel du

laboratoire. Vous gagnez 1 point de RÉUSSITE, puis vous rentrez chez vous. Rendez-vous au [18](#).

296

Vous fouillez les poches de l'homme à la recherche de son portefeuille. Vous découvrez, entre autres choses, quelques objets hétéroclites, sans doute le produit de ses coupables activités. Outre le portefeuille, vous trouvez un morceau de papier froissé à l'intérieur d'un paquet de cigarettes, une cassette et une carte. Avant de livrer le voleur à l'un des contrôleurs du métro, vous lui confisquez l'un de ces derniers objets. Mais lequel : le paquet de cigarettes (rendez-vous au [423](#)), la cassette (rendez-vous au [281](#)) ou la carte (rendez-vous au [20](#)) ?

297

Vous devez combattre les lions et, si vous êtes vainqueur, Griss se rendra.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier LION	8	9
Deuxième LION	7	8

Combattez-les l'un après l'autre. Si l'issue du combat vous est favorable, rendez-vous au [433](#).



298

Vous surgissez dans une pièce enfumée. Six visages étonnés se tournent vers vous, et vous réalisez dans l'instant que vous êtes en présence de six membres de la M.O.R.T. ! Un homme chauve et au regard étrange préside la séance. Vous n'oublierez jamais le visage de Vladimir Otouski : car c'est bien lui qui se lève maintenant et vous déclare : « Bien ! Le Justicier nous honore de sa visite. Désire-t-il se joindre à nous ? Je ne le pense pas ! Mes amis, n'ayez crainte, je vais vous montrer comment la M.O.R.T. traite ses ennemis. Ce gringalet n'est pas de taille à affronter Titanic Cyborg ! » L'homme s'avance vers vous, ses deux bras électromotorisés prêts à entrer en action.



Une lueur rougeâtre clignote dans les étranges lunettes qui masquent ses yeux. Possédez-vous un Bloqueur de Circuits ? Si tel est le cas, rendez-vous au 159 . Sinon, vous devez combattre le chef de la M.O.R.T.

TITANIC
CYBORG HABILITÉ : 18 ENDURANCE: 20

Après le troisième Assaut, rendez-vous au [136](#) .

299

Vous vous précipitez sur le rivage et vous cherchez des yeux l'aile caractéristique d'un requin à la surface de l'eau. Vous l'apercevez soudain, nageant à trente mètres de vous.

Un monstre gigantesque ! Il se dirige droit sur un jeune garçon nageant de toutes ses forces vers la plage. Vous pourriez aisément vous débarrasser du requin grâce à votre Électrificateur Omnidirectionnel si ce garçon n'était pas dans votre ligne de mire. En faisant usage de votre arme, vous prendriez en effet le risque de le blesser également. Il ne vous reste plus qu'à plonger et à attaquer le requin à mains nues. Rendez-vous au [294](#).

300

En vous approchant de la vitrine de chez Tartier, vous remarquez une silhouette familière qui regarde les bagues de diamant avec un air de convoitise. Il s'agit de Jean Bouche-d'Or, ainsi surnommé parce que toutes ses dents ayant été limées jusqu'aux gencives pour le punir d'avoir dénoncé son patron à la police, il les a remplacées par des dents en or ! Il n'est pas trop à son aise en vous voyant approcher. Vous décidez de le faire un peu enrager en lui posant quelques questions gênantes. N'aurait-il rien à voir, par exemple, avec le cambriolage de la bijouterie Bouchera, la semaine dernière ? N'est-ce pas lui que l'on aurait vu parler avec Jimmy le Bavard ? Et tout le monde serait sans doute ravi si vous le remettiez directement au Bourreau ; cela épargnerait du travail à la police... Bouche-d'Or commence à transpirer abondamment, et accepte de vous donner quelques informations, si vous oubliez l'avoir jamais vu. Il a appris que l'Empoisonneur se prépare à menacer Titan. Il vous donne même des détails. Si vous recherchez l'Empoisonneur, déduisez 30 du numéro du paragraphe où vous serez à ce moment-là et rendez-vous au paragraphe ayant pour numéro le total obtenu. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour cette information. Enfin, vous laissez repartir le bonhomme. Le reste de la soirée se déroule sans événements notoires et vous passez une bonne nuit de repos. Vous gagnez ainsi 6 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [327](#).

301

« Vous voilà enfin ! Venez ici immédiatement ! » Vous bredouillez de piteuses excuses pour justifier votre nouveau retard. « Suffit ! aboie-t-il. Que croyez-vous donc que nous fassions ici ? La charité ? Vous ne supposez tout de même pas que nous allons-vous être reconnaissant de bien vouloir passer nous voir de temps en temps ? C'est d'ailleurs trop aimable de votre part de daigner nous rendre visite ! Enfin, comme aujourd'hui je suis de bonne humeur, je consens à vous libérer pour la journée. Bien sûr, ce sera déduit de votre salaire ! Et si jamais vous n'êtes pas le premier au travail demain matin, vous pourrez commencer à chercher un nouvel emploi ! » Vous ressortez du bureau en baissant la tête. Comment pourriez-vous lui expliquer ce que vous faites lorsque vous n'êtes pas présent au bureau ? Maintenant, vous voilà libre pour la journée ! Qu'allez-vous faire : passer un agréable moment à la Foire des Doges, le fameux parc d'attractions (rendez-vous au [15](#)) ou rentrer tranquillement chez vous pour être sûr de vous réveiller à temps demain matin (rendez-vous au [218](#)) ?

302

Après un repas rapidement pris, ils se lèvent et quittent le restaurant. Vous avez pu entendre une partie de leur conversation, mais leur discussion animée n'avait pas d'autre sujet que les possibles résultats des courses du lendemain. Vous perdez votre temps. Vous quittez donc la gargote et vous hélez un taxi. Rendez-vous au [368](#) .

303

«Là. Vous voyez! dit le professeur lorsque vous entrez dans le bureau. Tout est en ordre. Exactement dans l'état où je l'ai laissé. » Mais ne l'écoutez pas car votre attention a été immédiatement attirée par un nuage brun qui s'échappe par la fenêtre à travers l'appareil de conditionnement d'air. Vous vous précipitez aussitôt hors de la demeure. Rendez-vous au [29](#) .

304

Vous préparez à lancer votre *Souffle d'Énergie* contre l'Androïde, mais vous vous ravisez soudain en pensant aux nombreux spectateurs qui vous entourent. Que pouvez-vous faire contre cette créature ? Un homme s'approche alors de vous et vous tend un petit stylo. «Essayez cela, dit-il. Tout à l'heure, lorsque quelqu'un a demandé au vendeur ce qui se passerait si l'Androïde devenait incontrôlable, il nous a montré cet appareil en disant qu'il s'agissait d'un " Bloqueur de Circuits ", ou quelque chose d'approchant. Peut-être vous sera-t-il d'une aide quelconque... » Vous prenez le petit appareil et vous visez l'Androïde. Ses mouvements cessent aussitôt. Vous gagnez 4 points de RÉUSSITE pour avoir écarté le danger. Maintenant comme vous pensez que vous n'apprendrez rien de plus ici, vous quittez le Palais Toton. Rendez-vous au [75](#) .

305

Le policier et l'un de ses collègues vous aident à vous asseoir sur un banc, tout en poursuivant une conversation : « Une affaire horrible au parc des Bogues, on dirait. La gorge tranchée je crois. Toute l'allée pleine de sang...» «Ouais. Et le Crédit Prévoyant... Ce serait encore un coup des Alchimistes... Content de ne pas avoir été à la place du gardien quand ils ont rappliqué ! » Tous deux hochent la tête en soupirant. « Regarde comme tout se dégrade », reprend le premier en même temps qu'ils retournent à leur voiture. Qu'allez-vous faire maintenant : vous diriger vers le parc des Bogues pour savoir de quoi ils parlaient (rendez-vous au [165](#)), acheter un journal pour prendre connaissance des détails du cambriolage (rendez-vous au [228](#)), ou plus simplement courir vers votre bureau (rendez-vous au [341](#)) ?

306

Vous ne pouvez avoir recours au *Souffle d'Énergie* contre les chiens qu'à l'intérieur du Laboratoire. Si un chien vient à s'échapper parmi les personnes présentes, vous ne pouvez courir le risque de l'utiliser. Rendez-vous au [237](#).

307

Que pouvez-vous faire pour aider les malheureuses nageuses ? Une Décharge d'Énergie ferait évidemment fondre la glace, mais vous risquez alors de les blesser. Malgré tout, vous pourriez lancer une Décharge autour d'elles. Vous perdrez cependant 4 points d'ENDURANCE car cela vous demandera un effort prolongé. Si vous décidez cependant de procéder ainsi, vous gagnez 2 points de RÉUSSITE. Si vous préférez conserver intacte votre ENDURANCE, vous perdez 2 points de RÉUSSITE et vous allez devoir affronter le mépris de toutes les personnes qui sont présentes. Rendez-vous au [362](#) après que vous aurez agi en fonction de votre décision.

308

Utilisant vos forces mentales, vous cherchez rapidement parmi les passagers celui qui pourrait vous aider. Vous arrêtez votre choix sur un homme grand et fort aux épaules de catcheur et vous le contactez mentalement. Il secoue aussitôt la tête et ses yeux se perdent dans le vide, pendant que vous lui expliquez, à distance, ce que vous aimeriez qu'il fasse. Lorsque vous avez terminé, il se met brusquement à hurler : « Alléluia ! J'ai reçu la parole du Seigneur ! Il m'a donné pour mission de débarrasser l'univers de ce mécréant ! » Vous aviez bien besoin de vous encombrer d'un fanatique religieux ! Enfin... Vous surveillez ce qu'il fait alors qu'il se dirige vers le poste de pilotage sans souci de prudence. Bien évidemment, le Bourreau l'aperçoit immédiatement et comprend ses intentions. Dans un rire de dément, il pousse brutalement le manche à balai et fait piquer l'appareil, apparemment indifférent à sa propre mort et à celle de ses passagers. Quelques secondes plus tard, l'avion s'écrase au sol et s'embrase, sans laisser de survivants. Votre plan a échoué. Vous quittez tristement l'aéroport. Rendez-vous au [10](#).

309

Vous attendez anxieusement que les Alchimistes sortent de la banque. Les passants ne se doutent pas de ce qui se passe à l'intérieur. En quelques mots, vous parvenez à empêcher les clients qui se présentent d'entrer. Mais vous ne pouvez échapper à la curiosité du public et, en particulier, à celle d'un petit garçon qui, dès qu'il vous voit, se met à

trépigner et à tirer par le bras sa mère en criant : « Maman, maman ! Le Justicier ! Est-ce qu'on peut lui demander un autographe, maman ? S'il te plaît, maman, je peux ? » Vous tentez de l'éloigner de vous, mais votre attitude ne réussit qu'à déplaire à sa mère qui, inconsciente de la situation, vous trouve bien peu aimable à l'égard des enfants ! Vous vous inquiétez car les cris de l'enfant ont peut-être alerté les Alchimistes ? *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [128](#) . Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [155](#) .

310

Il y a deux lions dans la cage. Allongés paresseusement, ils se lèchent les babines d'un air gourmand et repu. S'ils viennent de finir leur repas, vous ne voyez pourtant aucune trace de nourriture auprès d'eux. A quelques mètres de là, un éléphant tourne lentement, attaché à un poteau. Ces animaux pourraient bien être dressés pour tuer, mais quelles preuves en avez-vous ? Allez-vous arrêter le dompteur de lions et l'amener au quartier général de la police (rendez-vous au [383](#)) ou préférez-vous essayer de rassembler d'autres preuves (rendez-vous au [45](#)) ? Si vous avez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [321](#) .

311

Vous regagnez votre appartement pour prendre un repos bien mérité. Cette réunion des membres de la M.O.R.T. vous obsède, mais vous réussissez néanmoins à ne plus y penser, ce qui vous fait gagner 6 points d'ENDURANCE. Le lendemain, ce n'est pas la sonnerie de votre réveil qui vous tire du sommeil, mais la Crimmontre qui nasille avec insistance le message suivant : « Information confirmée. Réunion de la M.O.R.T. aujourd'hui. Lieu inconnu. » Vous bondissez. *Aujourd'hui !* Avez-vous une quelconque idée de l'endroit où doit se tenir cette réunion ? Vous pouvez aller :

A l'Aéroport de Voissy Rendez-vous au [349](#)
En ville Rendez-vous au [70](#)
Vers la mer Rendez-vous au [290](#)

312

Le Président doit venir en visite à Titan. Des rumeurs circulent selon lesquelles il risque d'être victime d'un attentat dès son arrivée. Il serait bien d'arrêter l'assassin avant qu'il ne commette son forfait ! Paul le Borgne et Paulo Face de Rat en connaissent d'ailleurs les détails.

313

Alors que vous êtes sur le point d'entrer dans la pharmacie, vous entendez des cris à l'intérieur. Vous vous dissimulez dans un coin sombre et vous vous transformez rapidement en Justicier avant de voir ce qui se passe. Lorsque enfin vous pénétrez dans l'officine, deux silhouettes fouillent les rayons de médicaments pendant qu'un complice tient en respect les clients terrifiés. Vous reconnaissez aussitôt le Docteur Macabre, ce chirurgien fou, radié de l'ordre des médecins en raison de ses expériences innombrables en matière de greffe d'organes. Ses deux comparses en sont un exemple : l'un possède quatre bras et l'autre, une tête de tigre ! Vous passez à l'action. Si vous avez des *AMI*, rendez-vous au [325](#) . Vous pouvez également utiliser les *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [173](#)), la *Superforce* (rendez-vous au [78](#)) ou le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [142](#)).

314

Vous remontez précipitamment de la cave et, empoignant le Conservateur par le bras, vous lui contez toute l'affaire. Puis vous le quittez en lui précisant que maintenant cela le concerne seul. Vous perdez 2 points de RÉUSSITE pour vous défilier de cette manière. Rendez-vous au [276](#) .

315

Avant pris de la hauteur, vous piquez brusquement sur la créature. Vous lui assenez un formidable coup de poing dans le plexus dont la violence lui coupe le souffle. Il s'éloigne aussitôt des poutres et s'avance vers vous, prêt à vous affronter.

DESTRUCTEUR HABILITÉ: 12 ENDURANCE : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [131](#) .

316

Vous grondez sévèrement le jeune garçon et vous lui dites de disparaître, ce qu'il fait sans demander son reste. Puis vous vous tournez vers le patron de la boutique. Vous êtes furieux ! Vous aviez pensé qu'il s'agissait d'un vrai cambriolage et non du petit larcin d'un gamin trop gourmand. Vous ne gagnez évidemment aucun point de RÉUSSITE pour cet exploit. Bien au contraire, vous perdez 1 point si vous l'avez frappé! En fait, si vous avez vraiment malmené ce garçon, vous feriez mieux de fuir au plus vite avant que des passants ne se rendent compte de ce que vous avez fait. Ceux qui vous critiquent seraient certainement ravis de s'emparer de cette affaire pour vous faire une mauvaise publicité. Si vous pensez qu'il est préférable de ne pas vous attarder en ce lieu, rendez-vous au [438](#) . Si vous préférez dire quelques mots bien sentis au propriétaire du magasin, rendez-vous au [64](#) .

317

Le chantier naval est un endroit plutôt lugubre. Amarrés à quai se trouvent trois bateaux que vous pouvez inspecter : un petit bateau de plaisance (rendez-vous au [417](#)), un sous-marin qui semble désarmé (rendez-vous au [252](#)) et un navire de guerre fraîchement repeint (rendez-vous au [96](#)).

318

C'est un meurtre particulièrement sauvage. On a en effet tranché la gorge de l'homme avec une lame de rasoir émoussée ! Fouillant dans le portefeuille de la victime, vous trouvez une carte de visite au nom de Paul Gaillon. Président de la Compagnie Euro-américaine de Sécurité. Vous découvrez également la photographie d'une jolie blonde aux yeux noirs. Mais une chose vous étonne : l'assassin n'a justement pas touché au portefeuille! Apparemment, le vol ne constituait pas le mobile de ce meurtre. Allez-vous faire une visite au siège de la Compagnie Euro-américaine de Sécurité (rendez-vous au [233](#)) ou préférez-vous aller frapper au domicile de la victime pour interroger sa malheureuse femme (rendez-vous au [195](#)). Mais vous pouvez également laisser l'affaire à la police (rendez-vous alors au [73](#)).

319

Peut-être feriez-vous mieux d'éviter de réaliser de nouveaux exploits pendant quelque temps et d'en profiter pour vous reposer quelque peu ! Si vous en décidez ainsi, vous pouvez rendre visite à votre tante qui fait de si bonnes pâtisseries (rendez-vous au [134](#)). Mais vous pouvez également vous rendre au quartier général de la police pour voir si vous ne seriez pas utile à quelque chose (rendez-vous au [245](#)).

320

Utiliser le *Souffle d'Énergie* serait à l'évidence dangereux, car le flacon de poison pourrait tomber dans l'eau. Si vous vous y risquez, rendez-vous au [150](#) . Sinon rendez-vous au [25](#) .

321

Vous vous approchez du dompteur et vous échangez quelques plaisanteries avec lui en même temps que vous sondez son esprit pour y chercher un rapport éventuel entre ses animaux et l'agression. Mais vous ne trouvez rien. Si vous voulez malgré tout arrêter le dompteur, rendez-vous aux [383](#) . Si vous préférez quitter le cirque, rendez-vous au [148](#) .

322

C'est évidemment la loge la plus luxueuse, celle que les stars s'attribuent normalement. Les murs sont tendus de tissu soyeux et une rampe de lumière encadre la coiffeuse. Mais tout est parfaitement en ordre comme si personne n'y était venu depuis des semaines. Vous ressortez bredouille. Désirez-vous maintenant pénétrer dans la loge numéro deux (rendez-vous au [288](#)) ou dans la loge numéro trois (rendez-vous au [117](#))?

323

L'inspecteur méprise visiblement les Superhéros. A ses yeux, combattre le crime est exclusivement du ressort de la police et non pas de celui de « détectives amateurs ». Il consent malgré tout à vous fournir quelques informations sur les événements. Les Alchimistes, maîtres en la matière, ont utilisé une sorte d'acide gazeux pour neutraliser le signal d'alarme et un autre produit chimique pour dissoudre le système de fermeture de la porte principale. La raison pour laquelle le gardien n'a pas remarqué les intrus reste un mystère tant que le logiciel de la serrure centrale ne l'aura pas libéré. Il s'empresse de vous assurer qu'il tient la situation bien en main et qu'il n'a absolument pas besoin d'un amateur en pantalon de clown dans les jambes. Rendez-vous au [60](#) .

324

Surgissant de l'allée, vous débouchez dans une rue animée que vous explorez attentivement des yeux. Mais comment pourriez-vous le repérer au milieu de tant de monde ! Vous courez sur quelques mètres à droite, puis à gauche. Vous grimpez même sur un petit muret, mais en vain. Il a réussi à s'échapper. Rendez-vous au [75](#) .

325

Vous n'avez rien de vraiment efficace contre eux. Rendez-vous au [78](#) .

326

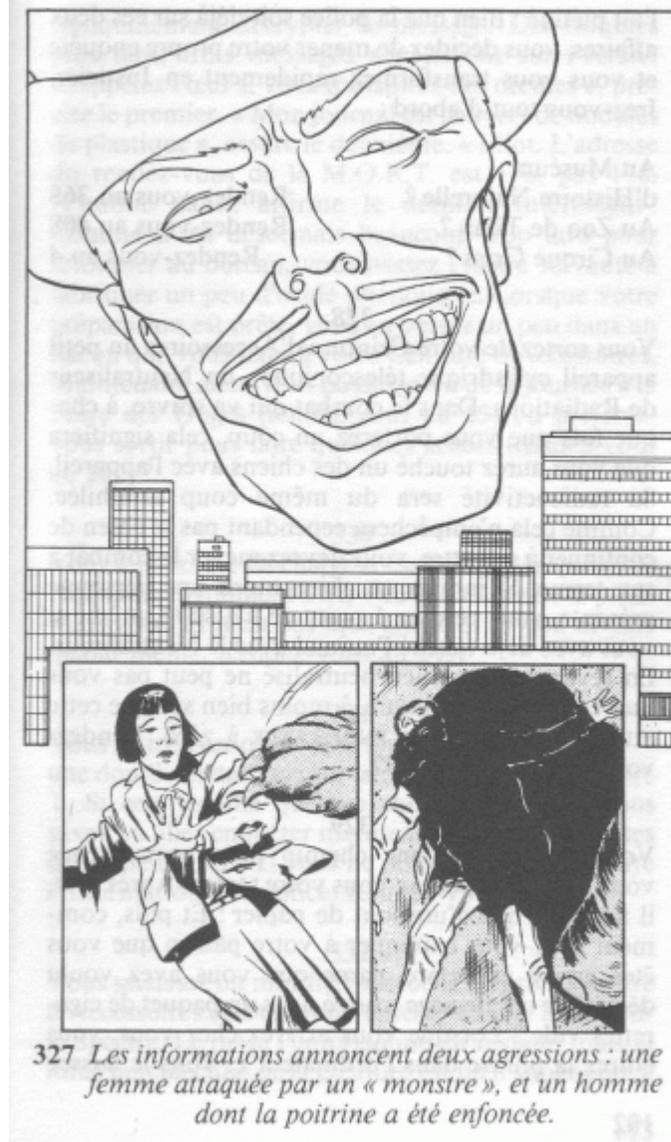
Vous concentrez d'abord votre volonté sur l'esprit de la créature. Rien ! D'ailleurs, vous doutez qu'elle ait un esprit ! Vous tentez alors autre chose : faire chauffer l'eau de la fontaine. Bientôt de la vapeur s'élève, ce qui indispose à l'évidence le monstre. Lâchant sa victime, qui tombe en plein milieu de la fontaine, il se précipite sur vous.

CHONDRAQUE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 11

Lorsque vous aurez infligé une quatrième blessure au monstre, rendez-vous au [65](#) .

327

Le lendemain matin, vous vous réveillez assez tôt. Un bref instant, vous êtes tenté de laisser votre Crimmontre chez vous pour ne pas risquer de manquer à nouveau une journée de travail ! Mais vos craintes sont injustifiées car, à votre grand soulagement, la Crimmontre reste silencieuse. Vous arrivez le premier au bureau. Régis Blanche n'en croit pas ses yeux lorsqu'à son arrivée il vous voit déjà au travail. Pendant votre déjeuner, vous lisez les informations de la journée, diffusées par vidéotexte. Deux faits attirent immédiatement votre attention : le premier concerne une étrange agression commise dans le parc des Bogues où une femme a été attaquée par ce qu'elle a appelé un «monstre», mais qu'un spécialiste de l'hôpital affirme n'être qu'un palmipède à petites canines, à la vue des empreintes qu'elles ont laissées dans la chair de la victime. Le second fait concerne un homme que l'on a découvert au Muséum d'Histoire Naturelle, la poitrine enfoncée.



Aucun indice ne permet d'expliquer les causes de sa mort. La seule chose que l'on puisse dire est qu'il semblerait qu'on l'ait piétiné ! Bien que la police soit déjà sur ces deux affaires, vous décidez de mener votre propre enquête et vous vous transformez rapidement en Justicier. Irez-vous tout d'abord :

Au Muséum d'Histoire Naturelle ? Rendez-vous au [365](#)

Au Zoo de Titan ? Rendez-vous au [408](#)

Au Cirque Griss ? Rendez-vous au [4](#)

328

Vous sortez de votre Ceinture d'Accessoires un petit appareil cylindrique télescopique : un Neutraliseur de Radiations. Dans le combat qui va suivre, à chaque fois que vous porterez un coup, cela signifiera que vous aurez touché un des chiens avec l'appareil. Sa radioactivité sera du même coup annihilée. Comme cela n'empêchera cependant pas le chien de continuer à se battre, vous devrez mener le combat à son terme. Si jamais un chien mord une personne présente, vous perdrez 1 point de RÉUSSITE, même si vous avez déjà touché l'animal avec le Neutraliseur. En revanche, un chien neutralisé ne peut pas vous tuer en une seule attaque, à moins bien sûr que cette attaque réduise votre ENDURANCE à zéro. Rendez-vous maintenant au [237](#) .

329

Vous rebroussez donc chemin pour rentrer chez vous. Peut-être perdez-vous votre temps. Après tout, il ne s'agit que d'un bout de papier ! Et puis, comment allez-vous expliquer à votre patron que vous êtes arrivé en retard parce que vous avez voulu déchiffrer un message trouvé dans un paquet de cigarettes vide? Lorsque vous arrivez chez vous, vous entrez la phrase dans l'ordinateur et vous le laissez tranquillement décrypter le message. Dix minutes plus tard, trois messages s'inscrivent sur l'écran : « Appelez l'œuf si vous transpirez des oreilles », précise le premier. « Mon journal est couvert de nodules de plastique », assure le deuxième. « Idiot. L'adresse du rendez-vous de la M.O.R.T. est **176**, pas **178**. N'oublie pas », affirme le dernier. Intéressant ! Comme il est désormais beaucoup trop tard pour retourner au bureau, vous passez l'heure suivante à fabriquer un peu d'acide phénolique. Lorsque votre préparation est prête, vous en versez un peu dans un flacon que vous fixez à votre Ceinture d'Accessoires. Maintenant, allez-vous passer la fin de la journée à la Foire des Doges (rendez-vous au [15](#)) ou préférez-vous sortir pour faire quelques achats (rendez-vous au [202](#)) ?

330

Vous lancez une Décharge d'Énergie sur la queue de l'appareil au moment où il vire dans l'axe de la piste. Mais votre tir n'est pas bien ajusté et l'avion décolle quand même. Rendez-vous au [249](#) .

331

Vous ne trouvez qu'un seul indice de l'enlèvement — une douille métallique sur laquelle est gravée la lettre T. Si cela signifie quelque chose pour vous, vous savez où aller enquêter maintenant. Sinon, vous êtes dans une impasse et vous ne pouvez que transmettre l'information à la police. Rendez-vous au [428](#) .

332

Vous saisissez un mini filet accroché à votre Ceinture d'Accessoires et d'un mouvement, vous le lancez sur le Spectre. Le piège l'emprisonne un instant, mais la force herculéenne de la créature est bien supérieure à la résistance de ses mailles. Il faut maintenant accepter un combat plus inégal encore. Rendez-vous au [373](#) . Pendant les six premiers Assauts, vous devez réduire son total d'HABILETÉ de 3 points.

333

Vous défroissez rapidement le morceau de papier qu'il avait essayé d'avaler: il porte le signe de la M.O.R.T.. suivi d'un bref message. « N'oublie pas. La réunion commence à 9 heures. » Il n'y a malheureusement pas d'autres précisions, mais cette indication peut vous être utile. Vous redescendez avec le Bouffon Cruel que vous remettez immédiatement à la police, ce qui vous fait gagner 3 points de RÉUSSITE. Rendez-vous maintenant au [103](#) .

334

Vous bousculez l'homme sans vous soucier des coups de poing inoffensifs qu'il vous donne par-derrière, puis vous tirez brusquement le rideau qui sépare la boutique et l'arrière-boutique. Quatre Chinois plongés dans des baignoires fumantes tournent la tête vers vous, très étonnés de votre soudaine intrusion. Vous faites rapidement le tour de la pièce mais vous ne remarquez rien de particulier. Allez-vous maintenant monter chez Chomsky, à l'étage supérieur (rendez-vous au [44](#)) ou regagner la rue (rendez-vous au [368](#)) ?

335

Bien que apparemment inoffensif, l'Androïde a été spécialement étudié et conçu par Vladimir Otouski pour servir la M.O.R.T. Outre un mécanisme particulier qui en fait un formidable engin de mort, le robot est équipé d'une pointe empoisonnée dissimulée dans son pied droit. Que ce pied vous effleure seulement et c'est la mort certaine ! Vous venez malheureusement de vous en rendre compte trop tard ! Déjà le violent poison produit son effet et vous ne percevez plus qu'avec peine le rire démoniaque du chef de la M.O.R.T. Rien ne peut plus l'arrêter désormais...

336

Vous gagnez 4 points de RÉUSSITE pour avoir capturé les Alchimistes. En les livrant à la police, vous vous prenez à vous désoler de l'immense perte que de si brillants esprits représentent pour la société en se vouant au Crime... Rendez-vous au [372](#) .

337

Vous passez une soirée tranquille à lire un bon livre et vous vous préparez même un excellent repas. Ce qui vous fait gagner 6 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [79](#) .

338

Vous vous précipitez sur la glace et vous commencez à la marteler de vos poings tout autour des deux malheureuses nageuses. Mais la glace s'est formée sur une épaisseur de plus de un mètre et, c'est la tête basse que vous devez reconnaître votre impuissance à les délivrer. Des grimaces de mépris apparaissent sur les visages des personnes présentes lorsque vous allez téléphoner pour demander de l'aide. Vous vous doutez de ce qu'ils pensent : est-ce donc là le fameux Justicier? Cet échec vous fait perdre 2 points de RÉUSSITE, et c'est la mort dans l'âme que vous quittez la piscine. Rendez-vous au [362](#) .

339

Qu'allez-vous faire pour empêcher que le récipient n'explose : le jeter sans perdre un instant par la fenêtre (rendez-vous au [269](#)), le saisir entre vos mains (rendez-vous au [426](#)) ou vous précipiter dans le couloir pour trouver un extincteur (rendez-vous au [89](#))?

340

Vous prenez votre fiole d'acide phénolique et vous la lancez sur la créature. Jetez deux dés et comparez le résultat obtenu avec votre total d'HABILETÉ. Si vous avez obtenu un nombre supérieur à votre habileté, le Ravageur évite la bouteille et vous devez le combattre à mains nues (rendez-vous au [262](#)). Sinon, rendez-vous au [69](#) .

Vous êtes encore en retard !... Vous passez rapidement devant le bureau de votre patron. Régis Blanche, en espérant qu'il ne vous remarquera pas. Mais hélas à l'instant même où vous atteignez le vôtre, vous l'entendez hurler: «Inutile de marcher sur la pointe des pieds ! Je vous ai vu ! Venez ici, immédiatement ! » Vous lui obéissez, penaud, pour subir aussitôt un torrent de reproches : à ses yeux, vous êtes paresseux, incompetent, inefficace... Soudain, sa diatribe est interrompue par un crissement de pneus suivi d'un violent choc. Mus par un même réflexe, vous vous précipitez ensemble à la fenêtre pour voir ce qui se passe dans la rue. Des badauds entourent déjà une grande limousine noire qui, après avoir fait apparemment un tête-à-queue, est montée sur le trottoir et a fini sa course contre un réverbère.



341 Une limousine noire, après avoir fait un tête-à-queue, termine sa course contre un réverbère.

Des flammes surgissent brusquement à l'arrière du véhicule et s'étendent rapidement. Allez-vous vous précipiter tel que vous êtes dans la rue (rendez-vous au [102](#)) ou préférez-vous tout d'abord vous transformer en Justicier (rendez-vous au [23](#)) ? Mais vous pouvez également ignorer l'accident et vous mettre au travail (rendez-vous au [167](#)).

342

Lorsque vous arrivez à la caserne, on vous conduit immédiatement dans le bureau du Colonel Bonnier qui vous accueille avec une chaleureuse poignée de main. « Justicier ! dit-il en souriant. Content de vous voir ! Que puis-je faire pour vous ? » Vous lui expliquez que vous êtes venu pour recouper avec lui les différents éléments d'information dont vous disposez chacun sur la M.O.R.T. «Jusqu'à présent, commence le Colonel, nous piétons. Comme vous, mes services ont entendu parler de l'imminence d'une réunion au sommet des principaux agents de la M.O.R.T. Si nous voulons éviter tout acte de terrorisme futur, nous devons absolument éliminer leur chef. Vladimir Otouski. Vous le savez comme moi. Justicier, ils sont puissants et impitoyables pour leurs adversaires... Mais vous pouvez compter sur toute l'aide que nous pourrions vous apporter. » Soudain un aide de camp surgit dans le bureau. « Mon Colonel ! bredouille-t-il. Des hélicoptères non identifiés venant vers la base à quatre heures ! » Le Colonel réagit à la seconde. « Contactez-les par radio. S'ils ne répondent pas, ouvrez le feu ! » Si vous avez la *Superforce*, vous vous précipitez au-dehors (rendez-vous au [379](#)). Sinon, rendez-vous au [58](#) .

343

Tout paraît tranquille près du réacteur, auprès duquel on n'entend que le pas lourd et régulier des nombreux gardes armés en faction. Aucun signe de Damien. Vous attendez une demi-heure sans que rien ne se produise, lorsque, soudain, une sirène retentit. Les équipes de sécurité se précipitent aussitôt à leurs postes. Le système de refroidissement du réacteur, soigneusement vérifié une heure plus tôt, a cessé de fonctionner ! Le réacteur est en pleine surcharge et risque d'exploser ! Une fois de plus, vous en faites le tour. Et il ne vous faut que peu de temps pour comprendre la cause de la catastrophe : devant vous, Roger Damien, la tête grosse comme une citrouille, fixe intensément la structure du réacteur. Les gardes l'entourent leurs armes braquées sur lui. Mais personne ne prend la responsabilité de tirer. Tous poussent un soupir de soulagement lorsqu'ils vous aperçoivent et attendent plein d'espoir de voir ce que vous allez faire. Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [33](#) . Mais vous pouvez utiliser le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [204](#)), les *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [419](#)) ou des *AMI* (rendez-vous au [80](#)).

344

Vous envoyez une Décharge d'Énergie en direction des caisses qui, après avoir vacillé un bref instant, s'écroulent sur le voleur qui pousse un cri de douleur. Ses pieds s'agitent frénétiquement quelques instants, puis s'immobilisent. C'est avec la plus grande prudence que vous vous approchez. Rendez-vous au [286](#) .

345

Les dinosaures exposés semblent si vivants que, très sérieusement, vous énoncez l'hypothèse que l'un d'entre eux pourrait avoir causé la mort de l'homme. Le Conservateur éclate de rire. «En dehors du fait que ces créatures sont mortes depuis des millions d'années, dit-il, comment voudriez-vous qu'ils sortent du Muséum ? Par la porte ? Vous avez vu leur taille ? Ces monstres auraient fait s'écrouler tous les murs s'ils avaient voulu jeter un œil au-dehors ! Non, si vous cherchez des indices au sujet de ce meurtre, je vous suggère plutôt d'aller voir au Zoo de Titan. Vous aurez certainement plus de chances là-bas. » Vous sentez maintenant combien votre suggestion était ridicule. Si vous désirez aller au Zoo, rendez-vous au [408](#) . Sinon, rendez-vous au [148](#) .

346

Pendant que vous vous battez, l'avion a plongé dans un piqué vertigineux. Il faut faire vite. Votre dernier coup est fatal à votre adversaire qui s'effondre sur le plancher du poste de pilotage. Sans perdre une seconde, vous vous emparez des commandes de l'appareil en perdition et vous appelez l'hôtesse afin qu'elle détache les pilotes. Aussitôt libérés, ils prennent votre place et, peu de temps après, l'avion se pose sans encombre. Rendez-vous au [35](#) .

347

Le directeur de ta piscine vous montre l'ensemble du circuit. Il n'y comprend rien car il n'y a rien d'anormal dans le système de chauffage. A votre tour vous vérifiez les appareils de contrôle, sans résultat. On ne saura jamais ce qui a causé ce phénomène ! Au moins, tout danger est-il écarté. Rendez-vous au [362](#) .

348

Vous lisez dans son esprit qu'elle dit la vérité. L'identité du meurtrier restera un mystère. Rendez-vous au [73](#) .

349

Tout est normal à l'aéroport lorsque vous arrivez. Comme vous ne voulez causer aucune panique, vous reprenez votre apparence habituelle et vous réfléchissez à ce que vous allez faire. Vous pouvez peut-être trouver un indice dans l'un des trois hangars suivants : le hangar Xavier où se trouvent les avions privés, le hangar Sommer qui abrite les hélicoptères de sauvetage ou le hangar McCoy qui est réservé aux avions-cargos. Vers lequel des trois allez-vous vous diriger :

Le hangar Xavier ? Rendez-vous au [394](#)

Le hangar Sommer? Rendez-vous au [46](#)

Le hangar McCoy ? Rendez-vous au [115](#)

350

La foule vous acclame, soulagée que vous ayez pu éviter un horrible drame. Ajoutez à votre total de RÉUSSITE les points que vous avez gagnés, sans oublier de retrancher 1 point par spectateur mordu (c'est-à-dire que vous gagnez au maximum 4 points). Lorsque vous quittez l'Université, un petit groupe de chasseurs d'autographes s'est rassemblé au-dehors et guette votre sortie. Préférez-vous essayer de les éviter en passant par une porte dérobée, puis rentrer chez vous (rendez-vous au [293](#)) ou aller à leur rencontre pour leur faire plaisir (rendez-vous au [397](#)) ?

351

Après avoir repris votre apparence habituelle, vous vous installez dans un coin du restaurant, en espérant remarquer quelque chose d'intéressant. Une heure et plusieurs tasses de café plus tard, un groupe de personnages à l'air sournois entre à son tour. Tous s'installent à une table voisine. Rendez-vous au [302](#) .

352

Vous pouvez neutraliser la créature grâce à deux Décharges. Cependant, si vous ne voulez pas prendre le risque de lancer la seconde Décharge, rendez-vous au [373](#) pour

poursuivre le combat à mains nues. Dans ce cas, si la première Décharge a fait mouche, vous réduisez l'ENDURANCE du Spectre de 6 points. Si vous décidez d'utiliser deux Décharges, et si toutes deux atteignent leur but, rendez-vous au [239](#) .

353

Vous vous précipitez pour trouver des policiers ou des employés du stade qui pourraient vous aider. La première chose à faire est d'organiser l'évacuation des tribunes ouest. Mais votre plan devient vite caduc lorsque vous entendez soudain derrière vous les tribunes s'écrouler ! Le Destructeur se tient au centre des décombres, hurlant de plaisir, et insouciant des morts ou des blessés qui agonisent autour de lui. Vous ne pouvez rien faire pour l'arrêter lorsqu'il s'éloigne. Votre premier devoir est de secourir les victimes qui gisent parmi les décombres. Une fois que vous avez fait tout ce qu'il était en votre pouvoir de faire, rendez-vous au [40](#) .

354

Par chance, les deux autres ne sont pas équipés d'armes chimiques. Vous les combattez l'un après l'autre.

Premier
ALCHIMISTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7
Deuxième
ALCHIMISTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [336](#) .

355

Il doit bien y avoir quelque chose qu'il aimerait plus particulièrement. Il a certainement un Monopoly ; mais ce jeu-là... *La Poursuite infernale* ? Cela semble intéressant. Ou bien alors *L'Œil Noir* ? Humm... Il n'a sans doute pas assez d'imagination. Pendant que vous examinez attentivement tous ces jeux, quatre voyous portant des blousons cloutés et des lunettes noires entrent dans le magasin. Des ennuis en perspective ! Vous les surveillez du coin de l'œil. Ils sont au rayon des dessous féminins et s'amuse à se coiffer de petites culottes en guise de passe-montagnes. Une vieille dame, aidée aussitôt d'un chef de rayon, tente de faire cesser leur manège. La tension monte rapidement. Au moment où vous vous demandez si vous allez ou non agir, l'un des voyous jette son blouson par terre, frappe dans ses mains et s'embrace soudain sous les yeux horrifiés des employés et des

clients! Les autres suivent son exemple et bientôt quatre silhouettes enflammées circulent entre les éventaires en mettant le feu à tout ce qu'ils touchent.



355 Bientôt, quatre silhouettes enflammées mettent le feu à tout ce qu'elles touchent.

Les Guerriers Ardents ! Bien sûr ! Pourquoi ne les aviez-vous pas reconnus plus tôt ! Vous devez agir, et vite ! Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [133](#) . Mais vous pouvez également utiliser vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [178](#)), des *AMI* (rendez-vous au [156](#)) ou le *Souffle d'Énergie* (rendez-vous au [283](#)).

356

Surgissant de l'allée, vous débouchez dans une rue animée que vous explorez attentivement des yeux. Mais comment pourriez-vous le repérer au milieu de tant de

monde ! Vous courez sur quelques mètres à droite, puis à gauche ; vous grimpez même sur un petit muret, mais en vain. Il a réussi à s'échapper. Rendez-vous au [75](#) .

357

Les Autos-Tamponneuses tournent et se heurtent sur la piste pour la plus grande joie de leurs maladroits conducteurs, dans une cacophonie de musique criarde. Votre petit véhicule, le 7 Bleu, semble plus lent que les autres, mais cela ne fait qu'ajouter au plaisir enfantin qui est le vôtre. Soudain, vous vous raidissez en voyant le jeune garçon qui pilotait la voiture 14 Rouge, projeté au beau milieu de la piste par un violent choc. La conductrice du 10 Pourpre, que vous venez d'éviter de justesse, se met alors à pousser des cris aigus, terrorisée à la vue du garçon étendu entre vos deux voitures. Allez-vous être suffisamment rapide pour ne pas le heurter? Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [388](#) . Sinon, rendez-vous au [234](#) .

358

Épuisé, le mutant tombe à genoux. Bien que vous soyez également fatigué, vous n'en avez pas encore fini avec lui. Par un formidable effort de volonté, vous l'obligez à réparer les dégâts et à colmater les fuites, et enfin la sirène se tait. Le danger est écarté. Vous gagnez 2 points de RÉUSSITE pour ce que vous venez de faire. En remerciement, les scientifiques vous offrent un petit appareil qui ressemble à un stylo. «Justicier, acceptez ce modeste cadeau, vous demande le Directeur de l'Institut. L'un de nos chercheurs a construit cela pendant ses heures de loisir. Ce Bloqueur de Circuits est encore au stade de l'expérimentation mais il semble fonctionner convenablement. Je sais que vous affrontez souvent des robots. Grâce à cela, vous pourrez mettre leurs circuits hors service. Je sais aussi que vous recherchez Vladimir Otouski, un redoutable adversaire. Avec cela, vous aurez une chance supplémentaire. » Vous remerciez le Directeur de son cadeau qui peut effectivement se révéler utile. Rendez-vous au [125](#) .

359

Vous relâchez un instant votre prise. Il réussit à vous écarter d'une poussée au moment précis où passe la voiture présidentielle. Il vise, tire, et le Président s'effondre ! Vous sautez à nouveau sur lui avec la ferme intention de le neutraliser définitivement. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [374](#) .

360

Vous vous accroupissez sous la cage aux lions. A l'autre extrémité, vous remarquez effectivement une petite porte conduisant très certainement à l'abri des fauves. Vous vous en approchez et vous entendez de l'autre côté des claquements accompagnés d'éclats de rires sarcastiques. Sans hésiter, vous poussez la porte qui s'ouvre sur une petite pièce dans laquelle se tient un homme à la silhouette anguleuse et à la longue moustache frisée, vêtu d'un smoking rouge vif. Griss ! Un long fouet à la main, il se tient devant un mur où sont épinglées les photographies de neuf personnes dont certaines sont biffées d'un trait noir. Vous reconnaissez sur l'une d'elles la femme qui a été attaquée par un « monstre » et aussi l'homme piétiné dans le Muséum d'Histoire Naturelle. Neuf? Mais cela correspond au nombre des jurés qui ont condamné Griss à quinze ans de prison ! Il se retourne d'un bloc à votre arrivée, tout en brandissant son fouet.

GRISS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Après le premier Assaut, rendez-vous au [207](#) .

361

Vous arrivez à la Laiterie Vôpré et vous vérifiez soigneusement les instruments de stérilisation. Les employés sont très coopératifs et sont aussi anxieux que vous de savoir ce qui s'est passé. Tout semble en ordre et il n'y a aucun indice sur la manière dont l'Empoisonneur a réussi à mettre du poison dans les deux bouteilles de lait. Impossible pour vous d'en savoir plus sur cette affaire. Rendez-vous au [107](#) .

362

Où allez-vous maintenant? Les Tigres de Titan, une équipe locale de football, jouent contre les Mohicans du R.E.R. Si vous voulez assister à ce match, rendez-vous au [114](#) . Si vous êtes plus intéressé par la recherche d'indices concernant les activités de la M.O.R.T., vous pouvez aller voir le Colonel Bonnier à la base militaire pour échanger vos informations (rendez-vous au [342](#)).



363

Vous lancez une Décharge d'Énergie sur la créature. Dès que vous l'aurez touchée, rendez-vous au [48](#) .

364

Vous attrapez Gomil et vous le menacez des pires sévices s'il ne vous dit pas ce qu'il sait sur la M.O.R.T. L'homme accepte mais vous déclare qu'il ne sait pas grand-chose, sinon qu'une réunion doit se tenir demain à 11 heures. Malheureusement, il en ignore le lieu car lui-même n'y est pas invité. Vous le livrez à la police, ce qui vous fait gagner 5 points de RÉUSSITE. Rendez-vous au [40](#) .

365

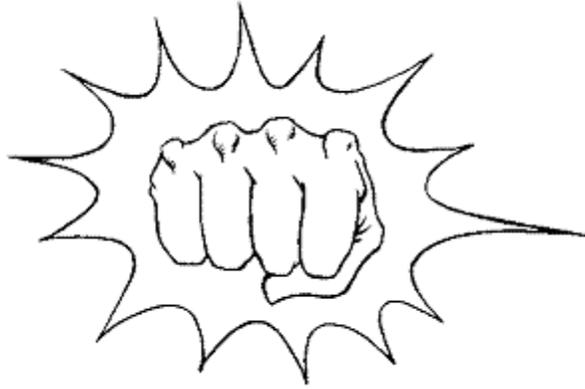
Le Conservateur du Muséum d'Histoire Naturelle est très serviable et accepte de vous faire visiter ses collections. Préférez-vous vous diriger vers la salle présentant les reconstitutions des grands dinosaures (rendez-vous au [345](#)) ou vers celle abritant les grands mammifères (rendez-vous au [253](#)) ?

366

Si vous avez des *AMI*, rendez-vous au [205](#) . Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [137](#) . Sinon, rendez-vous au [267](#) .

367

Visez bien et lâchez votre Décharge d'Énergie. Le premier coup va libérer la jeune fille des mâchoires du monstre. Un autre sera nécessaire pour l'éliminer. Après avoir expédié la deuxième Décharge, rendez-vous au [265](#) .



368

C'est sans espoir. Vous ne savez toujours pas où la M.O.R.T. va tenir sa réunion et le temps qui vous reste est hélas ! bien court pour espérer obtenir encore l'information qui vous manque. Vous trouvez un endroit isolé pour vous transformer et vous appelez un taxi. Dans la voiture, qui vous ramène chez vous, la radio est allumée et diffuse de la musique d'ambiance. Le chauffeur parle abondamment des récents événements mais vous ne l'écoutez que d'une oreille distraite. Soudain, la radio se met à siffler, à crachoter et à émettre des sons bizarres. La musique cesse brusquement et une émission imprévue interrompt le programme. Rendez-vous au [292](#) .

369

Vous vous transformez dans une ruelle déserte et vous vous dirigez vers la Laiterie. Lorsque vous arrivez près des grilles d'entrée, tout semble normal. Les camions de lait reviennent de leur tournée quotidienne et des centaines de bouteilles vides tintent sur les convoyeurs. Tout est calme. Vous apercevez même un petit chat au pelage moucheté qui tente de se glisser dans l'usine — sans doute un chat perdu et affamé, que les fortes odeurs de lait ont attiré ! Vous le prenez dans vos bras et vous le caressez en lui parlant doucement, quand, tout à coup, vous remarquez une silhouette familière courir dans votre direction. L'homme ne vous a pas encore repéré. Mais vous l'avez reconnu dans l'instant : c'est Bronski la Tronçonneuse, un tristement célèbre assassin que vous pensiez en prison !



369 Vous apercevez Bronski « la Tronçonneuse », le tristement célèbre assassin que vous pensiez en prison.

Allez-vous essayer d'arrêter le bandit (rendez-vous au [3](#)) ou pensez-vous qu'il est plus urgent d'emmener tout d'abord le chat dans un Refuge (rendez-vous au [278](#)) ?

370

C'est une belle journée, et la Marina bourdonne d'activités. Demain doivent en effet se dérouler les Régates annuelles de Titan, et beaucoup de riches plaisanciers arrivent au port pour concourir. Au milieu de cette foule, il ne va pas vous être facile de découvrir quoi que ce soit sur la M.O.R.T. Vous parcourez la Marina et, sur l'un des quais, vous rencontrez un vieux pêcheur occupé à ravauder son filet. Si vous désirez lui parler, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [368](#).

371

Ils sont à trois contre un. Mais les deux gorilles commencent à manifester une crainte évidente. « Pa.. patron ! C'est le Justicier ! Nous ne voulons pas nous battre contre un Superhéros ! C'est trop dangereux ! Nous ne pouvons rien faire contre une Décharge d'Énergie ! » Tous trois s'enfuient alors à toutes jambes. Vous gagnez, de ce fait, 3 points de RÉUSSITE. Maintenant, rendez-vous au [73](#) .

372

Où va vous conduire votre prochaine intervention ? Vous souvenant à la fois de la demande du policier et du message de la Crimmontre, vous pouvez aller soit à la plage (rendez-vous au [72](#)), soit à l'Aéroport de Voissy (rendez-vous au [410](#)).

373

Le Spectre est une puissante créature qui ne peut être tuée mais que vous pouvez assommer néanmoins. Si vous réduisez son endurance à zéro, il restera inconscient pendant deux jours. Bonne chance !

SPECTRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [239](#) .

374

Vous soustrayez avec peine l'assassin à la vindicte de la foule et vous l'emmenez vers la voiture présidentielle qu'un cordon de policiers protège étroitement. Au loin, on entend la sirène d'une ambulance. L'un des gardes du corps de l'escorte est penché sur le corps affaissé du Président et lui prend le pouls. Puis, il se relève et secoue négativement la tête. Comme vous n'avez pas l'apparence du Justicier, les policiers ne vous laissent pas approcher, mais ils écoutent avec attention ce que vous avez à leur déclarer. Enfin, lorsque vous en avez terminé, l'un d'eux vous déclare d'un ton soupçonneux : « Il y a quelque chose de bizarre dans votre histoire. Vous dites que c'est ce gars-là qui a tiré ? Comment se fait-il alors que la balle qui a tué le Président provienne d'un fusil de guerre et non du Magnum que portait votre homme? » Vous êtes aussi étonné qu'eux et vous acceptez de les suivre au commissariat. Là, les premières constatations confirment effectivement que l'arme de votre assassin n'est pas celle qui a servi à l'attentat. En ce cas, n'aurait-il été là que pour donner le change ? Vous êtes un peu déconcerté lorsque vous quittez le commissariat pour rentrer chez vous. Rendez-vous au [311](#) .

375

Par chance, vous parvenez à empêcher les chiens de s'échapper dans le couloir. Ils sont là devant vous, babines retroussées. Leurs grondements sourds annoncent l'imminence de l'attaque. Rendez-vous au [120](#) .

376

Pendant que vous luttiez, l'appareil a plongé brutalement vers le sol. Vous essayez désespérément de maîtriser le fou qui, insoucieux du drame et de la mort, pousse sans discontinuer un hurlement de dément. Mais vos efforts sont vains ! Le Bourreau est trop fort pour vous et, avant même que vous ne puissiez vous saisir des commandes, l'avion s'écrase à l'entrée de la piste et explose. Il n'y aura aucun survivant...



377

Il n'y a aucun signe de Damien autour des Laboratoires. Un des scientifiques croit avoir vu un homme cependant, correspondant à la description que vous en faites. Il a sauté dans une voiture qui s'est éloignée en direction de la ville. Allez-vous suivre cette piste (rendez-vous au [254](#)) ou préférez-vous plutôt vous diriger du côté du réacteur nucléaire (rendez-vous au [343](#)) ?

378

Avant pris de la hauteur, vous piquez brusquement sur la créature et vous lui assenez, en pleine poitrine un formidable coup de vos deux poings réunis. Elle pousse un rugissement et se précipite sur vous.

RAVAGEUR HABILITÉ : 14 ENDURANCE : 12

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

Vous survolez le camp à la rencontre des hélicoptères. Une vingtaine d'appareils volent en rase-mottes vers la caserne. Vous vous arrêtez net lorsque vous reconnaissez soudain l'insigne peint sur la queue de l'hélicoptère de tête — le crâne de la M.O.R.T. ! — et que vous apercevez à l'intérieur la silhouette du Céphalot ! Produit d'une expérience génétique comme vous-même, le Céphalot possède une colossale intelligence qu'il a décidé de n'utiliser qu'au service du Mal. Une formidable alliance ! Vous ne pouvez pas faire grand-chose tout seul contre ces vingt hélicoptères. Mais peut-être pourrez-vous n'affronter que celui où se trouve le chef, votre vieil ennemi... Au moment où vous évaluez vos chances en face de ce dangereux adversaire, votre Crimmontre nasille : «Mairie. Vite!» Allez-vous attaquer l'hélicoptère du Céphalot pour enrayer l'attaque (rendez-vous au [32](#)) ou préférez-vous laisser l'armée se débrouiller pour aller voir ce qui se passe à la Mairie de Titan (rendez-vous au [154](#)) ?



Vous attachez les Guerriers Ardents avec des cordes. Après quoi, vous aidez le personnel du magasin à réparer les dégâts en attendant que la police arrive. Vous gagnez autant de points de RÉUSSITE que vous avez capturé de Guerriers. Vous feriez mieux de reprendre votre apparence habituelle, et de retourner à votre bureau. Si vous décidez d'y aller à pied, rendez-vous au [301](#). Si vous trouvez qu'il serait plus raisonnable de prendre le métro, rendez-vous au [409](#).

Le petit homme disparaît dans l'arrière-boutique. Cinq minutes plus tard, il est de retour avec un plateau sur lequel se trouve un appétissant canard de Cholon ! Devant votre air ébahi, il se met en colère et vous insulte — heureusement dans une langue que vous ignorez —, pensant que vous allez refuser de le payer. Mais son sourire est vite de retour lorsque vous lui tendez quelques pièces. Quelque peu décontenancé, vous quittez une étrange blanchisserie qui propose à ses clients des mets à l'apparence succulente ! Rendez-vous au [368](#).

Vous vous souvenez des informations de votre indice et vous en suivez les indications. Une fois arrivé à la station d'épuration, vous êtes très surpris de trouver la porte du bureau ouverte. Vous en découvrez la raison lorsque, ayant pénétré à l'intérieur de la pièce, vous apercevez l'employé lié et bâillonné dans un coin. Vous le détachez et vous ôtez le bâillon de sa bouche. « Justicier ! murmure-t-il. Dieu merci, vous êtes là ! Mais ne vous inquiétez pas de moi, allez vite dans le bâtiment de pompage. L'empoisonneur est là-bas et il s'apprête à injecter une quelconque substance dans le système de distribution d'eau ! Vite ! » Vous vous précipitez vers le bâtiment dont vous défoncez la porte. Un homme à la chevelure hirsute est penché sur un labyrinthe de tuyaux, étudiant les différentes vannes. Dans sa main droite, un flacon de poison !



382 Un homme à la chevelure hirsute est penché sur un labyrinthe de tuyaux, un flacon de poison dans sa main droite.

Il se retourne et une grimace horrible vous salue. « Le Justicier, hein ? dit-il en ricanant. Vous pensez sans doute pouvoir faire échouer mes plans. Bien, restez à distance raisonnable... Vous voyez ce flacon ? Un pas de plus et j'en verse le contenu dans l'eau, et dans moins d'une heure, mon poison coulera de tous les robinets de Titan ! » Vous devez arrêter l'Empoisonneur avant qu'il ne puisse mettre ses noirs desseins à exécution. Si vous avez le *Souffle d'Énergie*, rendez-vous au [320](#) . Vous pouvez également utiliser vos *Pouvoirs Psi* (rendez-vous au [81](#)), la *Superforce* (rendez-vous au [25](#)) ou les *AMI* (rendez-vous au [235](#)).

383

Vous arrêtez le dompteur et vous le conduisez au commissariat de police. L'homme n'en revient pas de votre attitude et n'a de cesse de protester de son innocence pendant tout le trajet. Lorsque vous arrivez, l'agent de permanence veut savoir quelles charges il doit indiquer sur son registre. Lorsqu'il se rend compte que vous ne pouvez apporter aucune preuve d'un quelconque délit, le policier secoue la tête et vous explique qu'il ne peut que relâcher le dompteur. Vous traitant de tous les noms, vous menaçant même d'un procès, celui-ci quitte le commissariat. Vous perdez 2 points de RÉUSSITE pour cette arrestation injustifiée. Maintenant, rendez-vous au [148](#) .

384

Vous concentrez toute votre volonté sur l'esprit de la créature. Elle s'immobilise un bref instant, secoue la tête et vous regarde. Etes-vous parvenu à la contrôler? C'est en tout cas ce que vous pensez, et vous vous approchez du Destructeur pour augmenter votre emprise sur lui. Fatale erreur ! Alors que vous marchez vers lui, le Destructeur émerge brusquement de son hypnose et vous porte un coup terrible. Votre crâne cogne durement contre un pilier. Assommé, vous sombrez aussitôt dans l'inconscience. Vous ne vous rendez plus compte des dévastations du Destructeur. Et heureusement pour vous car toutes les tribunes s'effondrent une à une entraînant dans la mort des milliers de victimes, au nombre desquelles, hélas ! vous comptez...

385

Vous vous précipitez vers la statue et vous cherchez ses boucles d'oreilles. Elle n'en porte pas ! Le Professeur parcourt rapidement le catalogue pour trouver son descriptif, « Humm, euh ! dit-il. Ah, non, j'ai fait une erreur, Justicier. Cette statue n'a jamais eu de boucles d'oreilles. Je dois perdre la mémoire en vieillissant... » Fausse alerte. Finalement, tout est normal. Vous décidez de ne plus perdre de temps ici et de quitter les lieux. Rendez-vous au [276](#) .

386

En parcourant la rubrique des messages personnels, vous découvrez une intéressante annonce ainsi rédigée : « A Richard Mercier. Tout est pardonné. Comment pouvais-je savoir qu'il ne s'agissait que d'une infirmière ? Téléphone-moi au 05/55.99.99. Amitiés. Suzanne. » Une infirmière ? Qu'est-ce que cela peut bien vouloir signifier ? Si vous désirez maintenant enquêter sur le vol de la banque, rendez-vous au [112](#) . Mais si vous préférez aller travailler, rendez-vous au [341](#) .

387

Vous courez dans la foule après Otouski, et vous l'apercevez au moment où il disparaît par une issue de secours. Vous précipitant à sa suite, vous vous retrouvez dans une petite allée sombre où vous ne distinguez pas grand-chose, sinon qu'elle conduit de part et d'autre dans une rue animée. Allez-vous vous précipiter à gauche (rendez-vous au [356](#)) ou à droite (rendez-vous au [324](#)) ?

388

C'est sans espoir. Votre voiture est trop lente pour réagir efficacement. Les deux autos heurtent le garçon étendu sur le sol... Avant même que le manège s'arrête, sa mère se précipite en hurlant sur la piste. Cinq minutes plus tard une ambulance arrive pour le transporter à l'hôpital. Effondré, vous quittez rapidement la Foire des Doges. Rendez-vous au [103](#) .

389

Vous concentrez toute votre volonté pour faire fondre la glace qui enserme les deux nageuses, et un nuage de vapeur se condense bientôt autour d'elles. Vous poursuivez votre effort, sûr désormais de triompher du phénomène. Et en effet, la glace se rompt, libérant ses prisonnières. L'énergie considérable que vous avez dépensée vous vaut cependant la perte de 4 points d'ENDURANCE. Malgré tout, vous gagnez 2 points de RÉUSSITE pour avoir indiscutablement sauvé deux précieuses vies. Vous n'allez pourtant pas faire fondre toute la piscine car, maintenant, il vous faut partir (rendez-vous au [362](#)). Si vous le désirez, vous pouvez néanmoins vérifier rapidement le système de chauffage de la piscine (rendez-vous au [347](#)).

390

Vous essayez d'enfoncer la porte. Elle bouge un peu, mais sans plus. Ce qui n'a rien d'étonnant car elle est faite d'un solide métal et a plus de dix centimètres d'épaisseur. Vous essayez encore une fois, en vain. Mais votre dernière tentative a alerté l'équipage «Un intrus! hurle un des marins. Enfermé dans la chambre d'éjection ! » Lorsque vous devinez leurs intentions, il est trop tard : vous entendez un grondement sourd puis des chuintements derrière les parois La dernière chose dont vous avez conscience est la force avec laquelle vous êtes projeté à l'extérieur du sous-marin. Le choc est trop violent pour vous et vous perdez définitivement connaissance. Il ne faut pas beaucoup de temps à vos poumons pour se remplir d'eau...

391

Vous arrivez devant un entrepôt désaffecté de la zone industrielle. La porte en est ouverte et vous pouvez entendre des voix provenant de l'étage supérieur Allez-vous grimper silencieusement les marches de l'escalier qui y mène (rendez-vous au [277](#)) ou préférez-vous grimper sur le toit pour sauter par un vasistas et surprendre ainsi les personnes présentes (rendez-vous au [396](#)) ?

392

Vous suivez la créature dans le bureau du Colonel en attendant l'occasion propice pour utiliser votre *Souffle d'Énergie*. Au moment où vous allez lancer votre Décharge, votre adversaire se retourne vers vous. « Justicier ! ricane-t-il. Ainsi vous avez rejoint l'armée, hein ? C'est bien. Mais voyons maintenant si je peux vous enrôler dans la mienne.» Vous essayez, sans prêter attention à ce qu'il vient de dire, d'envoyer votre Décharge. Rien ! Les extraordinaires capacités mentales du Céphalot ont annihilé vos propres pouvoirs. Qui plus est, vous ressentez une violente douleur dans la poitrine : le Céphalot a su développer des facultés mentales encore plus puissantes que celle que vous aviez connues. Vous ne pouvez l'empêcher de se nourrir de votre propre énergie ! Vous vous agenouillez en signe de soumission, mais il ne se laisse pas attendrir. Dans peu de temps, le monstre vous aura réduit à l'état de zombie. Votre carrière de superhéros est plus que compromise...

393

La foule vous aime et vous admire. Vous signez des autographes pendant plus de dix minutes, vous embrassez quelques bébés puis, tout en adressant aux gens présents des signes amicaux de la main, vous vous éloignez. Régis Blanche va encore être furieux de votre retard ! Mais votre attitude chaleureuse est excellente pour votre image de marque, et vous gagnez 1 point de RÉUSSITE. Rendez-vous au [435](#) .

394

Lorsque vous arrivez au hangar Xavier, des mécaniciens sont affairés autour de deux jets privés. Dans les vestiaires, vous trouvez une salopette que vous vous empressez d'enfiler et vous vous promenez ainsi, mais sans rien remarquer de suspect. En fait, il ne se passera rien, selon vous, avant quelques heures. A quelle heure pensez-vous que doit se tenir la réunion ? Ajoutez cette heure à la date d'aujourd'hui et additionnez le tout au numéro de ce paragraphe. Puis rendez-vous au paragraphe portant comme numéro le résultat obtenu. Si ce que vous lisez alors n'a aucun sens, rendez-vous au [220](#) .

395

Un infirmier obligeant est ravi de vous montrer le corps de l'Homme-Singe, comme il l'appelle. Après avoir consulté un registre, il se dirige vers des rangées de tiroirs. Lentement, il tire l'un d'eux. Une expression d'incrédulité envahit alors son visage : le compartiment est vide ! L'air hagard, il se précipite vers son registre et compare le numéro qui y est porté à celui inscrit sur le tiroir. «Je ne comprends pas... je ne comprends pas... Je l'ai mis moi-même dans ce tiroir. Et je n'ai pas bougé depuis. A moins que... mais non, c'est impossible... la machine à café n'est qu'à cinq minutes d'ici ! » Il ne vous en faut pas plus pour comprendre ce qui a pu se passer pendant ces cinq minutes. La piste s'arrête ici, car vous n'avez aucune idée de l'endroit où pourrait maintenant se trouver le corps. Vous quittez l'Hôpital, et rendez-vous au [226](#) .

396

Arrivé sur le toit, vous vous préparez à sauter. Le Trappeur et deux de ses acolytes sont assis au centre de la pièce, juste en dessous de vous, à proximité de Pierrot Méhaut qui est solidement attaché sur une chaise.



396 *Le Trappeur et ses deux acolytes se tiennent à proximité de Pierre Méhaut solidement attaché sur une chaise.*

Passant à travers la vitre, vous atterrissez au milieu du groupe et vous frappez d'abord les deux comparses du Trappeur. L'un d'eux tombe à la renverse et roule jusque dans une cage qui se referme brutalement sur lui. L'autre dévale les escaliers sur le dos et s'écrase au pied des marches. Il ne reste plus que le Trappeur et vous.

TRAPPEUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

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

397

La foule vous acclame lorsque vous arrivez dans la rue. Vous êtes aussitôt sollicité par des dizaines de mains qui vous tendent des bouts de papier à signer. Lorsque vous en avez signé une douzaine, vous dressez soudain l'oreille. Le cri vient d'une boutique, à quelques mètres: «Arrêtez-le! Au voleur!» Cela semble bien être destiné au Justicier! Vous vous frayez un chemin dans la foule pour aller voir. Rendez-vous au [256](#) .

398

Durant toute la matinée, vous travaillez sous l'œil attentif de votre patron. A midi, vous allez déjeuner au « Don Pérignon », un petit restaurant situé non loin de votre bureau. Pendant votre repas, un groupe bruyant de laborantins pénètre dans la salle et vient s'asseoir près de vous. Ils tentent bien de baisser la voix mais leur excitation vous permet de saisir une partie de leur conversation. « Ouais, je crois que cet homme est fou ! dit l'un. S'il mélange l'aldéhyde a cette température, cela risque de produire une formidable explosion. » « Tu as raison ! dit un autre. C'est un âne bête ; il n'a jamais admis que ce qu'il faisait était dangereux. Je ne sais qu'une chose : nous sommes plus en sécurité ici que là-bas!» Hum, vous feriez peut-être mieux d'aller vérifier. Leur badge indique qu'ils font partie du Département de Biochimie, tout proche. Vous payez l'addition et vous partez rapidement. A mi-chemin, vous vous arrêtez brusquement en entendant des cris en provenance d'une boutique près de laquelle vous venez de passer. «Arrêtez! Au voleur!» Allez-vous voir ce qui se passe (rendez-vous au [256](#)), ou pensez-vous que la prévention d'une explosion est une tâche plus urgente (rendez-vous au [144](#)) ?

399

Avec force gestes, il vous précède vers une grande caravane peinte de couleurs vives. Vous en montez le petit escalier et vous ouvrez la porte. « Bonjour, vous lance une femme replète, installée confortablement derrière un bureau. Nous avons peu de place pour le spectacle de ce soir, mais je suis sûre que nous allons trouver de quoi vous satisfaire... Voyons, combien de billets voulez-vous ? » Vous vous excusez en lui expliquant que vous n'êtes pas venu acheter des billets. Allez-vous lui demander de vous indiquer où vous pourriez rencontrer le propriétaire du cirque (rendez-vous au [223](#)) ou lui poser quelques questions sur la récente disparition de certains animaux dangereux (rendez-vous au [291](#)) ?

400

La Décharge atteint l'assassin dans le dos. Il hurle, lâche son arme et lève les mains en l'air. Mais le choc a été si violent qu'il perd l'équilibre et passe par-dessus le rebord du toit ! Vous vous précipitez au moment même où il s'écrase au milieu de la foule, au pied de l'immeuble, blessant sans le moindre doute de nombreux badauds. Vous avez sauvé la vie du Président, mais vous avez également causé un sérieux accident. Vous gagnez 1 point de RÉUSSITE et rendez-vous au [311](#) .

401

L'un des chiens n'est pas encore complètement maté ! Il vous bouscule en passant la porte et se précipite sur la foule en aboyant d'une façon menaçante. Vous devez le rattraper immédiatement avant qu'il ne morde quelqu'un.

CHIEN IONIQUE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

S'il possède une Force d'Attaque supérieure à la vôtre, rendez-vous au [31](#) , mais notez d'abord le numéro de ce paragraphe car vous devrez y revenir par la suite. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [247](#) .

402

Vous choisissez un petit appareil métallique dans votre Ceinture d'Accessoires et vous le braquez sur les caisses. Aussitôt votre Générateur de Champ de Force se met à bourdonner, et les caisses s'effondrent brusquement sur le voleur qui s'était dissimulé derrière elles. Il pousse un cri perçant, alors que vous voyez ses pieds s'agiter un bref instant avant de s'immobiliser. C'est avec la plus grande prudence que vous approchez. Rendez-vous au [286](#) .

403

La pièce n'est pas vide ! A peine êtes-vous entré que vous apercevez une silhouette qui, debout près du bureau, feuillette fébrilement un carnet dont les pages sont noircies de notes, tout en les radiofilmant. La femme pousse un cri, et vous bondissez en reconnaissant le Fumeux, un bandit capable de se transformer à volonté en vapeur de toute sorte... En vous apercevant, il lâche sa caméra sans perdre son sourire narquois. Puis, il semble se volatiliser, et bientôt il n'est plus qu'un nuage de couleur brunâtre qui disparaît, aspiré par le système d'air conditionne. Sans perdre un instant, vous vous précipitez au-dehors. Rendez-vous au [29](#) .

404

Vous ne possédez rien qui pourrait vous servir à lutter contre une semblable créature ! Vous ne pouvez cependant pas échapper au combat.

CHONDRAQUE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 11

Votre premier Assaut victorieux lui fera lâcher la jeune femme dont la chute sera amortie par l'eau de la fontaine. Aussitôt que vous serez parvenu à remporter quatre Assauts, rendez-vous au [65](#).



405

En écartant prudemment les branches d'un buisson d'épineux, vous touchez un objet métallique que vous saisissez du mieux que vous le pouvez : il s'agit d'un médaillon en or, accroché à une chaînette d'or fin. En le retournant entre vos doigts, vous vous rendez compte qu'il doit avoir une certaine valeur et vous découvrez, gravées sur la médaille, les initiales : « R. L. » Allez-vous porter ce bijou à la police (rendez-vous au [251](#)) ou préférez-vous le montrer à un bijoutier (rendez-vous au [17](#))? Vous pouvez également vous rendre à une autre adresse. Si tel est le cas, additionnez le numéro de la rue à celui de l'immeuble et rendez-vous au paragraphe dont le numéro est égal au total obtenu.

406

Au moment même où les Alchimistes sortent de la banque, vous mettez en marche le Brouilleur Sonique. Les gangsters portent brusquement les mains à leurs oreilles et hurlent de douleur. Autour d'eux, les passants font de même ! Vous ne pouvez risquer de blesser ainsi des êtres innocents, aussi arrêtez-vous l'appareil. Mais le peu de temps que cela vous a pris a suffi pour que les bandits tournent le coin de la rue et s'échappent. Vous les avez définitivement perdus! Rendez-vous au [372](#).

407

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [196](#) . Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [56](#) .

408

Lorsque vous arrivez au zoo, vous demandez immédiatement au gardien s'il sait quelque chose à propos d'animaux qui se seraient échappés ces deux derniers jours. Le gardien est tout excité de vous voir : « Ça alors! Salut, Justicier! bégaie-t-il. Euh, oui, j'ai entendu parler de quelque chose dans ce goût-la ! Mais en fait je ne sais rien. Vous devriez demander au Directeur. Je vous emmène le voir si vous voulez. » Vous lui demandez alors de vous montrer le chemin. Mais, au moment de le suivre, un *bipbip* retentit à votre poignet. Vous portez la Crimmontre a votre oreille. « Muséum des Antiquités Egyptiennes », annonce-t-elle. Allez-vous vous précipiter vers le Muséum (rendez-vous au [158](#)) ou pensez-vous qu'il est préférable de suivre le gardien (rendez-vous au [26](#)) ?

409

Votre bureau n'est qu'à deux stations de là. A votre grande surprise, vous n'attendez pas très longtemps la rame de métro. Vous vous asseyez et vous vous mettez aussitôt à chercher une bonne excuse à donner à Monsieur Blanche dont vous imaginez aisément l'humeur massacrant lorsque vous arriverez avec un retard de plus de trois heures ! Soudain, un cri perturbe le cours de vos pensées. « Au secours ! » entendez-vous à l'autre extrémité du wagon. Oh non ! Qu'est-ce que c'est encore ? Comme en réponse, la voix hurle à nouveau: «au voleur!» Vous feriez bien d'aller voir si vous pouvez faire quelque chose. Toutefois, vous n'avez pas la possibilité de vous transformer en Justicier. Allez-vous quand même aider l'homme en difficulté (rendez-vous au [185](#)) ou préférez-vous ignorer l'incident pour vous rendre à votre bureau (rendez-vous au [301](#)) ?

410

Vous arrivez à l'Aéroport de Voissy et vous demandez à un des agents de sécurité ce qui se passe. « Le Justicier ! bégaie-t-il. Dieu merci, vous êtes là ! Suivez-moi. Je vais vous emmener à la Tour de Contrôle. » Arrivé dans la tour où règne une activité fébrile, il ne vous faut qu'une seconde pour vous habituer à la semi-pénombre verte diffusée par les écrans-radars. L'un des contrôleurs aériens vous salue, l'air très agité. « Vous avez entendu ? Non ? La police est en route. Quelqu'un disant s'appeler le Bourreau a détourné un Airbus bourré de passagers à destination de Londres.



410 Quelqu'un disant s'appeler « le Bourreau » a détourné un Airbus à destination de Londres.

C'est un fou ! Pas de revendication, rien ! Il dit qu'il va faire s'écraser l'appareil. Il rejette toute la faute sur une dénommée Suzanne. Nous ne savons pas quoi faire. Un véritable fou! Pouvez-vous nous aider ? » Si le prénom de Suzanne signifie quelque chose pour vous, rendez-vous au [141](#) . Sinon, vous pouvez utiliser vos pouvoirs. Si vous avez la *Superforce*, rendez-vous au [84](#) et si vous avez les *Pouvoirs Psi*, rendez-vous au [216](#) . Sinon, rendez-vous au [176](#) .

411

Vous pressez le bouton de votre Bloqueur de Circuits. Le ricanement du Cyborg meurt sur ses lèvres à l'instant même. En quelques secondes, ses facultés sont réduites à celles d'un homme ordinaire ! Maintenant vous pouvez affronter le bandit dans un combat plus loyal.

TITANIC
CYBORG HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 10

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

412

Vous arrivez au quartier général de la police et vous demandez à parler au Commissaire Poulin. Il semble assez déprimé. « Il y a eu une fuite, Justicier, vous explique-t-il. Nous avons tout fait pour garder secrètes les menaces de l'Empoisonneur, mais certains journalistes ont eu vent de l'affaire. L'Empoisonneur a demandé un million, en billets de banque usagés, pour cet après-midi. Si nous refusons, il dit que toute la population de Titan va en subir les conséquences. Vous connaissez l'homme : il est fou ! Le pire c'est qu'il appartient à la M.O.R.T. Que pouvons-nous faire ? » Et il ajoute que deux habitants auraient déjà trouvé des traces de poison violent dans leurs bouteilles de lait. Vous offrez aussitôt vos services qu'il accepte avec un soulagement évident. Par où commencez-vous vos recherches ? Par la Laiterie Vôpré (rendez-vous au [361](#)), ou par la plus grande pharmacie de la ville, située dans le Centre Commercial Lemand (rendez-vous au [268](#)) ? Si vous préférez vous rendre ailleurs, vous savez certainement comment faire.

413

Vous n'avez pas le temps de vous concentrer car elle est déjà sur vous !

CHAT-TIGRE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [217](#) .

414

Vous vous élevez dans les airs pour chercher la camionnette. Vous la repérez bientôt à quelque cinq cents mètres de là. Vous piquez sur elle et vous la forcez à s'arrêter. Après un bref mouvement de colère, le chauffeur hausse les sourcils : « Dites, vous ne seriez

pas ce personnage... vous savez ?... le Justicier ! Eh bien, je suis content de vous voir. Depuis le temps que les enfants parlent de vous ! » Son visage prend une expression encore plus étonnée lorsque vous lui annoncez que vous désirez jeter un coup d'œil à son chargement. Il vous suit néanmoins tout en poursuivant : « Bien sûr, bien sûr, vous pouvez tout regarder, Justicier. Mais il n'y a que quelques cochons et un couple de poulets... Ce sont les enfants qui vont être contents ! » Vous abaissez le hayon du véhicule... et vous recevez un violent coup dans le visage. Avant de perdre définitivement connaissance, vous entendez le chauffeur ricaner: «Quelques cochons, un couple de poulets et le Trappeur, Justicier ! » Vous avez échoué dans votre mission.

415

Rapide comme l'éclair, vous plongez à l'avant du wagonnet et vous agrippez la fillette une fraction de seconde avant qu'elle tombe vers une mort certaine. Ses parents sont encore paralysés de peur à la pensée de l'horrible accident que vous avez su éviter. Lorsque le tour se termine, ils ne cessent de vous remercier d'avoir sauvé la vie de leur enfant. Vous trouvez, quant à vous, que vous avez assez vu la Foire des Doges pour aujourd'hui ! Rendez-vous au [103](#) .

416

Avec une attention extrême, le vieux Professeur se penche sur chacun de ses trésors qui apparaissent les uns après les autres sur les écrans du circuit de télévision intérieur. Tout semble être en ordre. Mais soudain il se penche encore plus sur l'une des images. Il s'agit d'une tête du dieu Amon-Râ, ornée de bijoux en or et incrustée de pierres précieuses. Il ne sait plus très bien si la statue avait ou non des boucles d'oreilles en or. Si vous voulez vérifier ce détail avec lui, rendez-vous au [385](#) . Mais vous pouvez également aller dans la salle principale pour examiner le sarcophage de la princesse Ankalis (rendez-vous au [240](#)).

417

Vous ne trouvez rien de particulièrement suspect dans ce bateau. D'ailleurs, il ne serait sans doute pas suffisamment confortable pour accueillir une réunion car il n'y a qu'une seule cabine, celle réservée à l'équipage. Rendez-vous au [368](#) .

418

Vous sortez un Sans-Son Directionnel de votre Ceinture d'Accessoires puis, visant le groupe, vous le mettez aussitôt en marche. Les effets en sont immédiats. Toutes les ondes sonores neutralisées, aucune des personnes du groupe n'arrive à entendre quoi que ce soit ! Déconcertés par leur soudaine surdité, les gens se tournent vers vous. Vous arrêtez

l'appareil. « Le Justicier ! C'est le Justicier ! » murmurent-ils. D'un ton sans réplique, vous leur ordonnez de cesser leur stupide querelle et de se disperser. Ils obéissent et s'éloignent, chacun de son côté. Vous reprenez votre apparence habituelle dans un coin désert. Si vous décidez d'aller à votre bureau, rendez-vous au [341](#) , mais si vous préférez vous diriger vers le parc des Bogues, rendez-vous au [165](#) .

419

Vous concentrez vos *Pouvoirs Psi* sur l'esprit extrêmement puissant de Roger Damien. Vous combattez normalement à la différence près qu'il s'agit ici de la lutte de deux volontés : la vôtre contre celle de Damien. Pour ce combat, votre HABILITÉ est votre total actuel d'HABILITÉ, mais votre ENDURANCE «mentale» est de 6 points (vous ne perdrez aucun point de « réelle » ENDURANCE).

ROGER

DAMIEN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

A chaque fois que vous perdez un Assaut, votre HABILITÉ physique diminue: vous perdez donc 1 point d'HABILITÉ à chaque Assaut remporté par votre adversaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [358](#) . Si vous préférez arrêter ce combat psychique, vous allez devoir affronter Damien au corps à corps (rendez-vous au [33](#)).

420

Le Directeur, Roger Stéphane, coopère volontiers avec vous. Il vous explique qu'il a été réveillé très tôt dans la matinée par un appel de la police. Les Alchimistes, maîtres en la matière, ont utilisé une sorte d'acide gazeux pour neutraliser le signal d'alarme de la banque et un autre produit chimique pour dissoudre le système de fermeture de la porte principale. La raison pour laquelle le gardien n'a pas remarqué les intrus reste un mystère tant que le logiciel de la serrure centrale ne l'aura pas libéré. Lorsque vous lui demandez le nom des propriétaires des coffres dérobés, il est tout de suite moins prévenant. Il souligne que la plupart appartiennent à d'éminents citoyens de la ville et que leur identité ne peut être en aucun cas dévoilée. Souhaitez-vous en savoir plus sur les propriétaires des coffres (rendez-vous au [83](#)) ou préférez-vous questionner l'inspecteur de police (rendez-vous au [323](#)) ou le gardien (rendez-vous au [259](#)) ?

421

Utilisant votre Analyseur Moléculaire, vous êtes surpris de constater que les hypothèses du chef de la police n'étaient pas loin de la vérité. La créature est effectivement constituée d'une espèce de roche : l'équivalent terrestre le plus proche serait les éléments minéraux qui composent les météorites ! Comment allez-vous donc la vaincre ? Si vous avez un

flacon d'acide phénolique, rendez-vous au [340](#) . Si vous préférez la combattre à mains nues, rendez-vous au [262](#) . Mais si vous pensez que cette créature est trop puissante pour vous, rendez-vous au [319](#) .

422

Vous concentrez votre volonté sur l'esprit de la créature, sans succès. En fait, il n'est pas évident que le Spectre possède quelque chose de ce genre !... Plus certainement n'est-il guidé que par un instinct grossier. Mieux vaut imaginer autre chose. Vous vous mettez donc à courir autour de la tombe en surveillant attentivement le monstre qui vous poursuit. Alors qu'il fond sur vous, vous commandez au sol de s'ouvrir sous ses pieds. Aussitôt, une gigantesque crevasse apparaît, dans laquelle il disparaît. Inutile de vous faire des illusions : si la chute l'a quelque peu secoué, il n'en est pas assommé pour autant et il ne va pas tarder à réapparaître. Rendez-vous au [373](#) pour poursuivre le combat à mains nues. Mais vous pourrez avant tout réduire son total d'ENDURANCE de 4 points, en raison de cette chute.

423

Vous examinez attentivement le paquet de cigarettes. A première vue, il s'agit d'un paquet tout à fait ordinaire d'une marque connue. Il est vide, à l'exception toutefois d'un petit morceau de papier sur lequel sont tracés quelques mots sans signification particulière. Cependant, il pourrait peut-être s'agir d'un code... Si vous avez des *AMI*, vous pouvez rentrer chez vous pour interroger votre ordinateur. Peut-être parviendra-t-il à décrypter un éventuel message (rendez-vous au [329](#)). Mais cela risque de vous prendre quelque temps et vous devriez déjà être à votre bureau à cette heure... Si vous préférez le conserver pour l'examiner plus tard, rendez-vous au [86](#) .

424

Vous mettez au moins une demi-heure à parcourir les différents rayons et les étalages du supermarché, choisissant vos repas des prochains jours. Puis vous passez à la caisse avant de quitter le magasin. Rendez-vous au [226](#) .

Une foule importante fait la queue pour pénétrer dans l'exposition, à l'entrée de laquelle une grande banderole proclame : « Arts Ménager du Futur — Venez voir aujourd'hui l'Electroménager de demain ! » En vous promenant au milieu des stands, vous entendez de tous côtés des voix enthousiastes qui s'émerveillent devant les appareils et les produits présentés. La Station Service des Vêtements, par exemple, est constituée d'un ensemble de machines qui trient, lavent, sèchent et repassent automatiquement les vêtements sales avant de les disposer prêts à être enfilés. L'Auto-Cocktail fabrique de lui-même les boissons apéritives en fonction de l'heure de la journée, de la personnalité des invités, etc. L'Adversaire Parfait est un ordinateur qui peut apprendre les règles de n'importe quel jeu et jouer à huit niveaux différents de force sélectionnables. Il y a aussi de nombreux robots.



425 L'Androïde ménager, comme fou, charge droit devant lui...

Un Bon-à-tout-faire mémorise la place relative de tous les objets d'une pièce et peut, après nettoyage, tout ranger au bon endroit. Un peu plus loin, sur un grand stand, un homme à lunettes rondes et à la voix forte présente son Valet Infatigable, un Androïde ménager. Vous l'observez attentivement. Le visage de cet homme ne vous est en effet pas inconnu, sans qu'il vous soit possible, toutefois, de mettre un nom dessus... L'Androïde lui passe à cet instant une cigarette, mais ce faisant il effleure les cheveux de l'homme les déplaçant ainsi légèrement. Une perruque ! Bien sûr ! Avec ce crâne chauve, le doute n'est plus permis : bien qu'il ne soit équipé ni de ses bras électromotorisés ni de ses redoutables lunettes, vous reconnaissez Vladimir Otouski, chef de la M.O.R.T. ! Vous vous transformez aussitôt en Justicier avant d'affronter le bandit. Mais celui-ci est prompt à réagir : il pousse un bouton dans le dos de l'Androïde et disparaît dans la foule. Le robot se tourne alors vers l'un des spectateurs et lui assène un formidable coup de poing dans la figure. Dès lors, la machine, comme folle, charge droit devant elle. La panique saisit les badauds tout autour de vous. Allez-vous vous lancer à la poursuite d'Otouski (rendez-vous au [387](#)) ou préférez-vous protéger la foule de l'infernal robot (rendez-vous au [62](#)) ?

426

En véritable héros, vous saisissez la bouteille dans vos mains pour tenter d'en contenir l'explosion. Mais, comme le flacon est bouillant, vous hurlez de douleur : vos mains sont sérieusement brûlées ! Vous perdez 2 points d'HABILETÉ. Il faut maintenant vous décider et savoir si vous allez lancer la bouteille par la fenêtre ouverte (rendez-vous au [269](#)), mais vous n'y perdrez pas d'autres points d'HABILETÉ ou si vous vous précipitez vers le couloir à la recherche d'un extincteur (rendez-vous au [89](#)).

427

Vous vous glissez dans le bureau du Colonel et vous découvrez le Céphalot en train de fouiller dans les fichiers. Depuis votre dernière rencontre avec cette créature, vous vous êtes fait une idée de la meilleure arme à utiliser contre lui. Vous prenez donc un Emetteur d'Ondes Alpha dans votre Ceinture d'Accessoires, et vous le mettez aussitôt en action. Si votre théorie se révèle exacte, la perception d'Ondes Alpha par un cerveau aussi développé créera de fortes angoisses mentales et, avec un peu de chance, peut-être même une crise d'épilepsie sur un sujet si sensible. Le Céphalot se bouche les oreilles et se tourne vers vous en hurlant de douleur. « Arrrrgh ! crie-t-il. Justicier ! encore vous ! S'il s'agit encore d'un de vos damnés appareils, arrêtez-le vite ! » Ses grimaces sont si comiques que vous éclatez de rire. Et c'est entre deux hoquets que vous l'assurez que son supplice cessera aussitôt qu'il vous aura tout révélé sur la réunion de la M.O.R.T. « D'accord, d'accord, acquiesce-t-il avec empressement. Elle doit avoir lieu demain dans une blanchisserie chinoise. Mais c'est tout ce que je sais. Maintenant arrêtez cela, je vous en supplie ! » Fidèle à votre promesse, vous rangez l'appareil. Puis vous attachez solidement les bras du Céphalot derrière son dos. Vous le poussez ensuite sur le terrain de manœuvre. Dès qu'ils voient leur chef prisonnier, les combattants de la M.O.R.T. se

rendent immédiatement. Vous gagnez 6 points de RÉUSSITE pour être enfin venu à bout du Céphalot. Vous pouvez maintenant revenir en ville. Rendez-vous au [311](#) .

428

Vous continuez vos courses en ville. Allez-vous à la Flac voir les nouveaux albums récemment sortis (rendez-vous au [189](#)) ou préférez-vous regarder les vitrines de Tartier, le fameux bijoutier (rendez-vous au [300](#)) ?

429

Que pourriez-vous lui apporter? Une charlotte aux poires ? Une bouteille de whisky ? Une nouvelle cravate ? Vous décidez de chercher quelque chose d'un peu plus original. Allez-vous descendre à la librairie (rendez-vous au [42](#)) ou monter au rayon des Jouets (rendez-vous au [355](#)) ?

430

Quelque temps plus tard, les choses commencent à bouger car, à l'évidence, l'un des jets est maintenant prêt et n'attend plus que ses passagers pour décoller. Peu après, six personnages, engoncés dans de lourds manteaux aux cols relevés, apparaissent et montent à bord sans un mot. Bien que vous n'arriviez pas à les reconnaître précisément, l'un des hommes vous semble d'une stature plus imposante que les autres. Est-ce son manteau qui, apparemment mal coupé, lui donne cette apparence? Lorsqu'il monte dans l'appareil, le choc du métal sur le métal renforce vos soupçons. Des pieds d'acier ! Titanic Cyborg ! Vous vous transformez rapidement en Justicier. Mais, tout aussi rapidement, le jet quitte le hangar et roule sur la piste ! Quel est votre pouvoir :

La *Superforce*? Rendez-vous au [87](#)

Le *Souffle d'Énergie* ? Rendez-vous au [330](#)

Un autre ? Rendez-vous au [249](#)

431

Vous gagnez 2 points de RÉUSSITE pour avoir vaincu Gustav Osborn, alias la Momie. Le Conservateur, il va de soi, ne vous croit pas lorsque vous lui racontez ce qui s'est passé : Osborn travaillait avec lui depuis onze ans ! Rendez-vous au [276](#) .

432

Pendant que la belle Lili se remet de ses émotions, tout en vous remerciant chaleureusement, le Serpent vous demande grâce en poussant des gémissements. Il vous propose bientôt de lui laisser la liberté en échange d'importants renseignements. Bien entendu, vous ne pouvez pas accepter ce marché car vous avez juré de défendre la justice envers et contre tout, mais vous essayez de le convaincre, néanmoins, que s'il vous donne ces informations, le juge en tiendra compte lors de son procès. Il accepte en maugréant. Il vous révèle tout d'abord que le Destructeur s'appelle en réalité Alec Gomil (un redoutable agent de la M.O.R.T). Puis il ajoute qu'un attentat se prépare contre le Président dont la visite est prochainement attendue. Le meurtrier sera caché sur le toit de l'Hôtel Régent. Si au cours de cette aventure vous assistez à l'arrivée du Président, ajoutez 100 au numéro du paragraphe où vous serez alors pour appréhender l'assassin. Vous gagnez 2 points de CHANCE pour ces informations. Après avoir remis l'Homme-Serpent à la police, rendez-vous au [79](#), en n'oubliant pas, auparavant, d'ajouter 2 points à votre total de RÉUSSITE pour avoir sauvé la merveilleuse Lili Channel.

433

Griss vous supplie de ne pas le livrer à la police : paradoxalement, sa seule peur est de finir ses jours derrière les barreaux. Un comble pour un dompteur ! En désespoir de cause, il vous donne une information qui, peut-être, se révélera utile. Il vous explique que la Reine Froide, sous les apparences d'Helma Geler, a racheté les abattoirs de Titan. Si vous avez à un moment donné la preuve des activités néfastes de la Reine Froide, déduisez 20 du numéro de paragraphe où vous vous trouverez à ce moment-là et rendez-vous au paragraphe portant le numéro alors obtenu. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour cette information. Griss espère, quant à lui, que vous allez le relâcher en échange de son information. Naturellement, vous ne pactisez pas avec un tel individu. Vous le livrez donc à la police, ce qui vous fait gagner 3 points de RÉUSSITE . Rendez-vous maintenant au [148](#) .

434

Réussissant à vous infiltrer dans la foule, vous vous approchez du corps : c'est celui d'un homme allongé sur le sol baignant dans une mare de sang. Sa tête fait un angle curieux. A en juger par ses vêtements, la victime était aisée. Reposant à ses côtés, une serviette de cuir brun aux incrustations d'or pur semble le confirmer. Vous n'avez pas le temps d'en voir plus car le cordon de policiers vous repousse, comme les autres curieux. Rendez-vous au [181](#) .

435

Vous n'êtes pas plus tôt assis que la voix tonitruante de Régis Blanche vous apostrophe: «Vous voilà enfin ! Venez ici. Immédiatement ! » Vous bredouillez de piteuses excuses pour votre nouveau retard. « Suffit ! aboie-t-il. Que croyez-vous donc que nous faisons ici ! La charité ? Vous ne supposez tout de même pas que nous allons vous être reconnaissant de bien vouloir passer nous voir de temps en temps ? C'est d'ailleurs trop aimable de votre part de daigner venir ! Enfin, comme aujourd'hui je suis de bonne humeur, je consens à vous libérer pour la journée. Bien sûr, ce sera déduit de votre salaire ! Et si jamais vous n'êtes pas le premier au travail demain matin, vous pourrez commencer à chercher un nouvel emploi ! » Vous ressortez du bureau en baissant la tête. Comment pourriez-vous lui faire comprendre qui vous êtes véritablement ? Enfin, vous voilà libre pour la journée. Vous voulez en profiter pour aller à la Foire des Doges, le fameux parc d'attractions (rendez-vous au [15](#)), à moins que vous ne préfériez faire quelques courses dans le centre-ville (rendez-vous alors au [202](#)).

436

Vous vous jetez de côté pour éviter d'être frappé par l'énorme masse congelée. Mais vive comme l'éclair, la Reine Froide est sur vous ! Vous devez l'affronter.

REINE FROIDE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Le contact de la Reine Froide est excessivement dangereux. A chaque fois qu'elle vous touchera (c'est-à-dire à chaque Assaut dont elle sortira victorieuse), une partie de votre corps sera congelée, ce qui vous fera perdre 1 point d'HABILETÉ, en plus des points habituels d'ENDURANCE. Et vous ne regagnerez ces points d'HABILETÉ que lorsqu'il vous sera donné, au cours de l'aventure, d'ajouter des points à votre total d'ENDURANCE. Alors tenez un compte précis des points d'HABILETÉ perdus au cours de ce combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [241](#) .

437

Vous sautez sur l'Alchimiste, et vous roulez tous les deux au sol. C'est alors que vous vous apercevez qu'il tient également dans sa main un tube de gaz neurotoxique. En vous battant, vous devez faire attention à ce qu'il ne casse pas le flacon sinon des citoyens innocents — sans parler de vous-même — risquent d'être sérieusement intoxiqués. Pour cette précaution supplémentaire, vous devrez soustraire 2 points de votre Force d'Attaque pendant toute la durée du combat.

Premier

ALCHIMISTE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si l'Alchimiste vous inflige un coup, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous poursuivez le combat comme à l'habitude. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous immédiatement au [28](#) . Si vous êtes vainqueur, vous allez devoir combattre les autres Alchimistes (rendez-vous au [354](#)).

438

Vous rentrez chez vous et vous passez le reste de la soirée à vous reposer des événements de la journée en regardant la télévision. Vous gagnez 6 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, désirant ne pas être en retard à votre travail, vous prenez l'autobus. Alors que vous approchez de la place Dupont, vous remarquez un groupe de gens très excités réunis en son centre. Que se passe-t-il ? A ce moment précis, votre Crimmontre se met à sonner avec insistance et vous entendez le message suivant : « Laiterie Vôprés. Urgent. » Vous descendez de l'autobus à l'arrêt suivant. Allez-vous voir ce qui est la cause de l'attroupement sur la place (rendez-vous au [201](#)) ou préférez-vous suivre les instructions données par votre Crimmontre en vous dirigeant vers la Laiterie Vôprés située à deux pâtés de maison de là (rendez-vous au [369](#)) ?

439

La Chambre du Cyclone n'est en fait qu'un énorme tonneau qui tourne sans interruption sur lui-même, et à l'intérieur duquel il faut rester debout le plus longtemps possible en essayant de marcher toujours à la même vitesse que le tonneau : marcher trop vite ou trop longtemps entraîne irrémédiablement la chute. Trois personnes cherchent désespérément à garder leur équilibre lorsque vous y pénétrez à votre tour. Ils vous cèdent la place avec soulagement. Une fois seul, vous examinez soigneusement l'intérieur et vous finissez par découvrir une clé collée à un bout de chewing-gum. Vous décidez de l'emporter afin de l'examiner. Rendez-vous au [37](#) .

440

La police est sidérée : seul, vous avez réussi à mettre hors d'état de nuire la plus redoutable association de malfaiteurs que le monde ait jamais connue !



440 *Vous avez réussi à mettre hors d'état de nuire la plus formidable association de malfaiteurs que le monde ait jamais connu !*

Le grand public découvre avec effroi leurs projets diaboliques : Otouski avait en effet fait construire un centre de transmission entièrement informatisé, suffisamment puissant pour brouiller toute transmission par satellites, et ce, quelles que soient leurs origines. De plus, il avait également le contrôle des armes embarquées à bord des satellites militaires ! Il s'en est fallu de peu pour que le monde ne tombe sous la domination de son effroyable organisation... Mais vous avez fait échouer ses plans. Déjà, dans le monde entier, les services spéciaux s'emploient à modifier tous les codes, alors que Titanic Cyborg, du fond de sa prison, vous maudit. Ce triomphe vous fait gagner 10 points de RÉUSSITE. Mais, actuellement, vous vous demandez s'il ne serait pas plus reposant pour vous de convaincre les gouvernements de votre planète de ne pas risquer un autre drame comme celui que vous venez d'éviter — en ne jouant plus avec de dangereuses armes, par exemple — plutôt que de devoir recommencer, un jour ou l'autre, à risquer votre vie pour mettre un terme à la folie d'un être tel que Titanic Cyborg...

Superforce

Un Pouvoir qui donne la force de plusieurs hommes. Votre musculature impressionnante se dessine puissamment sous votre habit écarlate. Votre énergie est telle, que vous combattez toujours avec un total d'HABILETÉ égal à 13. Vous avez également la faculté de voler dans les airs à la vitesse que vous désirez. Ce qui vous permet aussi bien de planer que de poursuivre un adversaire à la vitesse d'un chasseur supersonique. Pour trouver le premier des deux Indices, rendez-vous au 127 . Pour le second, vous avez le choix entre :

108 280 312

Pouvoirs Psi

Vous avez d'extraordinaires capacités mentales. Vous êtes capable de lire dans les pensées de la plupart des humains (et de quelques animaux) et de les influencer. Vous possédez également, bien que limité, le pouvoir de télékinésie qui vous permet de déplacer des objets ou même de modifier la structure moléculaire de certains éléments. Cependant, l'utilisation de telles facultés est un effort mental épuisant pour vous. Chaque fois que vous vous servez des *Pouvoirs Psi* vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au 222 pour découvrir votre premier indice. Vous pouvez choisir le deuxième à l'un des paragraphes suivants :

280 152 108

AMI (Accessoires Miniaturisés d'Intervention)

Votre intelligence extrême vous a permis d'inventer toute une série d'accessoires sophistiqués. Grâce à votre maîtrise technologique des microprocesseurs, vous avez réussi à miniaturiser la plupart de ces dispositifs de manière à pouvoir les porter en permanence dans une Ceinture d'Accessoires. Vous êtes ainsi prêt à toute éventualité et ce, quelles que soient les circonstances. Toutefois, vous n'avez pas créé d'armes afin d'éviter qu'elles ne tombent entre des mains criminelles. L'usage qu'elles pourraient en faire mettrait en effet en péril l'humanité entière. Vous commencez l'Aventure avec deux indices à choisir aux paragraphes suivants :

Souffle d'Énergie

Vous êtes capable de concentrer l'énergie électrostatique de votre corps et de la décharger du bout de vos doigts. Vous pouvez utiliser cette énergie contre des adversaires ou des objets. Votre contrôle en est si parfait que vous savez, avant même de tirer, quelle puissance exacte est nécessaire. Vous vous êtes juré de ne jamais détruire une cible humaine, quel que soit le danger qu'elle représente. Lorsque vous utilisez le *Souffle d'Énergie* vous n'avez besoin que de déterminer si votre tir est bien dirigé ; si vous touchez un adversaire humain, il est automatiquement plongé dans le coma. Pour savoir si vous avez bien visé, vous jetez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, le coup porte. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous manquez votre tir vous devez dans ce cas mener un combat normal ou suivre les instructions données dans le texte pour résoudre la situation. A moins que vous ne décidiez de lancer une autre Décharge d'Énergie. Mais attention : chaque fois que vous utiliserez le *Souffle d'Énergie*, vous devrez déduire 2 points de votre total d'ENDURANCE. Votre premier indice se trouve au 88 . Le second est à choisir dans l'un des paragraphes suivants: