



# NIKOPOL

nIKOPOL

New game

Options

Exit

## La solution du jeu vidéo

A partir d'un univers original d'Enki BILAL  
« La foire aux immortels » @ Casterman

505  
GAMES



White Birds





Paris, le chaos !

Comme Nikopol, chaque être sensé est à la recherche de la liberté et du bonheur. Le chemin est inexorablement semé d'embûches. Cet ouvrage est destiné aux plus purs d'entres vous qui n'arrivez pas à sortir de ce marasme.



Chapitres :  
L'Appartement d'Alcide  
Le Cimetière  
Le Poste Frontière  
Le Bunker Montparnasse  
L'Elysée

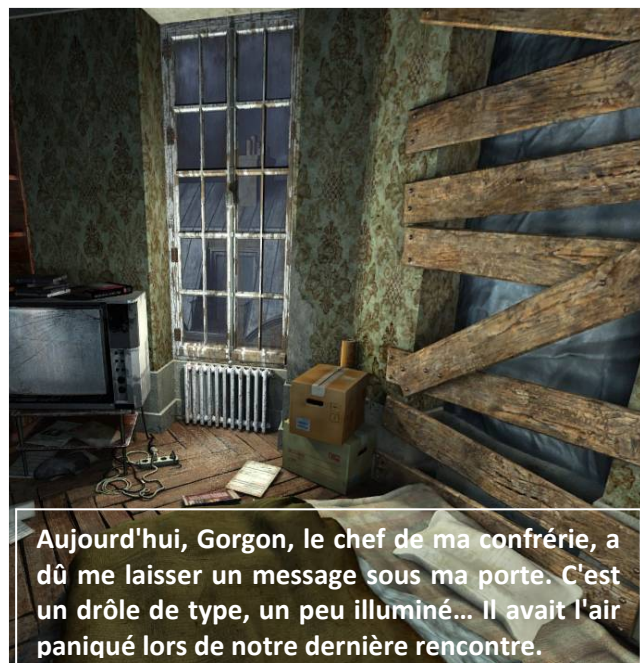
[www.nikopol-lejeu.fr](http://www.nikopol-lejeu.fr)



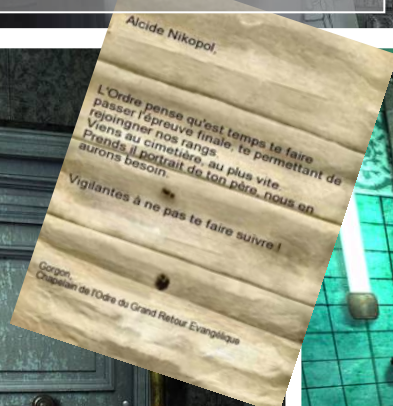
## L'Appartement d'Alcide

Cette pyramide flotte dans le ciel depuis quelques jours. Personne n'en connaît la raison.

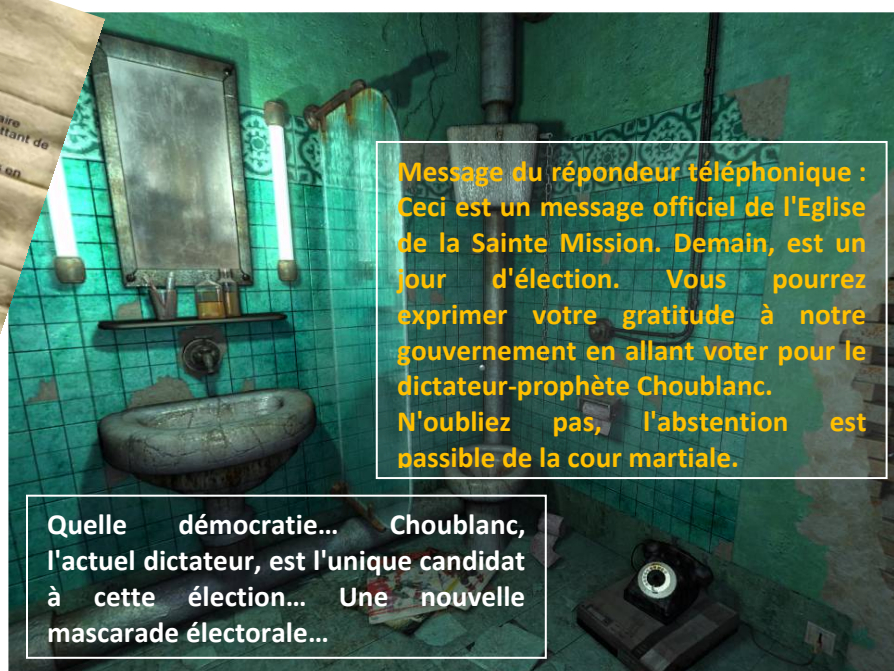
Attention, voici un flash d'information officiel : Un objet spatial non identifié s'est écrasé hier dans le second arrondissement. L'intervention de la milice a été ralentie par une procession illégale, permettant à un groupuscule terroriste de faire disparaître l'objet ...



Aujourd'hui, Gorgon, le chef de ma confrérie, a dû me laisser un message sous ma porte. C'est un drôle de type, un peu illuminé... Il avait l'air paniqué lors de notre dernière rencontre.



Voilà la lettre que j'attendais. L'Ordre est un groupe de résistance religieuse, que j'ai intégré, il y a quelques semaines... Pourquoi Gorgon veut-il un portrait de mon père ?... Je lui poserai la question.



Message du répondeur téléphonique : Ceci est un message officiel de l'Eglise de la Sainte Mission. Demain, est un jour d'élection. Vous pourrez exprimer votre gratitude à notre gouvernement en allant voter pour le dictateur-prophète Choublanc. N'oubliez pas, l'abstention est passible de la cour martiale.

Quelle démocratie... Choublanc, l'actuel dictateur, est l'unique candidat à cette élection... Une nouvelle mascarade électorale...

Bande sonore du film : ...et c'est pourquoi nous vous condamnons à la réclusion spatiale à perpétuité, pour fait de désertion. Vous serez placé en état d'hibernation surveillée par un androïde de type XB2. Les détails vous seront donnés par votre avocat...

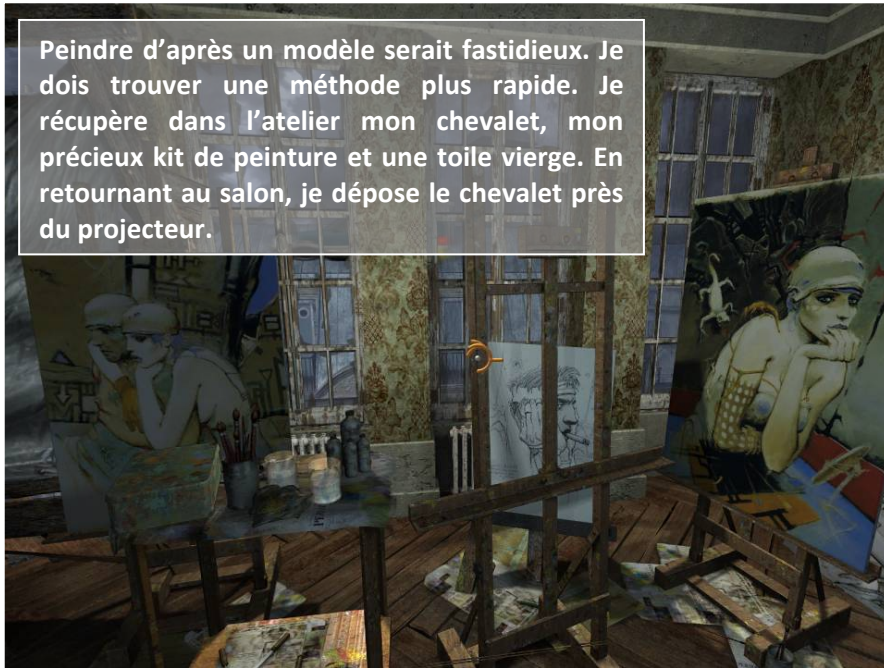


Pour l'instant, il me faut une image de mon père. Je dois en avoir dans les vieux films de vacances.

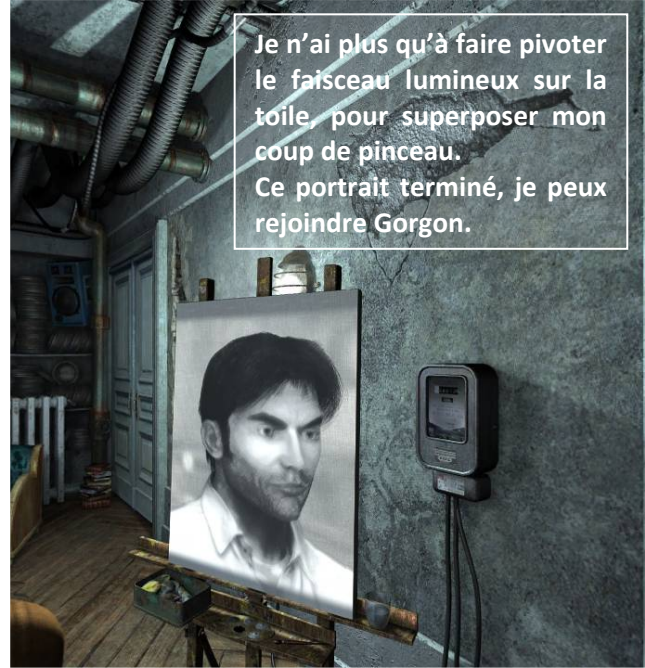
Je récupère une bobine de film qui se trouve sur le rebord de la cheminée et je déroule l'écran de projection. Quelques documents traînent sur la table du salon. Mon père avait récupéré ce projecteur dans un vieux cinéma. Il l'utilisait pour regarder ses films préférés. Après avoir placé le film dans le projecteur, me voilà plongé dans les années passées. La cour martiale s'est débarrassée de mon père ce jour-là. C'était quelques mois avant ma naissance.



Peindre d'après un modèle serait fastidieux. Je dois trouver une méthode plus rapide. Je récupère dans l'atelier mon chevalet, mon précieux kit de peinture et une toile vierge. En retournant au salon, je dépose le chevalet près du projecteur.



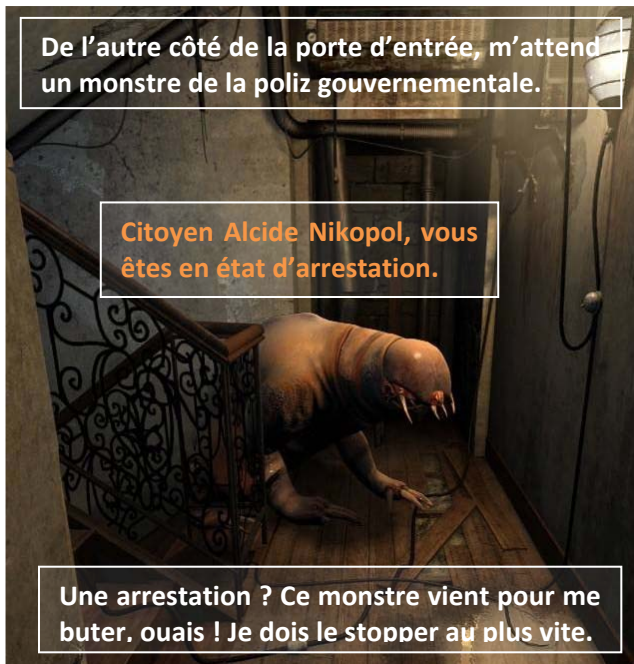
Je n'ai plus qu'à faire pivoter le faisceau lumineux sur la toile, pour superposer mon coup de pinceau. Ce portrait terminé, je peux rejoindre Gorgon.



De l'autre côté de la porte d'entrée, m'attend un monstre de la poliz gouvernementale.

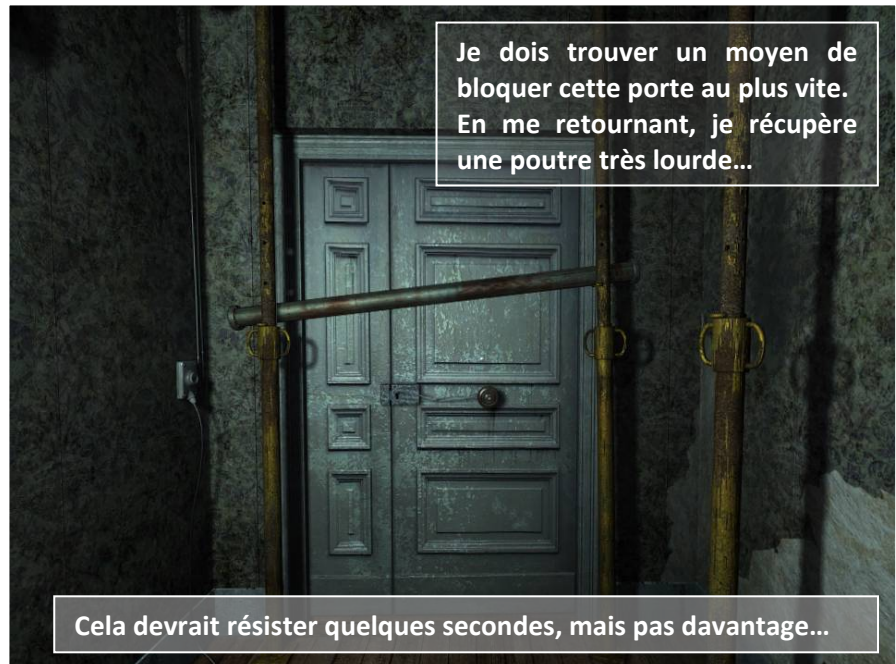
Citoyen Alcide Nikopol, vous êtes en état d'arrestation.

Une arrestation ? Ce monstre vient pour me buter, ouais ! Je dois le stopper au plus vite.



Je dois trouver un moyen de bloquer cette porte au plus vite. En me retournant, je récupère une poutre très lourde...

Cela devrait résister quelques secondes, mais pas davantage...



La porte va bientôt céder. Je dois trouver un endroit pour me planquer.

Quelle chance, je possède une chaîne accrochée à la crémonne de la fenêtre de ma chambre. Bien serrée autour des poignées de porte, me voilà en sécurité à présent.





On dirait que ce monstre effectue des allers-retours entre la porte de l'atelier, et celle de la chambre. Il ne semble pas me voir. Il me piste seulement par son odorat.

L'encens devrait perturber l'odorat de cette créature. J'allume un bâton avec le briquet et retire la chaîne de la porte pour attirer le monstre dans le piège.

Pour sortir, je dois contourner la bête. J'envisage de l'enfermer dans la chambre, en passant par la porte située derrière l'étagère. Mais ce bloc de pierre m'empêche de la bouger. Grâce au treuil, je libère l'armoire. Maintenant, elle peut être déplacée.

Je dois faire vite, le monstre peut entrer maintenant.

Je déplace l'étagère de l'atelier. Le monstre est juste derrière ! Cette armoire ne résistera pas longtemps... Je dois trouver quelque chose pour la bloquer.

Il faut contrer ce monstre illico. Je dois faire vite... Je me précipite pour verrouiller la porte du côté du salon. Ca y est ! Ce monstre est finalement enfermé !

Hé ! Des soldats attendent devant mon immeuble. Ils sont là pour moi, c'est sûr.

Le treuil fera l'affaire. L'armoire ne devrait plus bouger maintenant.

Le plafond de l'entrée est prêt à s'effondrer. Je dois le consolider avant de retirer la porte. Je dégage les gravats du sol et déplace le parpaing de ciment sur la surface libre. La planche qui se trouve à côté, servira de support au plafond.

La cage d'escalier n'est pas accessible ! Une issue de secours se trouve derrière ce mur. Je dois l'enfoncer.

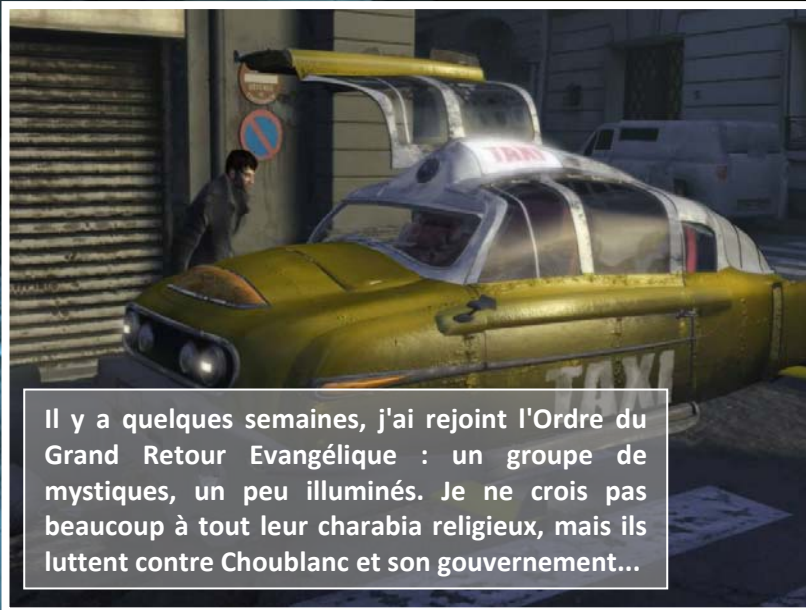
Pour dégager la sortie, le marteau que j'utilise pour sculpter fera l'affaire. La voie est libre maintenant.

5 coups de marteau suffisent pour ouvrir le passage. Frappez sur les zones marquées d'une croix dans n'importe quel ordre.



## Le Cimetière

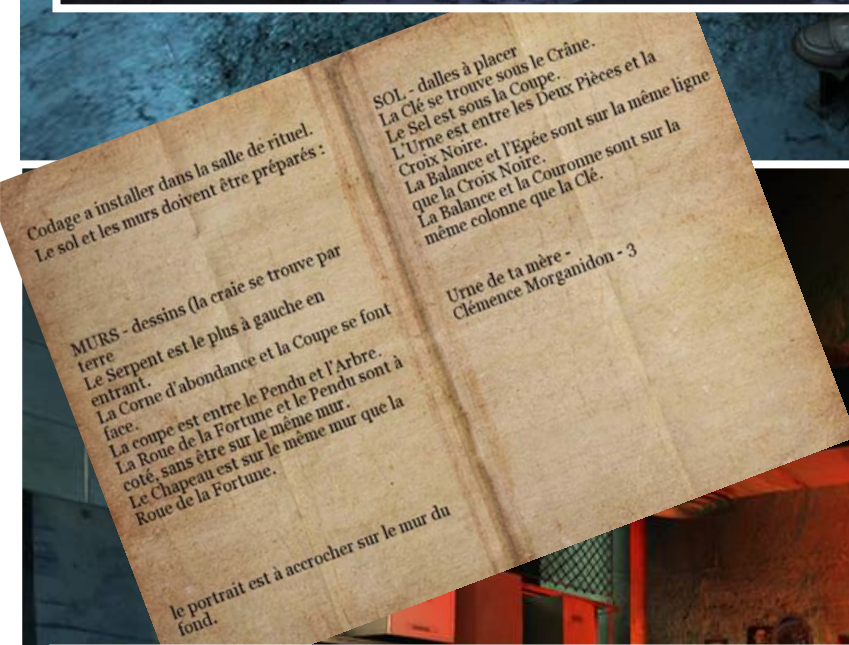
C'était moins une... Je me rends au cimetière où m'attend Gorgon.



Il y a quelques semaines, j'ai rejoint l'Ordre du Grand Retour Évangélique : un groupe de mystiques, un peu illuminés. Je ne crois pas beaucoup à tout leur charabia religieux, mais ils luttent contre Choublanc et son gouvernement...

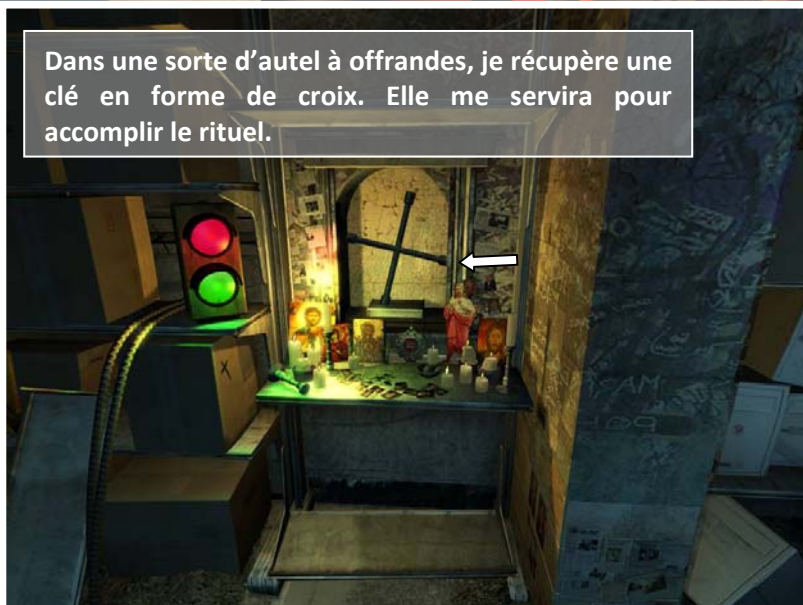


Tiens, prends ce manuel, il contient toutes les informations nécessaires. Respecte bien ce qui y est écrit dedans, sinon, les membres de l'Ordre ne comprendront rien... L'assemblage se faisait dans la petite pièce, au fond à droite. Fais au plus vite, et ne reviens uniquement me voir que tant que tu n'auras pas terminé, mon garçon...

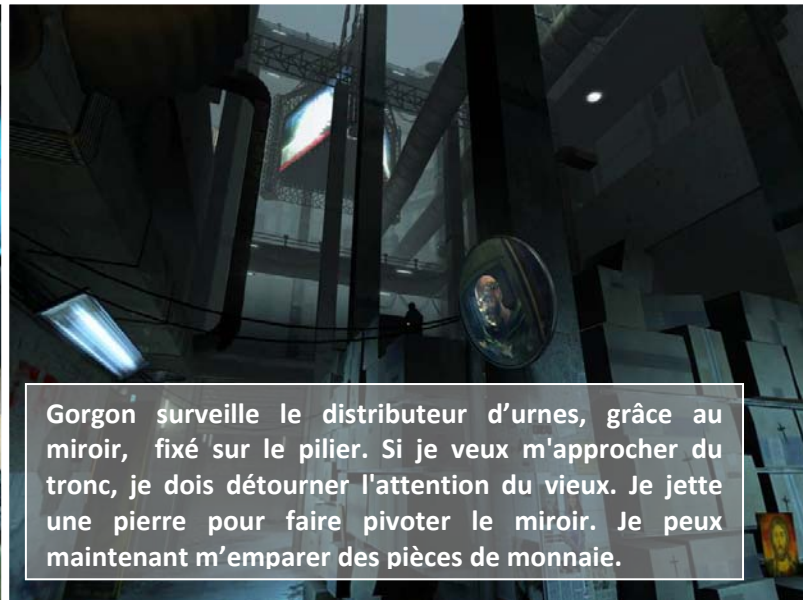


La salle du rituel est obscure. Je devrais allumer la lumière... Ouf, je possède un briquet. Le manuel du rituel indique ce que je dois faire. Certaines dalles sont brisées, je dois trouver des objets équivalents (sel, urne, pièces et croix noire).

Dans une sorte d'autel à offrandes, je récupère une clé en forme de croix. Elle me servira pour accomplir le rituel.







Gorgon surveille le distributeur d'urnes, grâce au miroir, fixé sur le pilier. Si je veux m'approcher du tronc, je dois détourner l'attention du vieux. Je jette une pierre pour faire pivoter le miroir. Je peux maintenant m'emparer des pièces de monnaie.



C'est l'urne de ma mère que je sélectionne au distributeur. Clémence Morganidon



Le système de surveillance, m'interdit l'accès à la chambre froide. Je dois trouver un moyen de le contourner.



Entre les étagères du fond, je démonte la planche et force le passage de la grille d'aération.



Me voici dans la chambre froide. C'est ici que Gorgon conserve les corps en attente d'inhumation.

Le carter est mal fixé. Avec la clé en croix, je parviens à atteindre la vanne de réfrigération. Mmh... en remontant la température, la glace va fondre.

Pff... cette porte n'était surveillée que par un magnétophone et un haut parleur...

Gorgon conserve les dépouilles dans des enveloppes de sel... Le burin conviendra pour détacher un bloc de ces blocs.

Le manuel de codage indique la méthode pour préparer le sol et les murs. Il n'y a qu'une seule combinaison. Le morceau de craie oublié par terre, me permet de composer les dessins sur les panneaux des murs. A gauche, je commence par représenter un Serpent. Par déduction, j'arrive à placer les 7 autres représentations.

Chaque emplacement du damier du sol doit être occupé par une représentation ou un objet. Sans trop de difficulté, je parviens à placer les cinq dalles, ainsi que le bloc de sel, l'urne, les deux pièces et la clé en forme de croix.

Je termine le rituel en fixant le portrait de mon père sur la porte du fond. Et voilà, j'en ai fini avec ce codage...



Que se passe-t-il ? Gorgon ?...  
Gorgon ? Hum... me voilà coincé ici...  
Cette porte est fermée. La clé est  
encore dans la serrure...



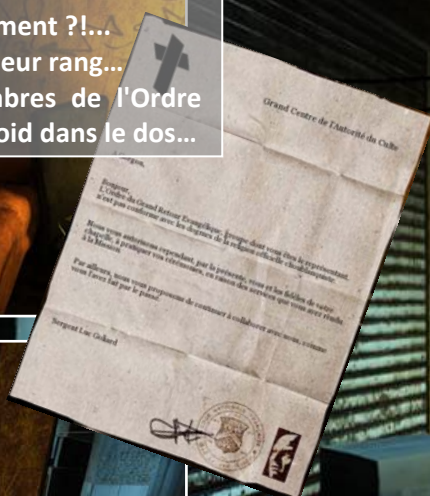
Avec le burin, je fais tomber le  
trousseau de clé de l'autre côté  
de la porte, sur le manuel. Il ne  
reste plus qu'à le retirer.



Une plaque est vissée ici. Je la fait sauter à  
l'aide de la clé en croix.  
Impossible d'y passer la main, mais il y a la  
place sous la porte pour passer un objet  
mince comme le feuillet du manuel.

Hum, on m'a enfermé dans ce cimetière...super...  
La porte du bureau de Gorgon est fermée par le  
cadenas. Ouf, une clé du trousseau correspond.

Gorgon travaille avec le gouvernement ?!...  
Si j'avais su, je n'aurais pas rejoint leur rang...  
Je ne pensais pas que les membres de l'Ordre  
étaient aussi allumés... Cela fait froid dans le dos...



Encore une image de mon père ?  
Qu'est-ce que Gorgon me cache ?





L'interrupteur à clé permet d'éclairer l'ensemble des panneaux de la salle du rituel. Maintenant, tous les éléments sont prêts pour le décodage.

Je pose les documents sur la tablette pour commencer le déchiffrement. Le schéma de décodage correspond à l'agencement de la salle. Sur chaque panneau lumineux, est représenté un symbole. A chaque symbole correspond la lettre de l'alphabet indiquée sur le document.

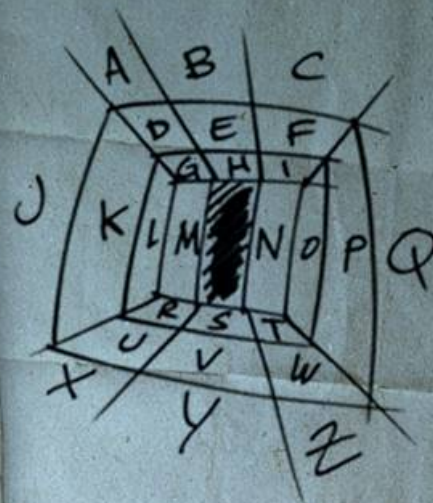


Vide  
2 pièces  
Clé  
Vide  
2 pièces  
Spirale  
Etoile  
Vide  
Anneau  
Couronne  
Prisme  
Couronne  
Roue  
Come  
Vide  
Clé  
Anneau  
Clé  
Clé  
Vide  
Tour  
Vide  
Epée  
2 pièces  
Pendule  
Roue  
Pi

(suivant)  
(précédent)

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	Del

Joueur 23  
nikopol - l'homme  
des étoiles.  
reside au bunker.  
arrete son fils.



Le texte est maintenant très clair :

« JOUEUR 23 - NIKOPOL - L'HOMME DES ETOILES -  
RESIDE AU BUNKER - ARRETEZ SON FILS ».

Mais, il parle de moi !!! Je dois filer d'ici.





**Alcide Nikopol !**

Ecoute ce que moi, Anubis, dieu parmi les dieux, j'ai à dire.... La navette qui contenait ton géniteur est redescendue sur Terre, il y a quelques jours. Malheureusement, Horus, mon ignoble et fourbe congénère, l'a soumise à sa volonté. Ensemble, ils vont rompre l'équilibre des forces qui tiennent Paris, et entraîner la ville dans le chaos. Tu dois les arrêter.

Mon père... mais, mais, pourquoi moi ?

Toi seul peut atteindre ton père. Prends cet ankh, il te protégera contre les pouvoirs d'Horus. Quand tu l'auras retrouvé, pointe l'ankh sur la pyramide. Alors, je viendrai et je soumettrai mon frère.

Euh... d'accord.



Appelle-moi uniquement lorsque tu auras retrouvé mon frère. Maintenant, retrouve ton père, il est détenu dans cette tour que vous nommez Bunker National.



La photographie trouvée dans le bureau de Gorgon montre une sortie, derrière les congélateurs de la chambre frigorifique.

Je dois déplacer le meuble et quitter rapidement cet endroit qui grouille de flics.

Ici la police, Nikopol ! Sortez d'ici, il ne vous sera fait aucun mal ...

Dernier avertissement ! Nous allons donner l'assaut !





## Le Poste Frontière

Gorgon m'a dénoncé à la police, à cause de ses prophéties délirantes... Je n'y crois pas ; il m'a fait entrer dans son groupe, seulement pour pouvoir me surveiller. Qu'il crève...

Rejoindre mon père... Cela ne va pas être simple. Un mur divise Paris en deux arrondissements, les dirigeants et les riches au centre, le reste autour... Un seul point de passage permet d'atteindre le Bunker...

Halte là !

Je voudrais entrer dans le premier arrondissement...

C'est impossible. Le couvre-feu a été déclaré hier, à cause de la tentative de coup d'état. Le poste frontière est fermé pour la journée...

Mais, je viens de voir entrer une voiture ?

Les habitants du premier arrondissement peuvent aller et venir, mais je ne crois pas que t'en fasses partie...

Recule maintenant !

Cette entrée est réservée à l'élite. Dégage !

Hum... Une barre de fer !  
Cela pourra me servir.



Un robot est aussi  
candidat aux élections ?

Humpf... impossible de soulever cette grille. Je libère la trappe en forçant le capot, avec la barre de fer. Une chaîne tient le contrepoids. Si elle casse, la grille s'ouvrira. J'utilise le burin pour briser cette chaîne.



Le gouvernement a condamné le métro il y a une dizaine d'années, quand les boues empoisonnées de la Seine ont inondé les tunnels... Va savoir ce qui traîne par ici...



Le jet d'une pierre sur le loquet de l'échelle d'ascension du puits, me permet de remonter à la surface, juste derrière le soldat du poste frontière et de l'autre côté de la barrière de lasers.



Je vais utiliser la rame de métro qui se trouve dans la zone d'entretien, pour défoncer celle qui bloque l'accès au tunnel. Je prends la main sur le pupitre de contrôle du métro. En plaçant correctement les 4 balises, j'arrive à scinder le faisceau en deux rayons de particules afin d'alimenter la console et l'un des organes ligne A, ligne B ou aiguillages. Mais une autre rame se trouve immobilisée sur les aiguilles ! J'alimente donc la ligne B pour la dégager. Puis, j'alimente les aiguillages pour former un itinéraire, entre la zone d'entretien et la ligne A. Enfin, j'apporte l'énergie électrique sur la ligne A pour permettre à la rame en attente, de circuler à pleine vitesse, jusqu'à la station et percuter les voitures accidentées.



Sur le plan du poste de garde, est inscrit le code qui donne accès au premier arrondissement du Montparnasse.

Je dois me débarrasser de ce garde discrètement.



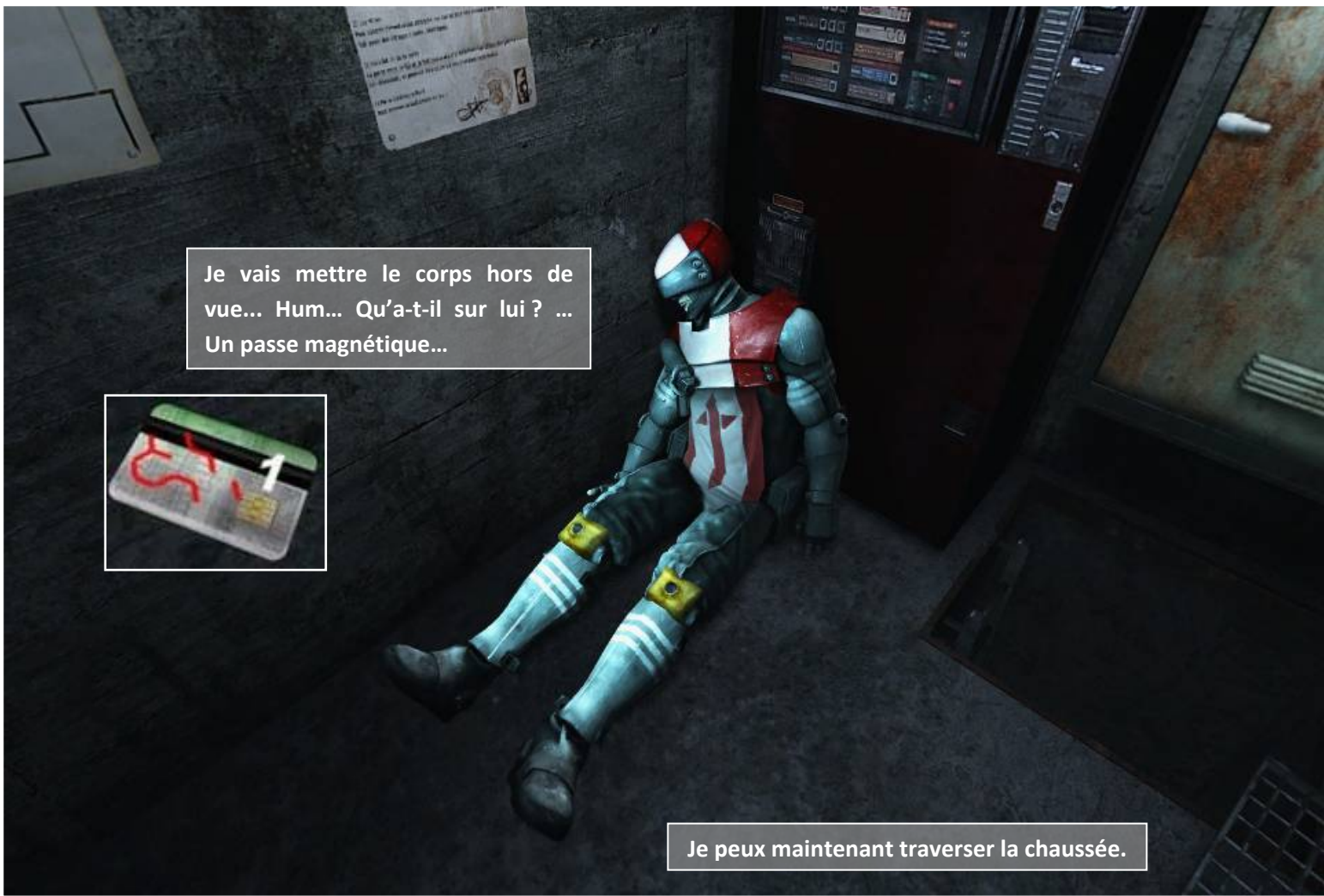


Le câble est sous tension, je pourrais mourir si je tentais de le couper, sans l'avoir débranché.

Avec le couteau, je dénude les fils électriques. Puis, je rétablis le courant.



Un choc de 220 volts ne lui laisse aucune chance. Quel gâchis !

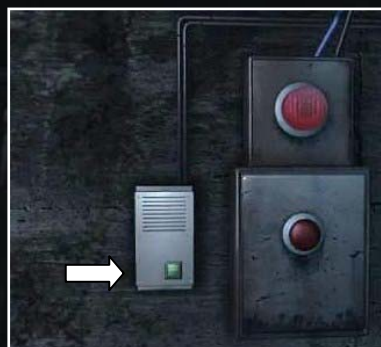


Je vais mettre le corps hors de vue... Hum... Qu'a-t-il sur lui ? ... Un passe magnétique...

Je peux maintenant traverser la chaussée.

Hum... Il y a un autre garde et deux miradors surplombent la frontière. Je dois pourtant passer par là !

J'ai besoin de ton aide, est-ce que tu peux venir ?  
**Eteins d'abord les lasers !**

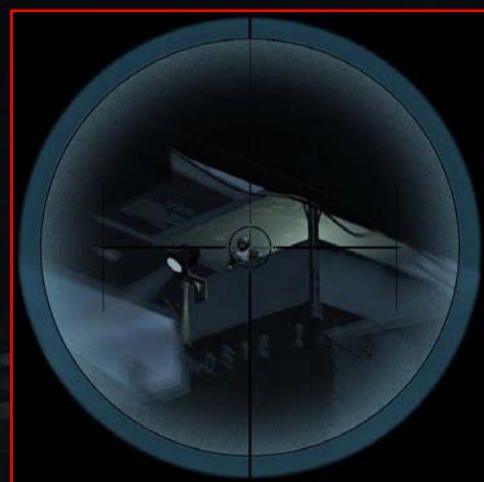


Tu peux venir ?  
**Ouais, j'arrive !**

En inversant les deux fils des indicateurs de danger des rayons laser, je vais tromper l'autre garde.



Pauvre bougre. J'espère qu'il n'a pas souffert. Qu'est-ce qu'il a d'intéressant sur lui ? ... une clé !



Un fusil à lunette, je déteste ça. Il va me permettre de me débarrasser des deux soldats qui se trouvent dans les miradors.



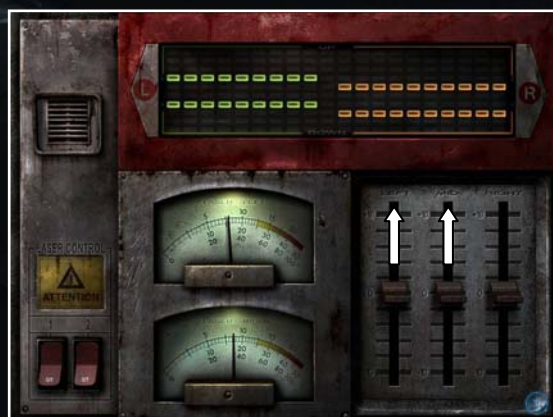
C'est un appareil pour modifier l'accréditation des passes. Je dois programmer le niveau d'accès du passe magnétique. Après avoir introduit la carte dans le lecteur, je sélectionne le niveau « 2 » que je veux programmer au minimum. L'ordre d'appui sur les touches tactiles, peut avoir de l'importance.



Voilà le Bunker Choublanc, le plus gros centre de défense parisien. L'armée n'a toujours pas réussi à déloger la méduse géante qui s'est posée au sommet.

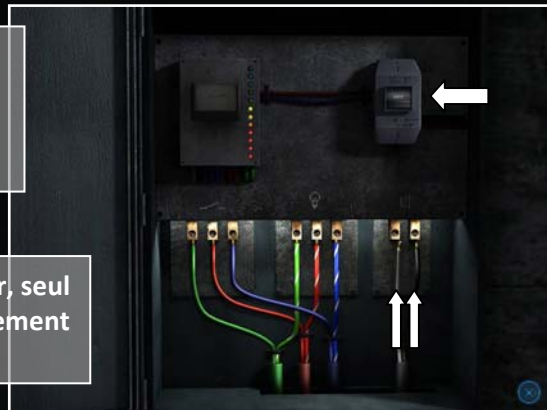


Je dois désactiver les lasers. En déplaçant les curseurs à bloc, le rayon va détruire l'émetteur qui se trouve en face. La barrière est détruite, je peux passer maintenant.



Mmh... c'est ici que sont gérées toutes les alarmes du poste frontière. L'alarme va sonner dès que ce compte à rebours se terminera. On dirait que le disjoncteur contrôle le compte à rebours.

En déconnectant les deux fils du haut parleur, seul le voyant rouge indiquera un dysfonctionnement de l'alarme et attirera l'attention du garde.



La caserne. Elle doit être remplie de soldats, en train de cuver le match de hockey d'hier...

Il faut faire vite, le garde va sûrement revenir.



Un lecteur de cartes magnétiques. Il faut introduire mon passe magnétique pour ouvrir cette porte.



Vite, le garde va me surprendre !



## Le Bunker Montparnasse



Cible cadrée... feu...

Nous sommes en approche  
de la cible...  
En position de tir...  
Attendons instructions.



Rien à faire, cette chose  
va nous bouffer.

Mon père est séquestré ici... C'est  
l'endroit le plus sécurisé de Paris...



Bonjour, je dois parler de toute urgence au  
réfugié politique, nommé Alcide Nikopol.  
Il se trouve en haut de la tour, au 50ème  
étage...

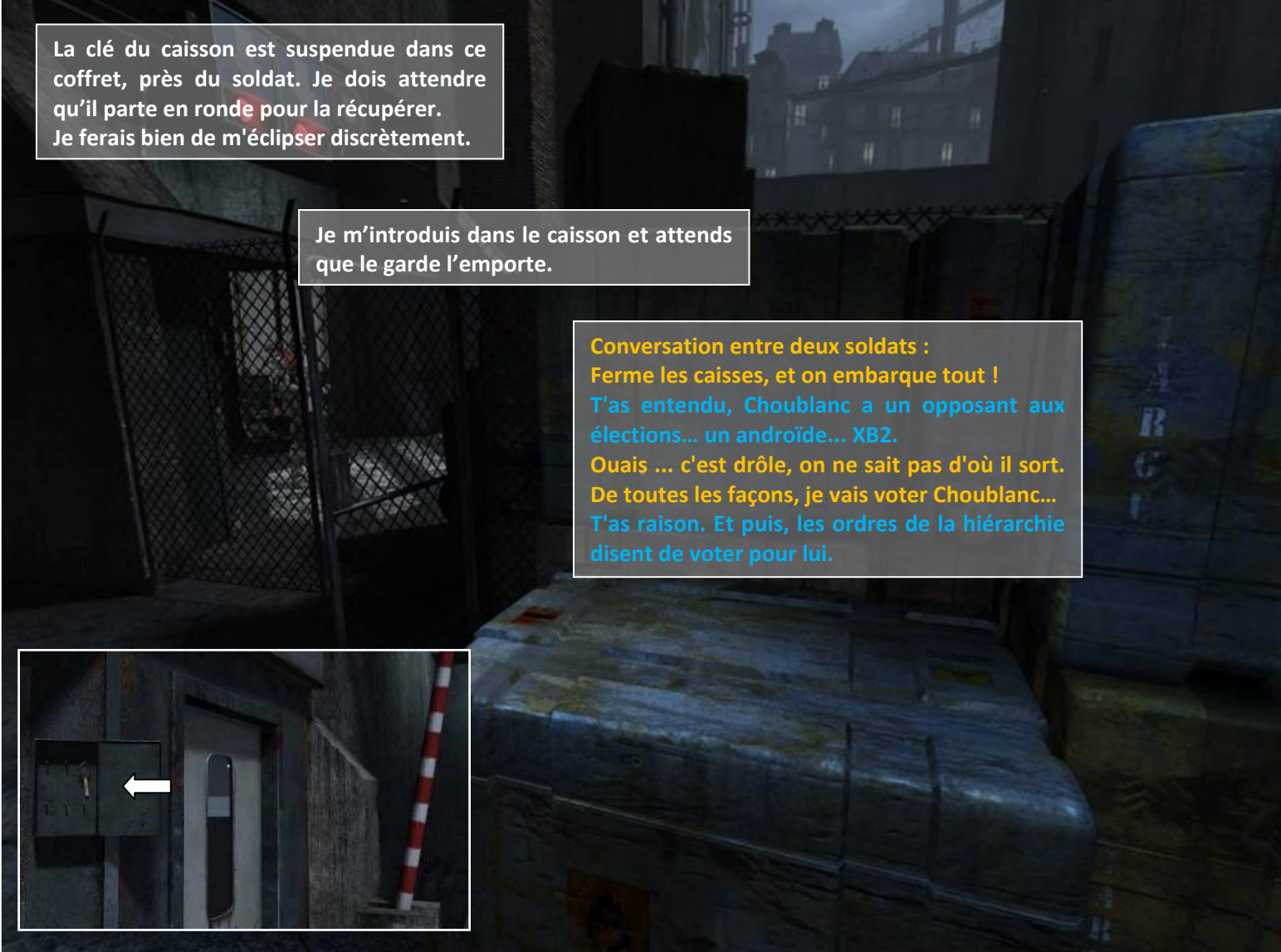
Très bien, et comment pourrais-je le  
rejoindre ?

Le bâtiment est bouclé. La méduse spatiale  
a encore grossi aujourd'hui, alors tous les  
accès sont condamnés, et rien ne peut  
entrer... La seule exception, ce sont les  
caisses, là-bas ; c'est du nouveau matériel,  
qu'on va tester sur la méduse...

Alors... je ne peux pas passer ?

Excepté si vous avez une autorisation  
spéciale, je ne peux pas vous laisser entrer.  
Ne restez pas là ! Circulez !





La clé du caisson est suspendue dans ce coffret, près du soldat. Je dois attendre qu'il parte en ronde pour la récupérer. Je ferais bien de m'écclipser discrètement.

Je m'introduis dans le caisson et attends que le garde l'emporte.

Conversation entre deux soldats :

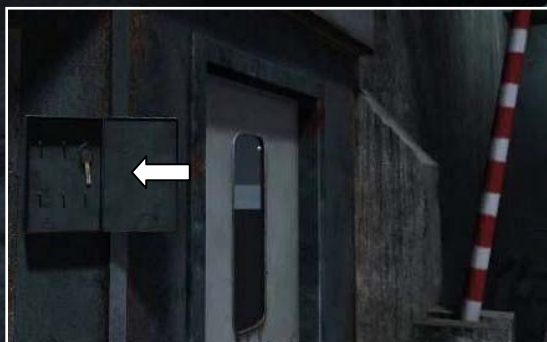
Ferme les caisses, et on embarque tout !

T'as entendu, Choublanc a un opposant aux élections... un androïde... XB2.

Ouais ... c'est drôle, on ne sait pas d'où il sort.

De toutes les façons, je vais voter Choublanc...

T'as raison. Et puis, les ordres de la hiérarchie disent de voter pour lui.



Tu restes au Bunker ?

Non, ma division est rappelée à l'Elysée. Comme toutes les autres. Depuis le coup d'état d'hier, ils mobilisent les soldats sur l'Elysée.

Ils doivent craindre une attaque sur le président... On laisse la caisse ici ?

Ouais, ça ira très bien... bon, je vais rejoindre ma division.

Hé, attends-moi !

Plus de bruit... je dois pouvoir sortir. En démontant ce boîtier, je pourrais accéder au mécanisme de la serrure.



Si je bricole la serrure, je devrais pouvoir ouvrir la caisse de l'intérieur. La clé en croix me permet de déposer le capot. Je force le fond de la serrure avec le burin, mais il se casse. Le battant se retire tout seul. Je coince la lame du couteau, sous le ressort du verrou, à droite pour le soulever. Je place ensuite la lame sous le ressort du loquet, à gauche, pour le décoincer. Ca y est !

Je n'ai jamais vu Paris, d'aussi haut.

A l'intérieur de la Tour, j'entends une voix qui provient du poste de sécurité. Hors de question d'y entrer ainsi. Je dois trouver un moyen de déloger ce garde.

Je soulève la grille de ventilation et inverse le sens de l'hélice.

Je crois qu'on peut faire un excellent mélange avec de l'acide et de l'eau de javel.





Je ne dois pas laisser le corps dans le couloir. Un pistolet hypodermique ? Il me sera utile.



Depuis la salle de sécurité, je pourrais trouver mon père. Une caméra filme dans une cellule ...

Hum, je dois m'assurer qu'il n'y a personne dans le couloir.  
L'ouverture de la porte de l'autre côté du couloir doit être commandée, depuis la salle de sécurité.



...vous m'utilisez comme un jouet...  
Vous êtes pire que Choublanc et tous les autres...  
Vous êtes un égoцентриque, totalitaire et inhumain...

**Bien sûr ! Je suis un être céleste, régi par des principes qui échappent à ton entendement. Nikopol, nous allons prendre ensemble le pouvoir de cette ville. Tu gouverneras les humains, et moi, je m'occuperai du problème de la pyramide.**

Je suis peut être indiscret, mais cette pyramide, c'est quoi au juste ?



**Le vocabulaire terrestre ne pourrait le définir... Conquérir Paris, c'est avant tout maîtriser le carburant. Avec cette énergie, je ferai ramper à mes pieds Anubis et sa clique de pantoufards laxistes.**

**C'est plutôt grotesque de voir des dieux tributaires d'un robinet de pétrole, non ? Leur vaisseau est très archaïque... Sans combustible, ils sont prisonniers de cet endroit... Attends, on nous écoute... tes semblables font preuve de beaucoup d'arrogance...**



Beurk ! C'est donc à ça que ressemble cette méduse spatiale ? Oh non, pas encore l'une de ces créatures ! Hum... il a l'air occupé à... manger ? Il semble bien concentré... Je dois me débarrasser de ce monstre pour prendre ces cartons ...

Un coup de pistolet hypodermique sur la méduse et le voilà endormi.



La méduse ne supporte pas le feu. Les morceaux de carton et le manuel du rituel brûleront son tentacule.



Un autre monstre, il a l'ai énérvé ; je ne veux pas m'aventurer là-bas. Humpf ! Malgré son poids, cette armoire roule très facilement.

Me voilà débarrassé de ce monstre.



Cette porte a été murée grossièrement. Avec le marteau, je pourrais me frayer un passage... L'escalier pour descendre est derrière cette porte...





L'alarme ! Je dois faire vite !  
Des soldats ! Ils ne doivent pas passer cette porte !

Mon père est là-bas. Je dois le rejoindre.



Deuxième section, troisième compagnie, départ imminent...



Un verre d'eau versé sur ce clavier de commande devrait retarder les soldats. Il est bien abîmé maintenant. Ils n'ouvriront pas cette porte si facilement.

Cette vitre était facile à briser. Un simple tabouret aura suffi.



En découpant ce câble électrique au-dessus de la plinthe, j'obtiens une belle corde de rappel. Le câble est solide. Je peux descendre.

Du verre extra-coupant. Il faut faire attention, ou ça risque de me trancher les doigts. En enveloppant une partie de ce verre avec le drap du lit, je pourrais faire un couteau très tranchant.



Une plume noire ? Horus ?



## L'Elysée

C'est ma chance !



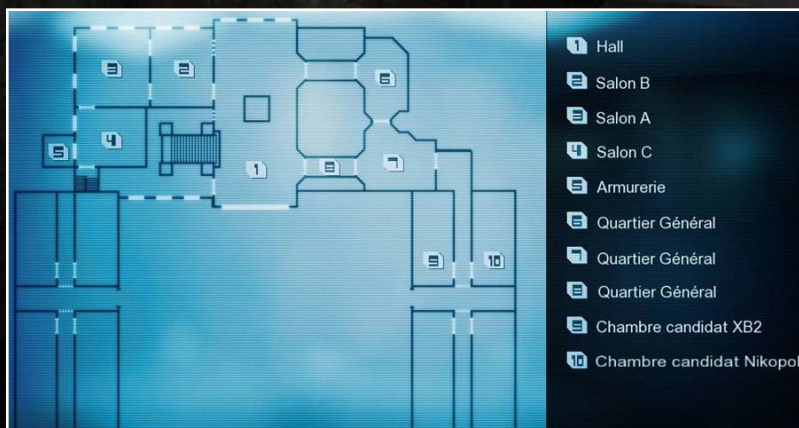
Troisième section, troisième compagnie, chargement en cours pour le vol en direction de l'Elysée... Départ imminent...

Je ne suis pas mécontent de quitter la Tour... Tu sais pourquoi ils nous rapatrient sur l'Elysée ? Simple mesure de sécurité, pour contrer d'éventuelles attaques sur l'Elysée durant les élections...

Me voilà dans la gueule du loup. Il ne me reste plus qu'à trouver mon père et Horus ne sera pas loin.



Je dois configurer mon passe pour ouvrir cette porte. Le niveau de sécurité est celui le plus élevé.



La chambre de mon père est de l'autre côté des salons...



Attention, ceci est un message officiel de notre dictateur-prophète :

La cabale du général Vertegoutte hier soir, nous a poignardés dans le dos. Après des années de travail vouées à la Sainte Mission, découvrir l'hérésie au sein de nos élites est un mauvais augure pour notre ville. Au-delà de la facilité théologique des dogmes ennemis et de la faiblesse de nos chefs qui ont créé cette situation, j'assume la responsabilité de cet échec, et j'en tire les conséquences en me retirant dès maintenant dans le Monastère de la Défense, où je serai loin des tentations et des infidèles. Je salue les Parisiens et les invite à se rassembler autour d'Alcide Nikopol, qui me remplacera dans cette élection contre, l'androïde XB2.

Choublanc démissionne ! C'est une première !... Horus ne doit pas être étranger à ce retournement politique.

Ces élections, je ne les trouve pas nettes...

Ouais. Les candidats, Nikopol et XB2, on ne les connaît pas. Ils sortent de nulle part.

Et puis, deux candidats pour une seule élection, ça fait bizarre.

Dire qu'ils sont là-bas, derrière des vitres blindées...

Ils sont plus en sécurité que Choublanc !

Ouais, ah ah ...

La vanité de Choublanc n'a vraiment pas de limite.

J'ai juste le temps de ramasser cette barre de fer et de me cacher dans ce capot.

Oui sergent, j'ai effectué les examens que vous m'aviez demandés.

... oui ? Quels en sont les résultats ?

Notre ex-dictateur prophète Choublanc est toujours infirme. Il souffre de troubles de la personnalité, d'amnésie partielle, et d'accès de démence.

Ah... et quelles sont ses chances de rétablissement ?

Les lésions sont trop importantes. Son état va s'empirer avec le temps. Avec un traitement de choc, on peut à peine stabiliser sa situation. D'ailleurs, si vous me le permettez sergent, je vais devoir terminer cette conversation pour lui administrer ses soins.

Bien. Une dernière question, avez-vous une idée de la cause de son état ?

Nous ignorons les raisons exactes, mais une attaque psychique de forte puissance pourrait faire autant de dégâts.

Très bien, vous pouvez disposer...

Horus est derrière tout ça, j'en suis sûr...





C'est la voix de ce robot, XB2 :

**Nikopol... ce misérable ex-détenu...**

**Comment a-t-il pu survivre jusqu'ici... pourquoi, après l'avoir maintenu en captivité durant des décennies, je le trouve une fois encore sur ma route ? N'était-ce pas suffisant de veiller sur son écœurant corps biologique congelé ? Et il veut prendre ma place de Gouverneur ? Sa vraie place est six pieds sous terre. Sa mort me satisferait au plus haut point. Je le tuerais... tout de suite, oui, je vais le tuer...**

Il faut que je retourne à l'armurerie ; trouver une arme et détruire ce robot.

Cette console gère les patrouilles des gardes. Je dois les répartir de telle façon que je puisse retourner sans risque jusqu'à l'armurerie. J'en place deux dans le hall et un, en patrouille dans les salons A-B-C.

Un téléphone cellulaire. Il y a longtemps que je n'en avais pas vu, ce genre de technologie est réservé à l'élite...

Le signal d'ouverture risque d'alerter les gardes qui se trouvent de l'autre côté. Je dois le neutraliser.

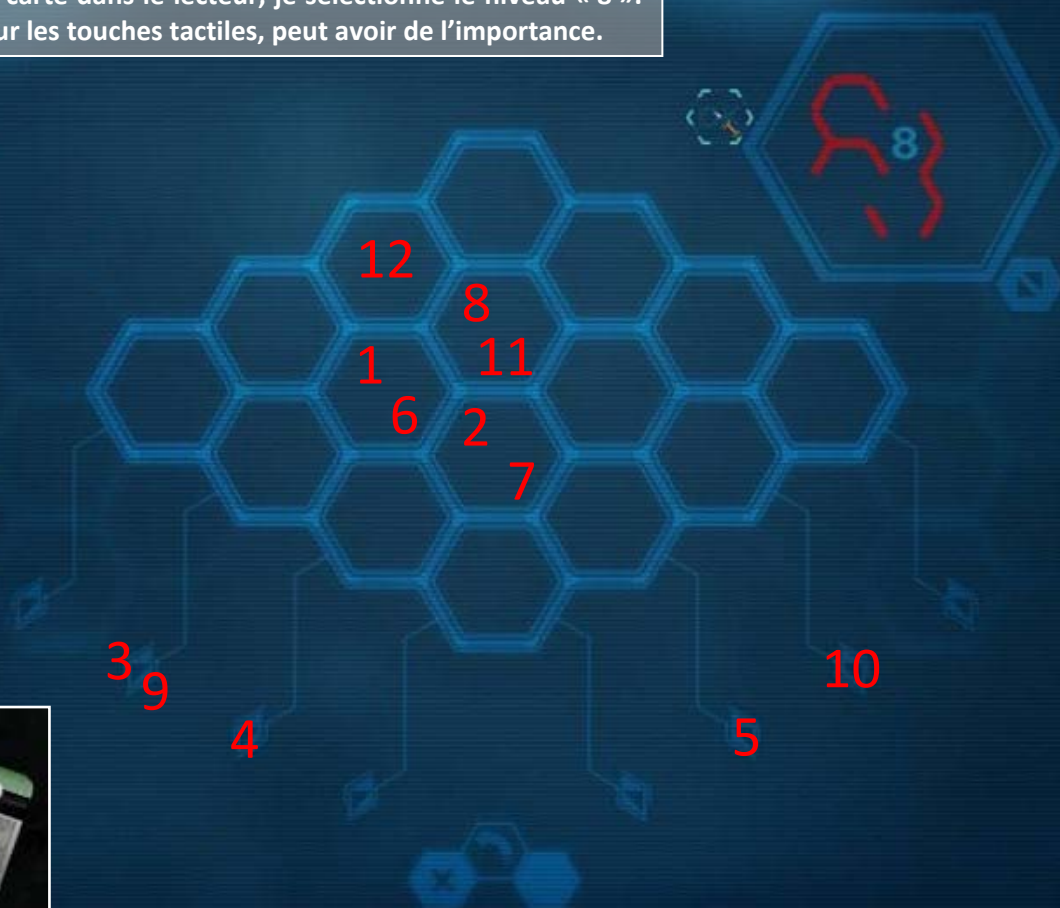
Avec mon couteau de fortune, je sectionne le câble électrique qui traîne par terre. Le signal de la porte ne fonctionne plus.



Je ne quitterai pas cet endroit avant d'avoir configuré mon passe, pour ouvrir l'armurerie. Il y a une console de programmation, à cet endroit.



C'est le même appareil qu'au poste frontière. Je dois programmer le niveau d'accès du passe magnétique au niveau le plus élevé. Après avoir introduit la carte dans le lecteur, je sélectionne le niveau « 8 ». L'ordre d'appui sur les touches tactiles, peut avoir de l'importance.



Pour passer, je dois me faire discret.

Une fois le garde entré dans le salon A, je le suis et me positionne derrière la porte. Dès que le signal d'ouverture de l'autre porte retentit, je me faufile rapidement et rejoins l'armurerie.



Le garde va revenir jusqu'à l'armurerie, il faut l'empêcher d'entrer. Le seul moyen rapide est de déplacer l'armoire, devant la porte.



### CK21

CK21 : La petite taille et le silencieux de série font de ce fusil une arme idéale pour les opérations de proximité. De sa force d'impact modeste découle un recul faible, qui, allié à sa grande cadence de tir, permet d'exécuter de véritables "dégâts d'acier de précision".  
Réf.: 13555

### BAR-89

Bar-89 : Le fusil classique du tireur d'élite. Sa puissance - il est capable d'arrêter des véhicules - sa portée (plus de 500 mètres de précision), et son silencieux font de fusil l'arme parfaite pour une élimination tactique. Attention, nettoyer soigneusement après chaque utilisation.  
Réf.: 554861

### FA-99

FA-99 : Tour de force technique, c'est le fusil le plus léger du marché. A été conçu pour accepter de nombreuses options : lunettes de visée, pointeur laser, bipied, etc. La précision n'est pas le point fort du FA-99 ; à employer avec modération.  
Réf.: 0005894

### PG98K

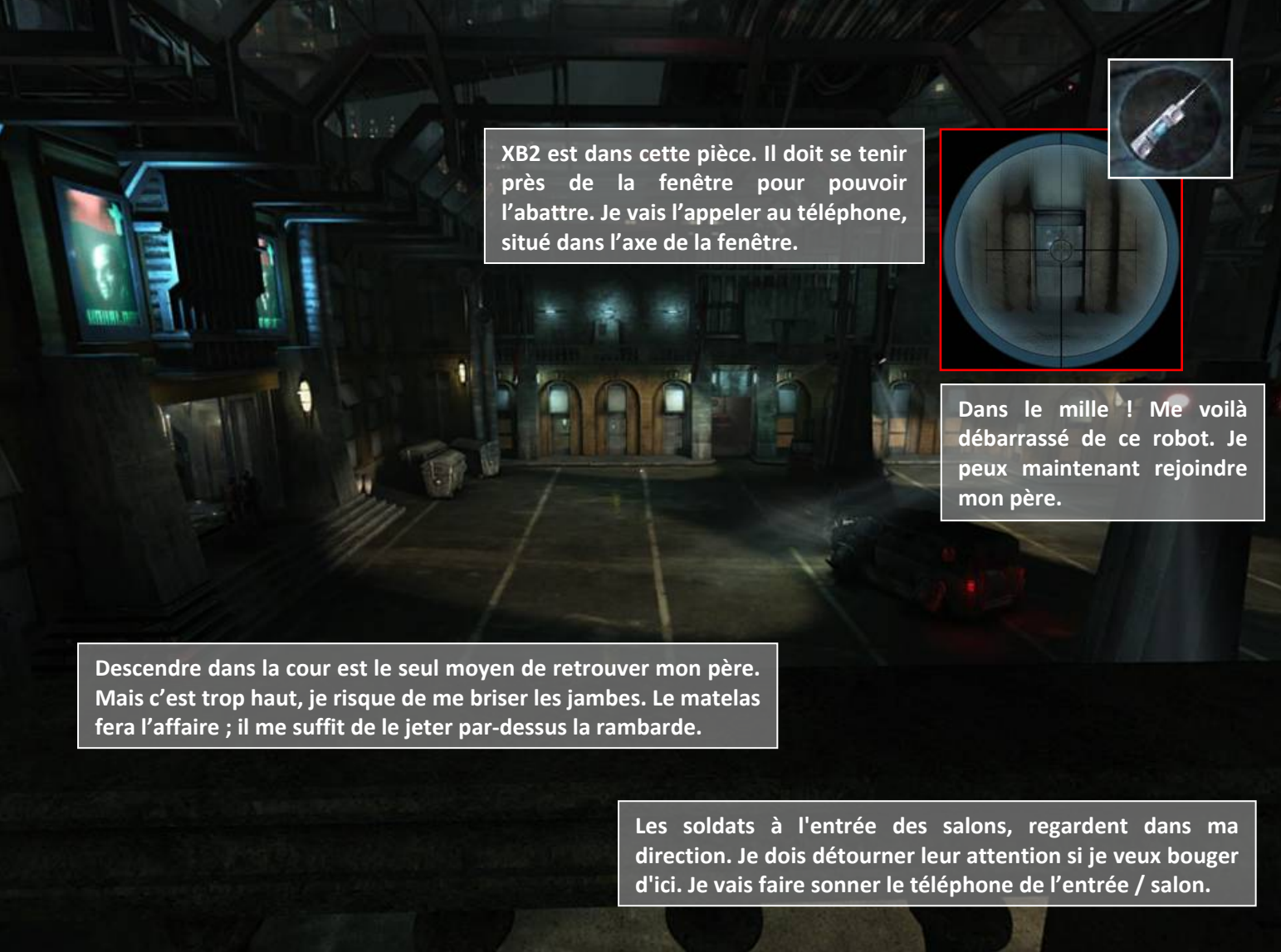
PG98K : Cette arme a été conçue pour traverser les blindages les plus résistants. Alimenté par chargeur-tam bour double de 75, ou bande de 50 cartouches. L'utilisation répétée du mode automatique de cette arme sans son mode bipied peut provoquer des troubles de l'équilibre.  
Réf.: 135558

Les renseignements techniques sont disponibles sur demande.

Il me faut une arme de longue portée pour que la balle puisse traverser la cour de l'Elysée et percer la vitre blindée de la chambre de XB2. De plus, elle doit être silencieuse, pour ne pas attirer l'attention des soldats. Je vais choisir le model BAR-89 situé à gauche.

Je gagne l'étage et me trouve rapidement bloqué par un matelas, disposé devant la porte. Avec mon couteau improvisé, je coupe le lien. Les battants de la porte sont grippés. Je dois utiliser la barre de fer pour les escamoter. Me voilà sur la terrasse, en surplomb de la cour et à l'opposé de la chambre de XB2.





XB2 est dans cette pièce. Il doit se tenir près de la fenêtre pour pouvoir l'abattre. Je vais l'appeler au téléphone, situé dans l'axe de la fenêtre.



Dans le mille ! Me voilà débarrassé de ce robot. Je peux maintenant rejoindre mon père.

Descendre dans la cour est le seul moyen de retrouver mon père. Mais c'est trop haut, je risque de me briser les jambes. Le matelas fera l'affaire ; il me suffit de le jeter par-dessus la rambarde.

Les soldats à l'entrée des salons, regardent dans ma direction. Je dois détourner leur attention si je veux bouger d'ici. Je vais faire sonner le téléphone de l'entrée / salon.

Ces portes sont protégées par un système de vérifications d'ADN... Peut être que la plume d'Horus ?



Père ? Non, ce n'est pas possible...

Ah... La ressemblance est frappante... Ton père semble bien mal en point.

Vous ! Vous avez tué mon père !

Non. Mes misérables frères ont voulu contrecarrer mes plans en le supprimant...Mais qu'importe, tu lui ressembles, Nikopol Junior, tu pourrais le remplacer...Rallie-toi à moi comme il l'a fait. Tu aimerais être président ? Régner sur Paris ?

Non ! Eloignez-vous de moi !

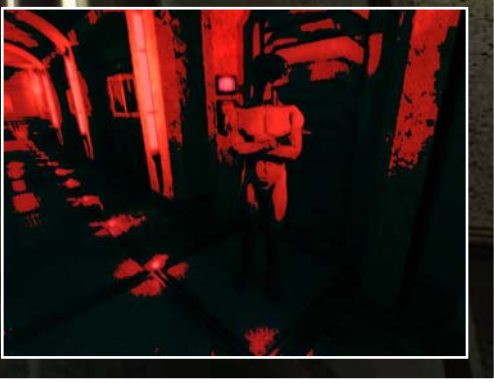
Crois-tu que j'ai besoin de ton accord ?

Aaargh !

Nikopol Junior ! Reviens ici !









La pyramide des dieux est au-dessus du palais. L'ankh donné par Anubis, va être utile maintenant.



Arrête de fuir, Junior, tu es à moi...  
Assez Horus, ton voyage s'achève ici.  
AAAaaarhhh !





Voilà une bonne chose de faite. Tu ressembles à ton père, Nikopol. Tu vas le remplacer. Sans XB2, tu es le seul candidat. Tu gouverneras Paris...

Pour devoir vous servir ? Désolé, je ne suis pas intéressé. La dernière personne qui s'est mêlée de vos intrigues, était mon père, et il en est mort.

Je vais arranger ça...

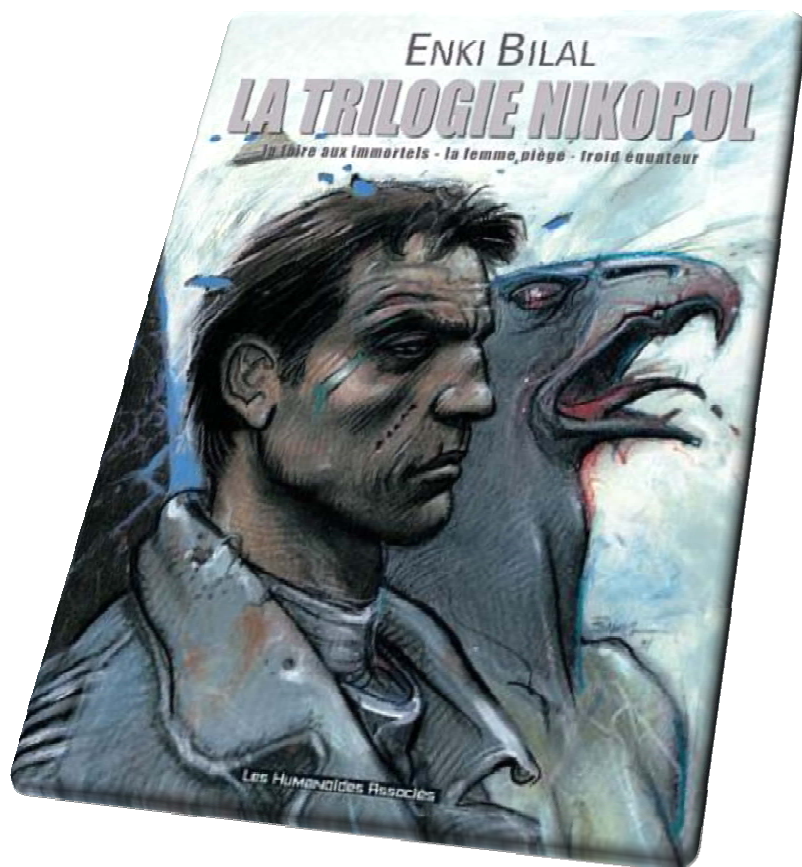


Notre nouveau dictateur Alcide Nikopol, a rencontré hier, les représentants des principales religions, pour placer un cadre à la légalisation des croyances populaires. Au terme de la réunion, Nikopol a décrété l'interdiction de l'ancienne religion choublanquiste, la chute de l'ancien régime, et la réouverture de la frontière entre les deux arrondissements. Coïncidant également avec cette rencontre, la mystérieuse pyramide, a quitté le ciel parisien pour une destination inconnue. Le dictateur n'a fait aucun commentaire à ce sujet.





Du même auteur, dans l'univers de Nikopol



La Bande Dessinée

Le film

