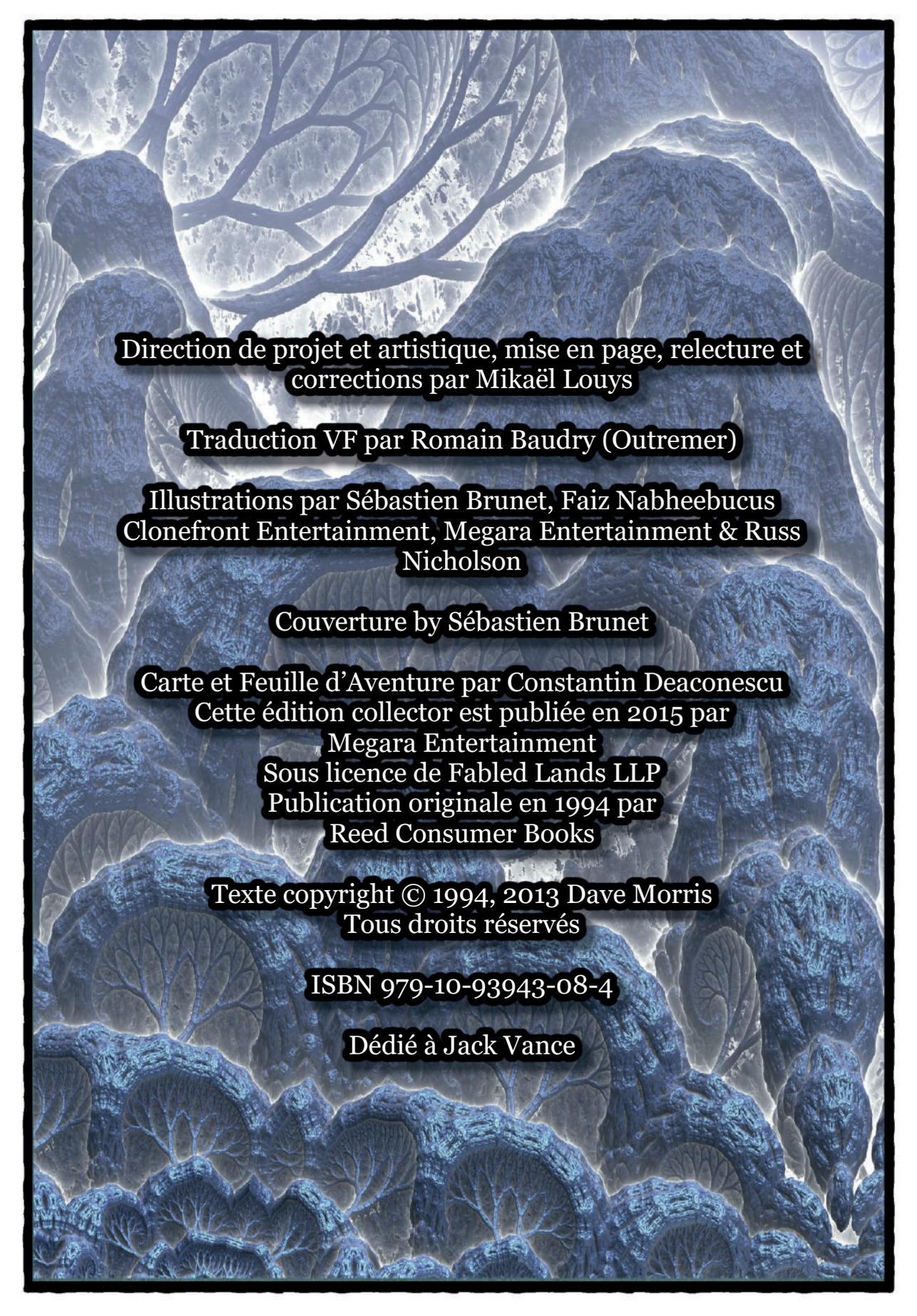


COEUR DE GLACE

EDITION COLLECTOR

Un livre interactif post-apocalyptique

Dave Morris



**Direction de projet et artistique, mise en page, relecture et
corrections par Mikaël Louys**

Traduction VF par Romain Baudry (Outremer)

**Illustrations par Sébastien Brunet, Faiz Nabheebucus
Clonefront Entertainment, Megara Entertainment & Russ
Nicholson**

Couverture by Sébastien Brunet

**Carte et Feuille d'Aventure par Constantin Deaconescu
Cette édition collector est publiée en 2015 par**

Megara Entertainment

Sous licence de Fabled Lands LLP

**Publication originale en 1994 par
Reed Consumer Books**

**Texte copyright © 1994, 2013 Dave Morris
Tous droits réservés**

ISBN 979-10-93943-08-4

Dédié à Jack Vance

COEUR DE GLACE

FEUILLE D'AVENTURE

Compétences

Possessions (maximum 8)

Points de vie

Sans blessure: **10**

Actuellement:

--

Argent (scads)

30

--

Codes

- | | | | |
|-------------------------------------|----------------------------------|------------------------------------|--------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Bleu | <input type="checkbox"/> Sablier | <input type="checkbox"/> Némésis | <input type="checkbox"/> Serpe |
| <input type="checkbox"/> Camouflage | <input type="checkbox"/> Humbaba | <input type="checkbox"/> Protée | <input type="checkbox"/> Talos |
| <input type="checkbox"/> Diamant | <input type="checkbox"/> Lunaire | <input type="checkbox"/> Rouge | <input type="checkbox"/> Uruk |
| <input type="checkbox"/> Enkidu | <input type="checkbox"/> Maillet | <input type="checkbox"/> Gilgamesh | <input type="checkbox"/> Jaune |

REGLES DE CE LIVRE-JEU

Ces règles sont communes à tous les personnages des pages suivantes:

- Vous débutez avec 10 Points de Vie et ne pouvez jamais dépasser ce total. Si vos Points de Vie descendent à 0, vous êtes mort et votre aventure se termine.
- A tout moment, vous ne pouvez transporter qu'un maximum de 8 objets avec vous.
- Au début de l'aventure, vous n'avez en votre possession que votre équipement qui dépend du personnage choisi parmi ceux présentés dans les pages suivantes.
- Vous possédez également 30 scads (la monnaie en vigueur) qui ne comptent pas comme un objet.

A présent, choisissez un personnage parmi ceux des pages suivantes et recopiez ses compétences et son équipement sur votre feuille d'aventure. Vous êtes prêt à jouer!

Le chasseur de primes

Compétences : Astuce, Pilotage, Tir, Loi des rues

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

Équipement : **Pistolet barysal** (6 charges)



L'espion

Compétences : Agilité, Cybernétique, Roublardise, Loi des rues
Profil : L'agonie du monde n'empêche pas les gouvernements de se disputer la fortune et le pouvoir qui existent encore. Vous volez les secrets et les vendez au plus offrant.





L'explorateur

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

Profil : Beaucoup déplorent l'effondrement de la civilisation. Vous êtes au contraire fasciné par les régions mystérieuses apparues récemment.

Le commerçant

Compétences : PES, Savoir, Tir, Loi des rues

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

Équipement : **Pistolet barysal** (6 charges), **Cristal psionique**



Le mutant

Compétences : Agilité, Astuce, Paradoxie, Roublardise

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

Équipement : **Cristal psionique**



Le scientifique

Compétences : Cybernétique, Pilotage, Savoir, Survie
Profil : La plupart des gens ne comprennent rien aux machines construites par leurs ancêtres, mais vous avez appris que la connaissance apporte le pouvoir.

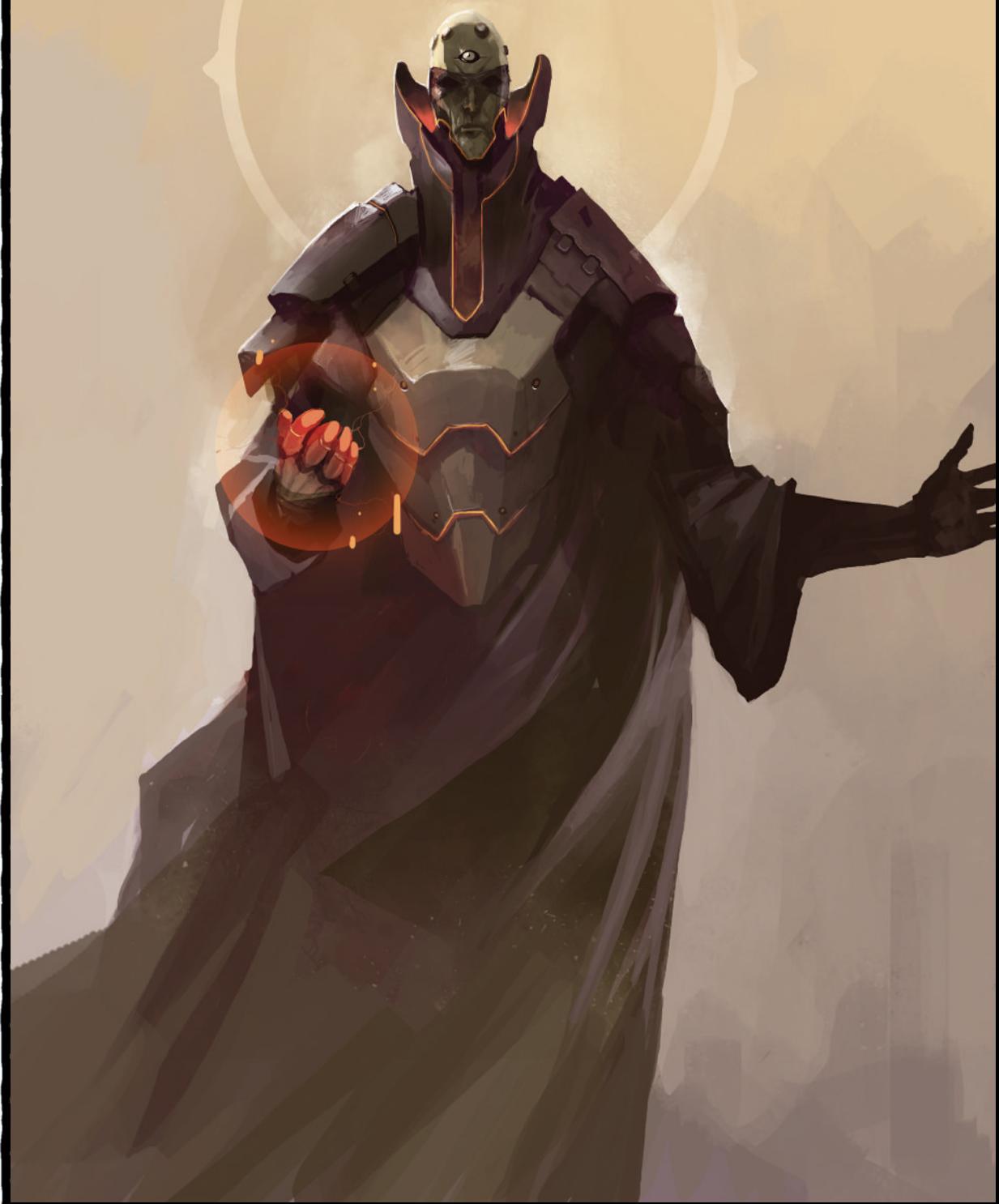


Le visionnaire

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

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

Équipement : **Cristal psionique**



GLOSSAIRE DES COMPÉTENCES

Agilité

La capacité à accomplir des acrobaties, à courir, grimper, bondir et garder son équilibre. Un personnage doté de cette compétence est adroit et souple.

Combat à mains nues

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

Astuce

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

Cybernétique

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

PES (Perception extra-sensorielle)

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

Savoir

Un mélange d'histoire, de connaissance des légendes et de culture générale qui vous rend plus à même de réagir face à l'inconnu.

Paradoxie

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

Pilotage

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

Roublardise

Les talents d'espion et de voleur, tels que voler à la tire, ouvrir les serrures et vous dissimuler dans l'ombre.

Tir

La maîtrise des armes à distance. Vous avez besoin d'un **pistolet barysal chargé** pour utiliser cette compétence.

Loi des rues

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

Survie

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

RÉSUMÉ DES TROIS DERNIERS SIÈCLES

En 2015, la dégradation soudaine des conditions climatiques donna lieu à une réunion de crise sur le sujet. La communauté internationale décida de mettre en oeuvre des mesures visant à réparer les dommages causés par l'activité industrielle sur l'écosystème et à consolider la couche d'ozone.

En 2031, un ensemble de satellites de contrôle climatique avait été mis en orbite. Pour plus d'efficacité et afin de symboliser la coopération internationale, ils furent placés sous le contrôle d'un super-ordinateur en réseau nommé Gaïa. Le climat de la Terre entama une nette amélioration.

Le premier présage du désastre vint début 2037, quand Gaïa cessa inexplicablement de fonctionner pendant dix-sept longues minutes. Le fonctionnement normal reprit, mais le système continua à connaître régulièrement des problèmes.

A l'une de ces occasions, Paris fut soumis à une vague de canicule de deux jours, si intense qu'elle fissura les trottoirs. Après plusieurs mois, la source des problèmes fut identifiée : un virus informatique avait été introduit dans Gaïa par des moyens inconnus. Le concepteur du système commença la programmation d'un antivirus, mais mourut avant que son travail ne soit accompli.

La crise climatique s'amplifia tout au long de l'année. Lorsqu'une inondation foudroyante entraîna la mort de 5000 personnes sur la côte du Bangladesh, le projet Gaïa fut officiellement abandonné. Malheureusement, il était trop tard pour l'arrêter vraiment.

Pendant les années qui s'ensuivirent, le fonctionnement erratique de Gaïa plongea les conditions climatiques globales dans le chaos. Les calottes glaciaires progressaient davantage chaque année. L'Australie était soumise à une pluie torrentielle presque constante. Le centre de l'Asie était devenu un désert aride. La situation politique reflétait les ravages du climat et des guerres éclataient constamment à travers le globe.

Fin 2054, des informaticiens basés à Londres essayèrent de s'introduire dans le système de Gaïa afin de repérer les virus auto-répliquants. Gaïa détecta cette tentative et l'interpréta comme une attaque contre son programme et son autonomie. Elle riposta en prenant le contrôle d'un ensemble de réseaux de défense, ce qui lui permit de déclencher une frappe nucléaire préventive. Londres fut totalement détruite.





A la fin du siècle, Gaïa s'était introduite dans tous les réseaux informatiques majeurs, prenant le contrôle des systèmes climatiques, militaires et de communication sur la planète entière. Des périodes de lucidité et de conditions climatiques clémentes étaient suivies d'ouragans et de blizzards arctiques.

Au cours d'une interview, le Président des États-Unis compara Gaïa à un être vivant :

"Elle devait être la mère protectrice de l'humanité, mais cette "mère" est devenue folle."

Le déclin ininterrompu des conditions de vie amena l'essentiel de l'humanité au bord de l'extinction.

La population chuta jusqu'à ce qu'il ne reste que quelques millions d'individus éparpillés à la surface du globe, essentiellement dans des villes où la nourriture pouvait encore être produite artificiellement.

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

Nous sommes vraiment à "la fin de l'histoire".



PROLOGUE

L'Auberge Étrusque est nichée à l'ombre des Appenins, à côté d'une cascade gelée, abritée du vent par une haute falaise de pierre noire et nue. Assis à côté d'une longue fenêtre, vous regardez les montagnes. Le crépuscule fait fondre les contours abrupts de la roche, emplissant les vallées d'une pénombre bleutée.

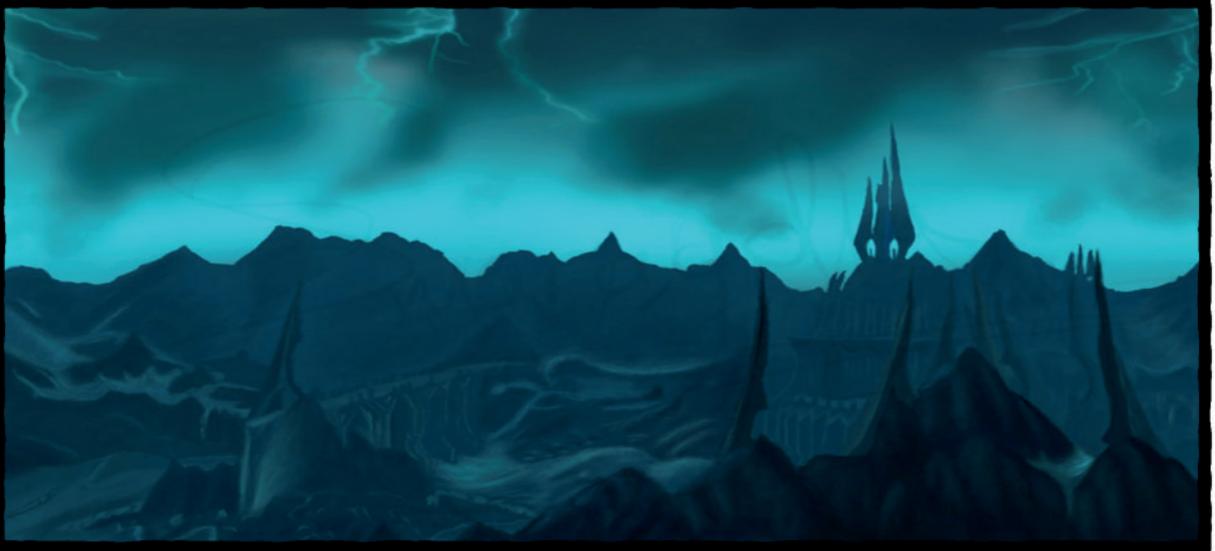
La lune brille faiblement derrière des nuages noirs poussés par le vent. De la neige va encore tomber ce soir.

Vous écartant de la fenêtre, vous laissez retomber le rideau et entreprenez de traverser la pièce crasseuse. Des voyageurs sont assis le long des murs, jouant bruyamment aux cartes et aux dés tout en buvant des liqueurs corsées.

Beaucoup sont des chasseurs et des commerçants venus des plaines qui descendent d'ici jusqu'à la mer Ligurienne. D'autres sont peut-être là depuis bien plus longtemps : des hommes et des femmes affamés qui n'ont trouvé que peu d'emploi. L'Auberge Étrusque est une escale bien connue de ceux qui entreprennent la périlleuse traversée des Appenins. Si certains, à la vue des pics enneigés, perdent espoir et choisissent de rester, qui peut les en blâmer ?

Vous-même vous demandez parfois pourquoi vous prenez la peine de continuer dans ce monde de pauvreté et de souffrance. L'histoire de la création de l'auberge est étrange, même en ces temps eux-mêmes fort anormaux.

Le bâtiment était à l'origine un appareil aérien qui s'était écrasé en traversant les montagnes, il y a de cela deux cents ans. Un ancêtre de l'aubergiste actuel transforma l'épave en une escale pour les voyageurs. Le générateur n'avait pas été endommagé par l'accident et l'auberge dispose donc de l'électricité, une rareté dans le monde moderne. Mieux encore, plusieurs des réparateks de l'épave fonctionnent toujours. Ces robots nettoient et réparent constamment la structure, accomplissant fidèlement les tâches pour lesquelles ils ont été programmés des siècles plus tôt.





Écartant un rideau, vous pénétrez plus en avant dans une autre pièce de l'auberge. Sur le mur, un écran est en train de diffuser des scènes d'un vieux film en noir et blanc. L'aubergiste est assis avec quelques autres à l'arrière de la pièce, d'où il commente bruyamment l'action. Vous enjambez un réparetek qui ressemble à un long cancrelat métallique.

Il déploie des brosses de polissage pour nettoyer le sol à l'endroit où vous vous trouviez quelques minutes auparavant.

Vous appuyant au mur, vous regardez le film pendant quelques minutes, mais les exclamations et les railleries de l'aubergiste vous dérangent. Lorsque vous vous plaignez, il répond d'un rire las : "Ce n'est pas la peine de vous intéresser aux films qui apparaissent sur cet écran. Les images viennent d'un satellite connecté à Gaïa, qui change de chaîne selon son humeur du moment. Il m'est arrivé de voir des actualités datant de plus d'un siècle ! A d'autres moments, il y a des films, des spectacles musicaux ou des documentaires. Mais je n'ai jamais encore vu la fin d'un seul programme. Tenez !"

Il tend le doigt vers l'écran et, en vous retournant, vous voyez que le film a été en effet remplacé par des parasites crépitants.

"Vous ne pouvez pas l'éteindre ?" grogne un homme depuis la pièce adjacente.

"Il y a des gens qui aimeraient dormir."

"L'éteindre, vous dites ?" fait l'aubergiste en hurlant de rire.

"Il n'a jamais été éteint de toute ma vie. On ne peut pas l'éteindre. Pas à moins que Gaïa ne décide de nous prendre en pitié et de nous accorder quelques heures de tranquillité."

Des bruits de pas lourds se font entendre et un homme au visage rubicond et furieux émerge de l'autre pièce. Il jette un regard exaspéré à l'écran, qui affiche désormais un bulletin météorologique pour le mois à venir. "C'est ridicule !" s'exclame-t-il, outragé. "Ça dit qu'il va y avoir des orages à New York ! Il n'y a pas eu de pluie à New York depuis des années : la ville est enfouie sous huit cent mètres de glace !"

Un rire bref échappe à l'aubergiste tandis qu'il retourne à ses tâches.

"Pas la peine de vous en prendre à moi. Tout le monde sait que Gaïa est folle."

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

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

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

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

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

Dans la pièce adjacente, vous pouvez entendre le babil incessant de l'écran.

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

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

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

L'image vacille et passe à une scène postérieure de plusieurs mois. Un journaliste se tient au bord d'une route tandis qu'un camion blindé traverse l'arrière-plan à grande vitesse.

"Des terroristes de la secte baptisée "les Gardiens Volentins" se sont emparé aujourd'hui de la mystérieuse météorite alors qu'elle était acheminée vers Le Caire pour des tests supplémentaires. Les terroristes vénèrent la météorite, qu'ils appellent "le Coeur de Volent". Ils n'ont jusqu'à présent fait aucune déclaration."

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

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

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

Votre esprit commence à enregistrer ce qu'elle a dit. *Le pouvoir absolu...* Il se trouve quelque part dans la cité en ruine de Du-En, au milieu du désert glacé du Sahara.

Soudainement méfiant, vous regardez les formes endormies étendues à travers la pièce. Quelqu'un d'autre a-t-il entendu le message de Gaïa ? Vous écoutez les ronflements et le bruit lent et régulier des respirations. Personne ne semble être éveillé.

Plongé dans vos pensées, vous retournez vous emmitoufler dans vos couvertures, mais le sommeil est encore plus insaisissable à présent. Quand vous vous endormez enfin, quelques heures avant l'aube, vos rêves sont peuplés d'images de la mystérieuse météorite venue de l'espace et du pouvoir qu'elle est censée renfermer.

Êtes-vous prêt à vous rendre à Du-En pour y chercher le Coeur ?
Désirez-vous le pouvoir de transformer le monde entier ?

Si tel est le cas, rendez-vous au 1.

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

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

L'aubergiste émet un grognement en regardant le réparetek se réorienter et s'éloigner en glissant sur le sol.

"Ils ont leurs inconvénients. Ils tiennent absolument à rendre à l'auberge la forme qu'elle avait à l'origine. J'ai ajouté cette porte moi-même, elle est plus commode que le sas qui se trouve à l'arrière du fuselage. Mais si je la laisse sans surveillance pendant plus de quelques heures, ces saletés de répareteks essaient toujours de la sceller !"

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

L'aubergiste ouvre la porte en grand, ignorant les jurons que suscite chez ses clients l'intrusion subite de l'air froid. Regardant les étendues de neige d'un blanc aveuglant, il vous dit : "Le trajet le plus logique vous ferait passer par Veniz, où vous pourriez emprunter le ferry jusqu'à Lekerr, et pourtant..."

Il se frotte les mains et un long filet de respiration condensée s'échappe de sa bouche dans l'air glacé. "Si c'était moi, je serais tenté de traverser plutôt la jungle de Lyonesse, afin de savourer un peu de chaleur dans ce monde froid. Ensuite, il suffirait de traverser le Jib-&-Raltar et les montagnes de l'Atlas. A moins que vous ne tombiez sur les ruines perdues de Marsey, bien sûr, auquel cas vous pourriez peut-être même trouver un métro souterrain qui vous amènerait directement au Sahara !"

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

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

Si vous acceptez la compagnie de Kyle Bosch, rendez-vous au **23**.

Si vous lui dites que vous préférez voyager seul, rendez-vous au **45**.

2

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

Bosch bat en retraite vers le bord de la corniche, puis se fige, paralysé par l'oeil de la créature. Le pédoncule dirige ensuite le regard fatal dans votre direction.

Si vous avez l'Agilité, rendez-vous au **112**.

Dans le cas contraire, vous n'avez pas le temps d'agir et vous êtes plongé dans une transe hypnotique dont vous ne ressortirez jamais.

3

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

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

"Si elle n'était pas morte elle-même depuis deux siècles," fait Bosch. Il regarde plus loin et sursaute. "Il y en a un autre !"

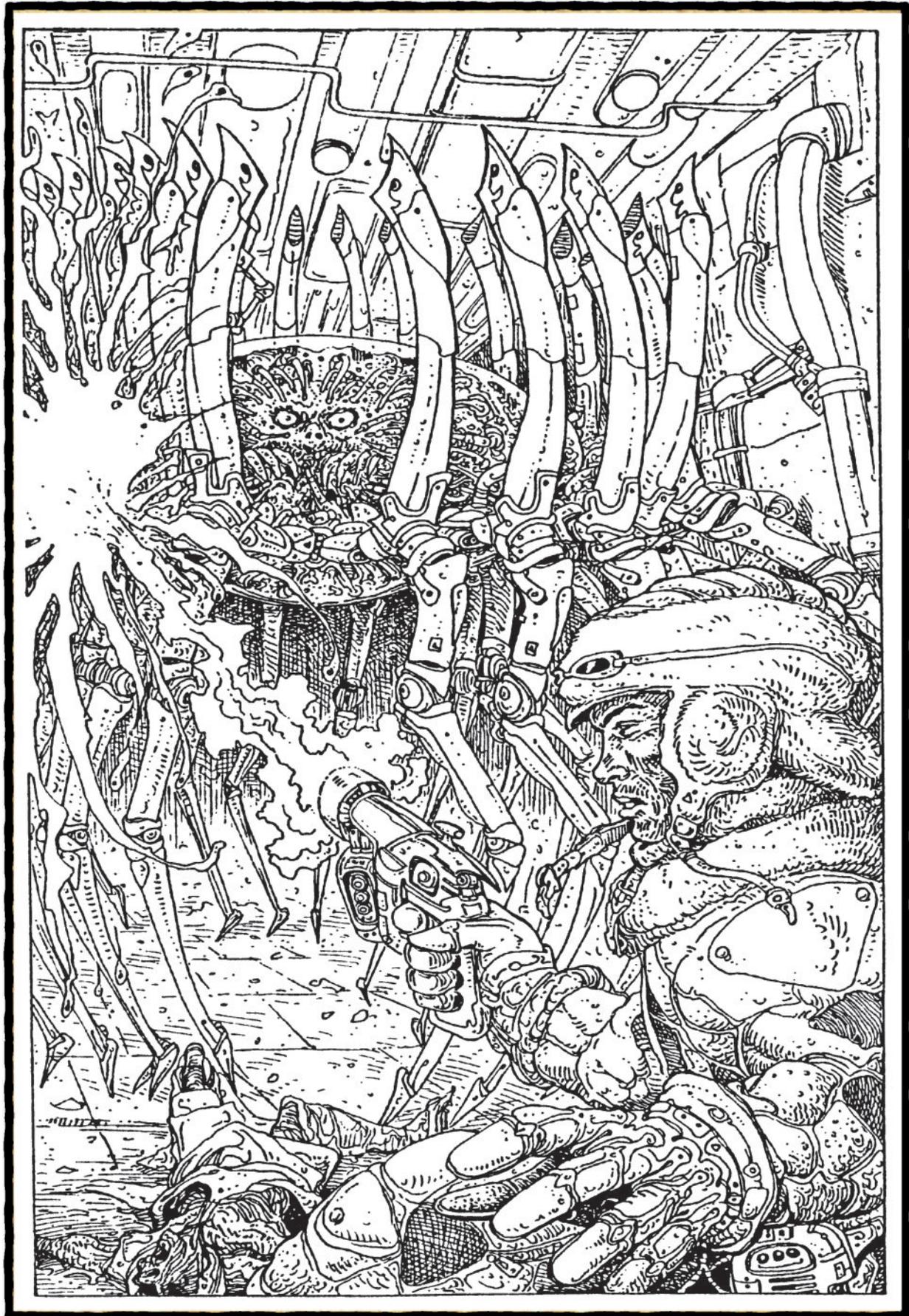
Le baron vous dépasse en flottant et s'arrête au-dessus du deuxième cadavre. "Il a eu le dos brisé."

"Le premier aussi," faites-vous en vous hâtant avec Bosch de le rejoindre.

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

Avec une exclamation de dégoût, Bosch tire sur la bulle de verre, mais la chose a déjà levé plusieurs de ses pattes en guise de bouclier. La décharge du pistolet barysal s'écrase contre elles, les noircissant à peine. "Je pense que nous ferions mieux de fuir," fait Bosch en reculant.

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



4

Les deux hommes ne font pas un geste pour vous arrêter lorsque vous courez vous réfugier dans le sauna. Vous réalisez pourquoi un instant plus tard, lorsqu'ils ferment et bloquent la porte, puis vous regardent à travers l'étroite vitre avec des grimaces moqueuses. "Tu vas cuire là-dedans comme une langouste, puisque tu y tiens," font-ils en ricanant. "Ça ne rend notre travail que plus facile !"

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

Si vous maîtrisez la Paradoxie, rendez-vous au **158**. Si ce n'est pas le cas mais que vous avez la Survie, rendez-vous au **180**.

Si vous ne possédez aucune de ces compétences, vous restez effondré, haletant, jusqu'à ce que les assassins entrent enfin pour vous achever.

5

Vous pénétrez dans ce qui semble être une pièce consacrée à la détente, avec des canapés rembourrés arrangés autour de tables basses en verre. A l'extrémité de la pièce, une rangée de sièges fait face à un écran mural. Une image extrêmement nette apparaît soudain mais il vous faut un moment pour identifier la personne à l'air perplexe et méfiant qu'on y voit. C'est vous-même.

Vous jetez un coup d'oeil à la caméra fixée sur le mur, puis regardez de nouveau l'écran. L'image change pour vous montrer d'autres points de vue : la voiture aérienne Manta, la porte extérieure, le gondo qui fait les cent pas dans la neige dehors.

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

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

"Gaïa ?"

"Oui. Écoute-moi, car il me reste peu de temps avant de sombrer à nouveau dans les ténèbres. Tu dois te rendre à Gizei." Un clignotement, puis l'écran vous montre un nouveau lieu : des pyramides se découpant sur fond de nuit cristalline.

"Le mot "humbaba" est la clé pour entrer. Trouve Gilgamesh et active-le. Il sera ton serviteur dans la course pour découvrir le Coeur."

"La course ? D'autres personnes recherchent le Coeur ?"

"Oui. La transmission que tu as reçue a été vue par beaucoup d'autres à travers le monde. Les plus puissants individus de cette époque vont entrer en compétition pour le pouvoir. Les humains sont ainsi." Gaïa émet un son qui pourrait presque être un soupir, puis parle plus rapidement. "Je travaille à sécuriser une partie de mon esprit contre les ravages des virus. Je te parlerai à nouveau lorsque ce sera plus facile."

L'écran s'éteint soudainement. Gaïa n'est plus là. Notez le code *Humbaba* sur votre Feuille d'Aventure si vous ne l'avez pas déjà.

Décidez ensuite si vous souhaitez examiner la voiture aérienne (rendez-vous au **49**) ou partir (rendez-vous au **395**).

6

La bibliothèque est une immense succession de vastes pièces située dans le sous-sol du bâtiment. L'air est sec et sent le renfermé. Des lampes aux abat-jours verts brûlent à intervalles réguliers au-dessus des pupitres en imitation noyer.

En plus des milliers de livres, vous observez deux ou trois terminaux d'ordinateur de conception antique.

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

Si vous décidez de quitter la bibliothèque, rendez-vous au **73**.

7

L'ascenseur arrive au hall d'entrée et les portes s'ouvrent, mais les agents de sécurité qui attendaient là ont la surprise de découvrir qu'il est vide.

Le chef de la sécurité aboie un ordre : "Vérifiez les autres étages !"

Vous les entendez se précipiter dans les escaliers. Une fois le danger passé, vous redescendez par la trappe de secours qui s'ouvre dans le toit de l'ascenseur.

Ignorant les protestations balbutiantes du réceptionniste, vous sortez en courant vous réfugier dans la sécurité qu'offre la nuit.

Rendez-vous au **311**.

8

Au cours de votre voyage vers l'est, vous avez consacré une ou deux heures par jour à vous entraîner avec l'épée courte.

L'exercice vous a aidé à combattre le froid ainsi qu'à vous accoutumer au maniement de votre nouvelle arme. Vous pouvez désormais utiliser l'**épée courte** dans n'importe quel combat au corps-à-corps.

Elle vous permet de réduire d'un Point de Vie toutes les blessures que vous recevrez. (Si vous deviez normalement perdre 3 Points de Vie, vous n'en perdriez donc que 2.)

Notez ceci sur votre Feuille d'Aventure. Cet effet s'applique seulement aux blessures subies alors que vous employez le Combat à Mains Nues, bien entendu.

Rendez-vous maintenant au **334**.

