

LA SALTARELLE

ARTICLES

Le syndrome du no man's land

Naoutchanaïa fantastika

Le synthétisme de León Dúran

La bataille de Callisto

SCENARIO

Rouge – Scénario officiel pour Sombre

AVH

Y – Yaz d'or 2014



N°5 - été 2014

EDITO

La quatrième édition de la Saltarelle (printemps 2014) a été un réel succès, que ce soit en terme de téléchargements ou de lecteurs en ligne. Mais, une fois encore, nous sommes confrontés à l'absence de retour, de feedback, d'avis ! Cette constante dans le monde de l'imaginaire ludique peut rapidement user ses nombreux acteurs, les décourager, les éloigner même ! Mais le jeu se consomme toujours plus vite, toujours moins cher, il faut jouer à tout prix ; le temps manque cruellement pour espérer réussir à envoyer quelques mots à un inconnu.

Et quel dommage... Je dois bien avouer ne plus avoir l'ego assez enflé pour encore attendre des éloges ou des critiques mais je dois bien reconnaître que j'ai beau féliciter, encourager, motiver tous mes auteurs, illustrateurs, maquettistes, relecteurs et j'en oublie, je sens qu'ils perçoivent très nettement que je me pince doucement les lèvres, hésitant entre les chiffres, les statistiques, qui sont très correctes, et les retours, les commentaires, sur toutes ces heures qu'ils ont passé à créer, inexistantes eux.

Et pourtant la communication existe dans le monde du jeu de rôle, les communautés ludiques sont parfois formidablement actives. Je pense au Game Chef 2014, qui est une formidable expérience d'échange, de création, où l'on trouve autant de plaisir à créer qu'à jouer.

Bravo au vainqueur Henri Kermarrec (avec Nebula) et à son dauphin Thomas G. (avec Foutus Pirates !). Et merci à toutes les personnes s'étant attardée sur +Ulfberh+T, permettant peut-être d'en proposer, un jour, une version améliorée.

J'espère que vous profiterez autant que possible de ce numéro d'été partagé entre la science-fiction, l'anticipation et des "contes défait" à ne raconter qu'aux grands...

Amusez-vous bien :)

Fabrice P.

Ce numéro est dédié à Sarah et à son imagination incroyablement débordante !
Nai anar caluva tielyanna

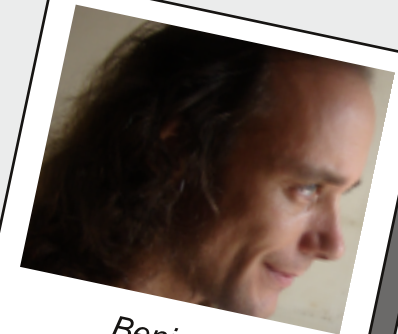
Ils ont ramé sur ce numéro :



Rémi



Fabrice



Benjamin



Rodrigo



Koa



Antonio



Héric

ARTICLES



Naoutchanaïa fantastika

Dans le petit monde du jeu de rôle, la science-fiction a suscité de nombreux émules. Les épopées intergalactiques et les anticipations sociales inspirent toujours de nombreux rôlistes et force est de constater qu'aujourd'hui, ce thème occupe une place de choix. Au sein de cette multitude d'univers, les jeux inspirés par les œuvres de science-fiction anglo-saxonne sont légions alors que bien peu de cas a été fait de la science-fiction soviétique.

Naoutchanaïa fantastika, littéralement Fantastique scientifique, est le terme pour désigner la science-fiction en Russie. C'est également un genre littéraire qui connut son âge d'or dans les années 60 et 70 et qui a rayonné un temps jusqu'en Europe et aux Etats-Unis. Parmi les jeux de rôle de science-fiction stricto sensus, c'est à dire des jeux décrivant un futur possible de l'humanité, bien peu s'inspirent des univers créés de l'autre côté du Rideau de Fer. Le Guide du Rôliste Galactique recense plus ou moins une centaine de

jeux professionnels traitant de science-fiction et un peu près autant de jeux amateurs. Parmi ceux-ci, seuls deux titres s'inspirent de ce courant littéraire. Il s'agit de Stalker, édité par Burger Game en 2012 et basé sur le roman éponyme des frères Strougatski, et Working Class Heroes, un jeu amateur édité par Peejees. Ils sont les seuls à mettre en scène l'esthétique soviétique dans le cadre d'un univers ludique. Mais au fait, qu'est-ce qui fait la spécificité de ce courant littéraire?



Une constante de la science-fiction soviétique est la notion d'utopie et de dystopie. Ievgueni Zamiatine est le premier à utiliser ce concept avec *Nous autres*, un roman paru en 1920. Le livre dresse le portrait d'un état totalitaire qui impose le bonheur aux civilisations extra-terrestres. Le récit est raconté sous la forme d'un journal tenu par un homme nommé D-503. Au fil des pages, le lecteur assistera aux doutes grandissant du narrateur. L'ancien monde, c'est à dire le nôtre, plus précaire, plus imprévisible, vaut peut-être mieux qu'une civilisation où le ravissement et la félicité ne sont plus que des dogmes formatés. Ce roman peu connu inspira pourtant le meilleur des mondes de Huxley et 1984 d'Orwell. La critique à peine masquée du régime stalinien valu à son auteur de s'exiler à Paris quelques années plus tard. Cet univers est une mine de background utilisable pour un jeu comme *Retrofutur* par exemple.

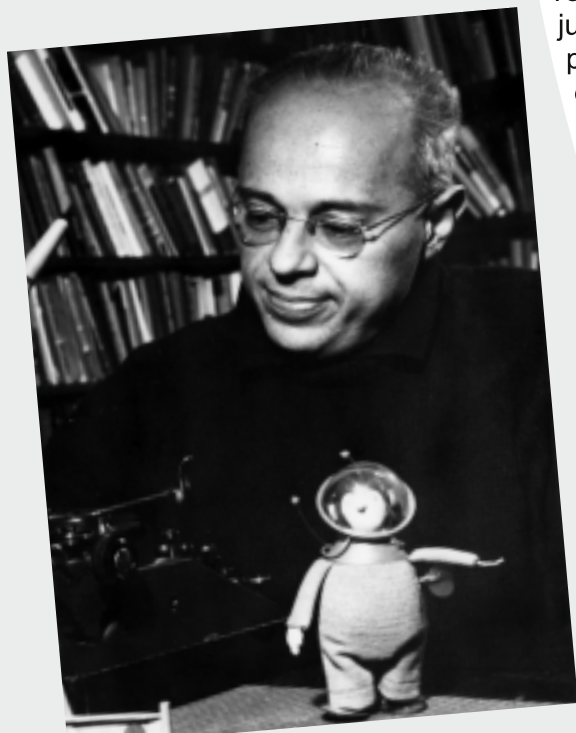
Dans les œuvres ultérieures de science-fiction parues en URSS, l'utopie et son contraire vont bien souvent servir de prétexte pour louer la grandeur du communisme. Pourtant, dès 1956, des écrivains vont profiter du dégel annoncé par le XXème congrès du Parti pour réclamer le «droit à l'imagination». Un an plus tard, Ivan Efremov publie La nébuleuse d'Andromède, un roman qui donna un nouveau souffle à la science-fiction russe. Cette fois-ci, l'histoire a lieu dans un futur très lointain, détail assez rare dans la production de l'époque. Il faut se rappeler que sous Staline, mort quelques années plus tôt, la chose aurait été impensable car «seul le Petit Père des peuples peut prévoir l'avenir» et quiconque prêtait son imagination à anticiper un futur au-delà du plan quinquennal défini par le Parti s'exposait à des risques de censure. Ce roman, en prenant comme cadre le voyage d'un vaisseau spatial, va mêler space opera pur jus sur fond de société utopique et de considérations philosophiques sur l'avenir de l'Homme. L'adaptation cinématographique réalisée par Yevgeni Sherstobitov dans les années 60 est une source d'inspiration et d'ambiance pour tout maître de jeu qui s'intéresse au genre. L'esthétique du film m'a tout de suite fait penser au jeu loufoque Paranoïa et pourrait sans peine être adaptée à un jeu de rôle plus «sérieux».

La bouffée d'oxygène qu'apporta La nébuleuse d'Andromède contamina ceux qui allaient devenir les chefs de file de la SF soviétique : Arcadi et Boris Strougatski. Bien que l'utopie soit présente dans leur œuvre florissante, c'est désormais à des questions existentielles très actuelles que les deux frères vont s'intéresser. Des thèmes comme la science, l'éthique, la responsabilité vont tour à tour s'enchevêtrer dans des histoires prenant pour cadre des univers haut en couleur, des descriptions vivantes et un sens aigu de la narration. Pour les Strougatski, «la science-fiction est d'abord de la littérature, c'est-à-dire l'analyse littéraire de la société contemporaine». Stalker, leur

livre le plus célèbre, adapté au cinéma par Andreï Tarkovski, nous dépeint une situation des plus étranges. Des extra-terrestres dont personne ne sait rien sont venus sur la terre et en sont aussitôt reparti, laissant derrière eux de mystérieux artefacts. Les «Zones» de leurs passages deviennent des étendues dépourvues de toutes vies où les lois de la physique se trouvent modifiées. Les Stalker, comme on les appelle, sont payés pour pénétrer dans ces Zones et trouver les artefacts, au prix de mille dangers. Ce roman a inspiré un jeu de rôle du même nom.

Une autre œuvre des frères Strougatski mérite le détour: l'Univers du Midi. Tout au long de ce cycle, (neuf romans et quelques nouvelles), ils vont nous décrire une société parvenue à son apogée. Si la plupart de ces livres sont construits sous forme d'enquête ou de roman d'aventures, c'est avant tout la philosophie, la politique et les interrogations naissantes aux contacts d'autres cultures qui intéressent les Strougatski. A ce titre, on peut sans peine affirmer que leur SF est la plus élaborée de la période soviétique. Au-delà de ces considérations, l'Univers du Midi peut aisément constituer un décor de campagne, clé en mains, pour un jeu comme Multimondes.

Pour terminer ce petit tour d'horizon on ne peut faire abstraction de Stanislas Lem, tant son œuvre mérite le détour. Grand admirateur de Philip K. Dick, qu'il considérait comme l'unique écrivain américain de SF digne d'intérêt, Lem va s'intéresser aux utopies en mettant l'accent sur l'avenir de la technologie et sur l'incommunicabilité entre humains et extra-terrestres. Ce dernier thème est d'ailleurs le centre de son roman Solaris, adapté à deux reprises au cinéma, en 1972 par Andreï Tarkovski et en 2003 par Steven Soderbergh. Le livre possède une atmosphère angoissante et mystérieuse qui pourrait sans peine être adaptée au jeu Traveller. Le film, la version de 1972 en tout cas, possède une esthétique « rétro » incontournable pour les MJ amateurs de SF. Son autre œuvre majeure, le congrès de futurologie, constitue à lui seul un scénario des



Stanislas Lem

Pour en savoir plus :

- Deux études sur la SF soviétique

<http://www.culture-sf.com/Les-mondes-paralleles-de-la-science-fiction-sovietique-Jacqueline-Lahana-cf-139>

http://www.lagedhomme.com/boutique/fiche_produit.cfm?ref=2-8251-2139-8&type=15&code_lg=lg_fr&num=0

- La science-fiction soviétique vue par un français

<http://www.russkaya-fantastika.eu/archive/2012/03/18/un-article-inedit-de-jacques-bergier-sur-la-sf-sovietique.html>

- Blog en français sur la SF soviétique

<http://www.russkaya-fantastika.eu/about.html>

- Stalker : The RPG

<http://www.legrog.org/jeux/stalker> ou
http://www.burgergames.com/stalker/EN_web/

- Working Class Heroes : un univers pour Savage World

<http://www.legrog.org/jeux-amateurs/workin-class-heroes>

<http://peejees.free.fr/pages/working.htm>

- Retrofutur : <http://www.legrog.org/jeux/retrofutur>

- Multimondes :

<http://www.legrog.org/jeux/multimondes>

- Traveller :

<http://www.legrog.org/jeux/traveller#Classic+Traveller>

plus délirant pour Cyberpunk. Cet étrange récit, très difficilement racontable tant il brille par son originalité, a quant à lui été adapté en dessin animé par Ari Folman.

Bref, si vous aimez la science-fiction et que vous êtes à la recherche d'univers originaux, je ne peux que vous conseiller de vous plonger dans la Naoutchanaïa fantastika.

Rémi Dekoninck

Le syndrome du No Man's Land

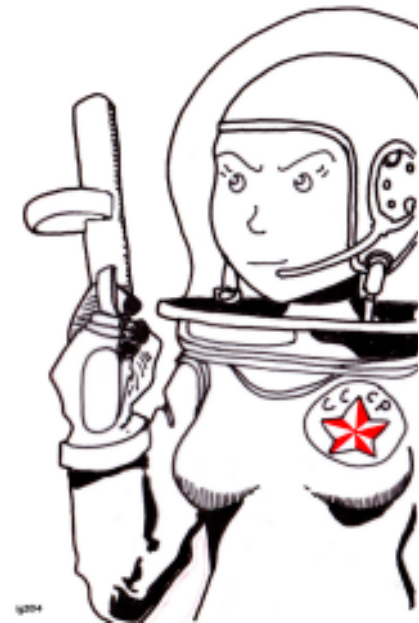
Les récits d'anticipation mettant en scène un futur apocalyptique font partie depuis bien longtemps de notre paysage audiovisuel et littéraire. Je ne saurais dire d'où vient cette obsession, toutefois on peut situer sans trop de peine la période où ce genre prit son essor.

Entre 1957 et 1959, l'argentin Héctor Oesterheld publie L'Eternauta, une bande dessinée se dont le récit raconte l'anéantissement de la majeure partie de la population suite à la chute d'une neige météorique et mortelle. Cette "arme ultime", utilisée dans cette histoire par des extra-terrestres, symbolise bien les peurs d'une époque hantée par les hécatombes d'Hiroshima et de Nagasaki.

Dès 1967, un certain Don Stephens popularisa l'idée qu'il fallait se préparer à une inéluctable fin du monde. Il deviendra le père de ceux qu'on appelle encore aujourd'hui les survivalistes, c'est à dire ces communautés qui se préparent tant psychologiquement que matériellement à une catastrophe qui causerait la fin de la civilisation.

Laissant derrière elle la fausse insouciance des sixties, les populations des pays industrialisés, sur fond de crise pétrolière, voyaient sur leurs écrans de télévisions des images inquiétantes: coups d'état militaires, violences, famines, pollution, guerres, drogues, surpopulation, etc. Alimentée par la polarisation générée par la guerre froide, l'humanité semblait se diriger vers une catastrophe inéluctable.

A l'époque, les téléviseurs montraient pour la première fois des images de japonais circulant masqués à Tokyo pour se protéger des effets de la pollution. De nouvelles religions, qu'on qualifiera plus tard de « New Age », firent leur apparition, avec pour certaines un contenu carrément millénariste. La révolution sexuelle qui secoua les États-Unis et l'Europe occidentale ébranla durement l'organisation patriarcale de la société. Elle fut également interprétée, notamment par les courants les plus puritains, comme les prémices de l'Apocalypse. Du côté des images, la statue de la liberté enfouie dans le sable que l'on aperçoit dans la scène finale du film « La planète des singes » tournés en 1968 est un exemple frappant de cette perte de confiance



dans l'avenir. Et elle sera suivie par beaucoup d'autres du même acabit.

Ainsi, la production artistique des années 70 va continuer de refléter ces préoccupations. Des films comme *Orange Mécanique*, *Soleil Vert*, *THX 1138* ou encore *Logan's Run* se font l'écho de cette paranoïa. On parle beaucoup de radioactivité, d'abris anti-atomique et de bombes à neutrons. Les termes font peur et les médias en abusent. Les romans d'anticipations ne sont pas en reste avec notamment des auteurs comme John Brunner, Philip K. Dick et J.G. Ballard. Tous cultivent une représentation angoissante d'une humanité qui perd le contrôle de ses créations. Le slogan « No Future » lancé en 1976 par Johnny Rotten et l'explosion du mouvement Punk sont en soi une bonne synthèse du climat qui règne alors.

Côté jeunesse, la production n'est pas en reste : l'industrie des comics aux Etats-Unis et en Angleterre cultive la tendance « post-apocalyptique ». Les productions de Jack Kirby comme « Kamandi, le dernier Homme de la Terre » ou celles de Brian Bolland avec son « Judge Dredd » confirme cette crainte : l'avenir sera encore plus sombre. Si les États-Unis montre une image des plus fataliste, empreinte d'un sentiment religieux, les auteurs français quant à eux développent une vision plus politique et contestataire. En France, c'est le magazine « Métal Hurlant » et les bandes dessinées de Caza et de Druillet qui marquent cette tendance sombre.

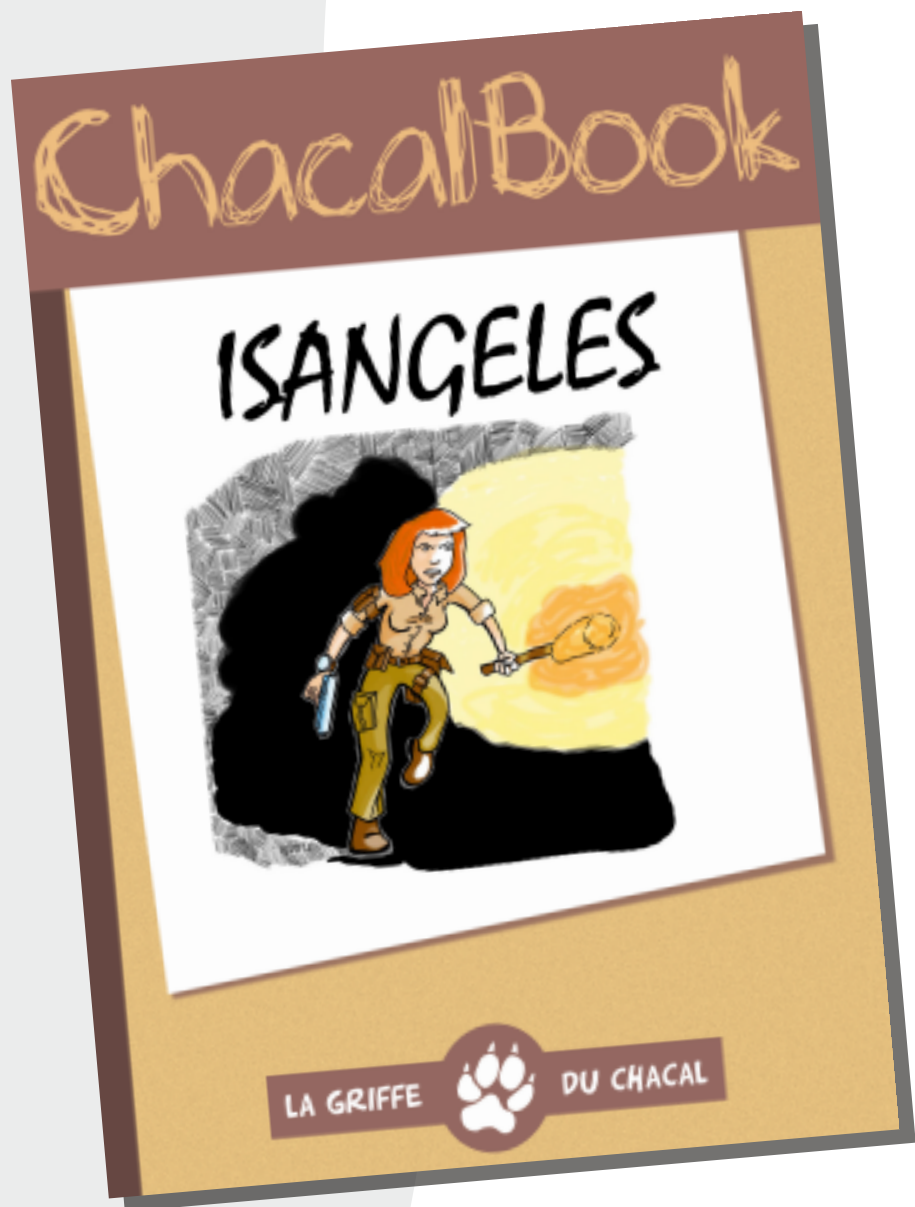
Au flower power des années 60 succède donc un sentiment de crainte. Les espoirs sont déçus. Et ça se ressent dans toutes les expressions populaires de l'époque. En la matière, les années 70 se concluent d'ailleurs par *Mad Max*, un film qui, malgré la pauvreté du scénario, a le mérite d'avoir donné une image qui synthétise bien les peurs d'une époque et qu'on pourrait définir par "Syndrome du No Man's Land".

"L'enfer, c'est les autres" nous disait Sartre.

Pourtant, c'est bien leur absence qui nous terrifie le plus.

Rémi D.





Rodrigo aka Isangeles

Rodrigo a intégré l'équipage de la Saltarelle depuis le numéro 4 pour contribuer à l'illustration du zine mais il navigue également en solo.

L'Association Chacalprod vient de publier un petit sketchbook (24 pages, format A5) de l'illustrateur amateur Rodrigo (Isangeles). Vous pouvez vous le procurer pour 2 euros sur la boutique en ligne de l'Association : <http://www.chacalprod.com/drupal/content/chacalbook-isangeles>

La Bataille de Callisto

Sol-Encyclopédie Universelle@Édition 3750-01-01 (extrait)

J-IV Callisto : Satellite naturel le plus éloigné de la planète Jupiter et deuxième plus grande lune du système jovien après Ganymède. En 2569, un lobby de biogénétiens, auto-proclamé "Consortium du Mycélium" s'y installa pour fonder la cité-bulle de Dôme Adonis. Ils commencèrent à transformer leur environnement en lune-champignon, un habitacle hybride vivant à base d'un mycélium génétiquement modifié permettant aux humains de s'installer dans ce genre de monde hostile. Deux ans plus tard, des mineurs découvrirent de riches filons d'uranium, de silicium et de métaux lourds. Ils vendirent leurs informations au plus offrant.

Dès 2595, le Sol-Gouvernement annexa Callisto qui devint une lune-mine, uniquement exploitable par les sociétés pouvant se payer les concessions aux tarifs astronomiques. La fin de l'exploitation - pillage organisé selon les habitants - fut décrétée en 3723, date à laquelle le Sol-Gouvernement rendit à Callisto son statut de lune habitable ouverte au public. Les natifs survivants virent débarquer un déluge d'opportunistes venant des quatre coins du système solaire. En une dizaine d'années, des milliers de cités-bulles bon marché s'érigèrent dans les nombreux cratères qui émaillaient sa surface ravagée.

En 3744, une faction intégriste se réclamant descendants directs de l'antique "Consortium du Mycélium" tenta de reprendre Callisto aux nouveaux arrivants en provoquant de nombreux attentats. Leurs explosifs radioactifs contaminèrent des milliers de zones habitées. Le Pan-Amiral des Forces Solaires écrasa la révolte l'année suivante

lors d'une opération coup de poing commanditée par le Sol-Gouvernement.

On découvrit alors un immense réseau de mycélium qui devint un problème de santé publique à cause de l'uranium naturel accumulé lors de sa croissance dans le sous-sol de la lune jovienne. Des rumeurs farfelues parlèrent de monstres dégénérés par les radiations, voire d'une nouvelle race d'hommes-champignons vivant dans les profondeurs de la lune.

3765-05-05#23-00-00 GMCh(1)@Base Scientifique Sol-Militaire de Charon

À vingt-trois heures pétantes, l'implant neural sortit le Pan-Amiral Berlingot de sa stase de repos entamée dix minutes plus tôt. La somptueuse mousseline de guimauve rosée qu'il revêtait dégageait des effluves concentrées de fraise artificielle. Tel un bibendum assis sur son large trône axial surélevé, il toisait la vingtaine d'officiers qui travaillaient encore à cette heure avancée.

Son second, une espèce de nain étique courbé aux mains crochues et au regard perçant, se prosterna devant lui. Il était affublé d'une tenue de soirée anthracite qui se finissait en queue de pie. Suintant de son indéfectible obséquiosité écoeurante, il déclara de sa voix chevrotante :

- Votre Savoureuse Sucrierie, nous venons de recevoir l'autorisation du Sol-Gouvernement d'appareiller.

Le Pan-Amiral lui répondit d'une profonde inspiration langoureuse, puis déclencha les manœuvres de la flotte via son implant.

Sentant soudain les prémises d'une déstabilisation

structurelle imminente, il activa aussitôt les barrières à décohérence quantique afin de subir à l'abri des regards une nouvelle manifestation de cette malédiction avilissante qu'il traînait depuis près de cent ans.

Au même moment, les réacteurs anentropiques les propulsaient vers la quatrième lune de Jupiter, et plus précisément, à l'époque où elle existait encore...

(1). Greenwich Meridian Charon. Le temps local de chaque planète ou lune habitée du système solaire est lié à son propre "Greenwich Meridian" qui passe par sa capitale.

3765-03-30#15-00-00 GMV@Vénus -
Virtual Show #7.589.303

- Salut à tous les implantés du système solaire qui sont avec nous en ce moment !! Pour le Virtual Show de cette heure, nous accueillons un personnage hors du commun dont la célébrité n'est plus à faire...

Le Pan-Amiral des Forces Solaires injecta sa projection physique sur le NeXs. Tous les connectés purent enfin voir à quoi il ressemblait actuellement : il était revêtu d'une armure médiévale aux couleurs ternes. Une houppe de longues plumes de paon à dominante brune jaillissait de son heaume fermé. Sa main droite tenait une lance de joute rayée de rouge et de blanc, tandis qu'un bouclier aux armoiries oubliées protégeait son flanc gauche. Il chevauchait un cheval en plastique gris brillant accolé à un gros ressort noir mat. Cet auguste chevalier des temps anciens se dandinait au rythme du mouvement



erratique du jouet incongru. L'animateur continuait son monologue enthousiaste :

- Merci de synapser le magnifique, le somptueux, le terrifiant Pan-Amiral Lancelot du Lac ! Grand Vainqueur de la bataille de la secte des furies lesbiennes lunaires de 3722, Superbe Triomphateur de l'insurrection des ouvriers déconnectés de la ceinture d'astéroïde Cérès en 3687 ; il a aussi écrasé plus d'une vingtaine de rébellions diverses issues de minorités vindicatives à travers tout le système solaire ; ses talents stratégiques et sa redoutable efficacité furent aussi dûment éprouvés lors des quatre tentatives d'indépend...

- C'est bon, c'est bon !! intervint le Pan-Amiral. Vous n'allez pas me resservir toute ma carrière, si !?

- Bien, venons-en au sujet de l'année ! Pas mal de rumeurs feraient état d'une nouvelle mission top secrète. Nos enquêteurs ont réussi à pirater pas mal de fichiers ultra-confidentiel-défense over-sécuricodés au péril de leur intégrité mentale. Je ne dirais donc qu'un seul mot cher Pan-Amiral : Callisto !

Le présentateur jubilait. Il allait enfin avoir son scoop. Le synapser de l'émission comptabilisait déjà un magnifique

26 Giga-Connectés. Il rêvait de battre son record de 33GC établi le 3046-12-25#23-30-18 quand il avait prouvé que le 209ème Sol-Président était en fait un cyborg à la solde des corporations minières des anneaux de Saturne. Tout en attendant la réponse, il balançait des milliards d'hameçons publicitaires à travers le NeXs afin d'attirer un maximum d'implantés.

- Écoutez. Callisto est détruite, atomisée par ces malades du Consortium du Mycélium. Ils voulaient une lune champignon, et ben ils ont récolté un champignon nucléaire à la place. Qu'est-ce que vous voulez qu'on fasse de plus ?

- Votre Seigneurie nierait-elle que la Caste des Scientifiques d'Uranus a récemment découvert un moyen de voyager dans le temps ?

Prends ça dans ta gueule, Gros Con du Lac ! pensa le présentateur au bord de l'orgasme (27GC et ça monte encore).

Le Pan-Amiral se raidit. Il grommela dans son casque, releva la visière et déclara avec fureur :

- Tu veux ton scoop, sale rebut virtuel (28GC) ! ? Putain oui, qu'on peut le remonter ce foutu temps (30GC) ! On a fini de monter les réacteurs anentropiques sur Ma Flotte (32GC). Je vais m'faire un plaisir de crever ces sales bâtards qui ont fait sauter une précieuse lune, et causé la mort de plus de deux milliards et demi de Sol-Citoyens à travers tout le système jovien (35GC) !!

Orgasme.

- Merci à vous noble chevalier. Puisse votre quête faire respecter la loi du Sol-Gouvernement à travers le système solaire... et de tout temps !

L'avatar du Pan-Amiral furibond s'estompa pendant que le présentateur se finissait :

- Nous vous donnons rendez-vous l'heure suivante pour le prochain Virtual Show. Et n'oubliez pas de compulsurer, copier, diffuser nos fichiers exclusifs qui

contiennent tous les détails de cette étonnante découverte des voyages dans le temps !

????-??-??#??-??-?? GM?@?????

Perché à deux mètres au-dessus de ses six officiers supérieurs assis en demi-cercle autour du cube virtuel de manœuvre tactique, le Pan-Amiral Babydoll trônait debout sur un champ magnétique hyper-dense. La jeune asiatique pré-pubère au corps frêle donnait l'impression de flotter dans les airs. Ses très longs cheveux noirs, ceints d'un mignon serre-tête rouge vif Hello Kitty, recouvraient partiellement son uniforme immaculé de lycéenne bordé de pourpre clair. La garde ouvragé du long katana qu'elle portait en bandoulière dépassait de son épaule gauche. Mais le plus gênant, pour l'assistance masculine, consistait en cette bien trop courte mini-jupette écossaise qui ne cachait absolument rien de l'intimité de leur chef : il n'avait pas de petite culotte. La voix aiguë nasillarde passait en revue le plan de bataille :

- Nous savons que la première explosion nucléaire s'est déclenchée à 3758-03-25#20-00-00-GMCa dans le dôme Adonis. La configuration du système jovien, que vous avez sous les yeux actuellement, nous donnera une marge de manœuvre importante. Notre apparition sera masquée grâce à lo qui se collera presque à Ganymède sous l'angle 6°6'6". La destruction des satellites de communication conjuguée à l'alignement de Jupiter empêchera les rebelles de communiquer entre eux ou avec l'extérieur. Je viens de vous implanter les détails minutés de notre intervention. Veuillez à vous y tenir au poil de cul près !

Le sous-amiral intervint :

- Votre... heuh... Choupinette. Au cas fortement improbable où nous aurions un léger imprévu, pensez-vous qu'il soit possible de recommencer cette bataille en réutilisant les

réacteurs anentropiques ?

- Je n'ai reçu aucune contre-indication concernant l'utilisation multiple du système uranien. Mais il est réglé sur une heure d'arrivée unique et non modifiable. Nous avons pour mission de reprendre Callisto, pas de réécrire l'histoire. Rompez !



*3765-05-05#20-00-00 GMT@NeXs -
Salve d'Information Hyper-Prioritaire du
Sol-Gouvernement*

- Actuellement, la flotte des Forces Solaires vient de quitter la base de Charon à destination de Callisto sept ans dans le passé. C'est après de longues discussions avec les historiens, physiciens, et philosophes les plus renommés du système solaire, que le Sol-Gouvernement a exceptionnellement décidé d'utiliser la nouvelle invention des voyages dans le temps afin d'empêcher la destruction du satellite jovien dont les conséquences dramatiques sont encore dans toutes les mémoires vives. La mission éclair, menée par le Pan-Amiral des Forces Solaires en personne, usera de tous les moyens mis à sa disposition pour annuler ce désastre planétaire qui

eu lieu le 3758-03-25. Afin de ne pas abuser de cette nouvelle technologie, un Conseil Chrono-Éthique (CCÉ) a été créé et approuvé par les différents intervenants qui ont réalisé ce projet unique. Fin de la communication.

*3758-03-25#17-00-00 GMCa@Périhélie de
Ganymède - Angle 6°6'6"*

Les insondables ténèbres hors de l'espace et du temps accouchèrent de la monstrueuse flotte venue du futur. Une seconde plus tard, une bonne centaine de millions de lasers et missiles sub-luminiques fusaient dans toutes les directions. Trente secondes après le feu d'artifice, l'intégrale des satellites de communication du système jovien avait été réduite à l'état de poussières cosmiques.

Le déploiement fut respecté à la vingtième décimale près. Cinq minutes supplémentaires suffirent à la Force Solaire pour tisser sa monstrueuse toile d'araignée sur les 10 000 km³ englobant la lune jovienne.

Craintif, le second s'approcha tel un ver rampant auprès de son Pan-Amiral adoré.

- Votre Sombre Pourriture, nous maîtrisons le secteur de Callisto. Quelles seront vos abjectes directives pour la suite de nos funestes opérations ?

Le démon à la peau grenat dépassait allègrement les deux mètres trente. Ses doigts crochus, qui se terminaient par des griffes noires luisantes effilées, tapotaient frénétiquement l'accoudoir du siège en plastacier gris argent. Attendant sa réponse, le nain déglutit bruyamment en fixant avec inquiétude les deux cornes tordues qui émergeaient des tempes de son supérieur. La voix gutturale retentit :

- Envoyez des sondes-espions à déphasage quantique dans Dôme Adonis. Je veux aussi un scan 3D de l'activité

radioactive de Callisto. Ordre à tous les vaisseaux d'annihiler instantanément et sans sommation le moindre objet s'approchant à moins de dix milles kilomètres du blocus. Dorénavant la circulation est interdite autour de Callisto.

3765-05-05#10-00-00 GMV@Vénus - Virtual Show #7.590.162

- Salut à tous les implantés du système solaire qui sont avec nous en ce moment !! Pour le Virtual Show de cette heure, nous accueillons le célèbre historien Henry Seldon, Président du Comité Chrono-Éthique (CCÉ) afin de discuter des potentielles conséquences sur la trame temporelle de notre système solaire, suite à la mission Callisto lancée il y a trois heures par le Sol-Gouvernement. Tout d'abord, Président Seldon, merci d'avoir accepté notre invitation.
- Vu les dossiers que vous possédez sur moi, on ne peut pas vraiment dire que j'ai eu le choix, répondit-il les lèvres pincées.
- Hahaha. Sacré Président ! Vous êtes un marrant. On aime ça ici. Alors, venons-en à la grande question qui tenaille les 42 Giga-Connectés - ôhômôhhô (orgasmes en rafales) - qui nous suivent actuellement : comment saurons-nous si le passé a changé ?
- Nous avons enfermé dans un non-espace anentropique une version originale de l'encyclopédie des dix dernières années. Une autre copie strictement identique est stockée sur un système informatique hyper-isolé. Un programme de comparaison vérifie en continu la moindre variation entre ces deux bases de données. Si une différence arrive, nous serons à

même d'en définir la nature, et par conséquent, la réussite ou l'échec de la mission.

- Et combien de temps faudra-t-il attendre ?
 - Pour les précisions techniques, il vaut mieux demander à un chrono-physicien.
 - Eh bien chers connectés, c'est ce que nous ferons dans douze heures en recevant l'illustre inventeur du voyage dans le temps, le Professeur G.R.Ouelse ! Harponnez tous vos contacts pour des révélations stupéfiantes sur notre nouvelle perception de l'univers !! Revenons à l'historien : pensez-vous que le Pan-Général était le bon choix ? Il a quand même été responsable de la mort de plus de trente millions d'écoliers martiens en 3668.
 - J'ai toujours pensé que le Général Bleuet aurait été un meilleur négociateur, notamment en référence à la prise d'otages de Ganymède en 3636 où il s'était brillamment illustré. Cependant, la crise de Mars impliquait des enfants, dont ceux de militaires hauts gradés, de dirigeants importants et d'autres personnalités politiques influentes. Dans un souci de communication, et surtout sous l'impulsion de diverses factions tapies au sein du Sol-Gouvernement, l'état major a jugé pré-fé-ra-ble de mettre à la tête de l'opération un homme imposant, plutôt que ce blondinet aryen aux allures de gigolo. L'histoire a prouvé que le résultat fut à l'image de ce qu'on attendait : pas de négociations et efficacité maximum. Dans ce genre d'affaire, le principe même de dommage collatéral reste très flou pour les Sol-Citoyens, puisque les puissants réfléchissent en terme de centaines de milliards d'humains, et de péta-solars. Ce ne sont pas trente millions de gosses massacrés et deux téra-solars de dégâts causés par ce carnage qui les ont empêchés de dormir ! Alors maintenant qu'il s'agit de sauver une lune... Enfin, vous voyez ce que je veux dire.
 - Oui, on va rater un joli feu d'artifice ! Et bien merci pour votre analyse, cher Président. Nous donnons rendez-vous à tous nos connectés l'heure suivante pour le prochain show.
- /Connection OFF
- Dites, pourriez m'rendre les dossiers que vous m'avez

piqué. Parce que chui mal, là.

- Ben, ça servirait à rien. Notre base de données s'est faite piratée plus de cinquante millions de fois pendant l'émission. Vos fichiers se baladent un peu partout dans le NeXs, là. Désolé.

- Putain, ma carrière est foutue !

- Vous êtes toujours vivant, c'est déjà ça...

3758-03-20#04-19-56 GMCa@Callisto - Dôme Adonis Secteur 69#100#PT

Depuis trois mois, les rêves de Oomyk n'avaient jamais été aussi nombreux, ni aussi diaboliquement effrayants. Il redoutait chaque nuit et la moindre sieste.

Un être immense aux yeux complètement noirs sur noir, coiffé d'un haut chapeau bombé à la cuticule cramoisie floconneuse, se tenait devant lui. Il paraissait si réel ! Oomyk ressentit une terreur abjecte, une vision d'apocalypse s'imprima dans son cerveau aussi nettement que s'il l'avait eue devant ses yeux. La simple présence de cette créature maléfique contaminait ses hyphes entrelacés qui se tortillaient de douleur.

Soudain, les ténèbres oblitèrent son rêve, ce qui le réveilla aussitôt. Assis sur son lit végétal, son cœur battait la chamade et son corps tremblait. Qui était ce croquemitaine qui venait de plus en plus souvent troubler ses nuits ? Il gambergea jusqu'au petit matin sur la signification de ces visions, craignant pour son avenir si ses manifestations continuaient.

3765-05-05#22-00-00 GMV@Vénus - Virtual Show #7.590.174

- Salut à tous les implantés du système solaire qui sont avec nous en ce moment !! Pour le Virtual Show de cette heure, nous accueillons le célèbre chrono-physicien Georges Robert Ouelse, nouveau Président du CCÉ, fraîchement nommé il y a un peu moins de cinq heures. Tout d'abord, Président Ouelse, félicitations pour votre promotion et merci d'avoir accepté notre invitation.

- Bonjour. Merci surtout à vous pour le formidable travail d'investigation que vous faites ! déclara-t-il avec enthousiasme.

- Tout d'abord, cette découverte permet-elle de mettre définitivement au rencard ce pavé moisi qu'est la relativité générale d'Einstein ?

- Non. La Relativité Globale actuelle, qui intègre la théorie d'Einstein, s'accommode très bien des voyages dans le temps.

- Pourquoi ceux qui possèdent cette technologie ne l'utiliseraient-ils pas à leur profit ? Tous ceux qui nous écoutent, et moi le premier, en feraient autant.

- C'est justement parce que tout le monde le ferait... que personne ne le fera ! Cette technologie n'est pas un jouet. Son utilisation est hyper-dépendante de l'hyper-nécessité d'une intervention dans une situation hyper-critique et hyper-irréremédiablement passée... Nous avons estimé que la récupération de Callisto n'engendrera pas de pires conséquences que la perte d'une lune habitée et de deux milliards et demi de vies. Personne n'utilisera le voyage dans le temps à des fins personnelles. Nous y veillerons.

- Si vous le dites... Mais rassurez-vous, personne ne vous croit ! Tiens une autre : pourquoi les effets nous parviendront dans sept ans ? Nous, on pensait que ce serait instantané et qu'on ne se rendrait compte de rien.

- En fait, vous ne vous rendrez vraiment compte de rien,

puisque vos souvenirs s'accorderont avec le nouveau passé. Mais les surveillants du CCÉ le sauront grâce aux deux encyclopédies témoins. Nous vous assurons que nous communiquerons les résultats dès qu'ils seront confirmés.

- On te croit sur parole, Anatole. Et les sept ans alors ?

- La théorie actuelle démontre que le temps n'est pas extensible à l'infini, donc l'effet ne se manifestera pas immédiatement. Les calculs actuels prévoient qu'il se produise au bout d'un temps quasiment égal au décalage. Donc, plus vous reculez dans le passé, plus vous devrez attendre... la mise à jour, je dirais. C'est une des multiples raisons qui limite l'utilisation de cette technologie : changer un événement, comme par exemple, la pandémie de bactophages 8C² qui décima 42% de la Sol-Population en 2317, n'aurait aucun intérêt. Le résultat nous parviendrait dans 1448 ans !! Aberrant, n'est-ce pas ?

- Mouais, mais on a vu passer par mal de débiles dans l'histoire humaine. Ça ne dérangerait pas certains myriadistes fanatiques de s'envoyer en l'air pour une mission suicide qui flinguerait l'humanité à des milliers d'années dans le futur. Le crime parfait quoi !

- Tout à fait. C'est pour cela que le voyage dans le temps a été classé parmi les armes de catégorie Zéro avec le désintégrateur de gluons, la bombe à trou noir et le multi-déphaseur d'hyper-cordes.

- Et bien voilà de quoi rassurer nos Sol-Citoyens les plus pessimistes. Et notre Pan-Amiral bien aimé, alors ?

- Il réapparaîtra dans sept ans avec sa flotte. Le système anentropique ne permet qu'un aller simple vers une date et une heure précise.

- Vous voulez dire que le système solaire du passé va se farcir DEUX Pan-Amiraux polymorphes pendant sept ans !? releva-t-il hilare.

- Non, non ! Sa mission finie, il mettra

immédiatement sa flotte en stase pendant sept ans dans une région anentropique de non-espace et de non-temps ; sorte de parking à l'écart du flux temporel normal.

- Eh bien comme ça, le Sol-Gouvernement pourra tester un nouveau chef d'état-major, vu qu'on se trimballe le même depuis près d'un siècle. Président Ouelse, merci d'avoir sacrifié votre temps si précieux. Quant à tous nos connectés, rendez-vous l'heure suivante pour le prochain Virtual Show.

/Connection OFF



- Dites, entre nous, vous avez déjà tenté des trucs avec le voyage dans le temps, hein. Me dites pas que votre seul test a été d'envoyer l'autre rigolo sauver une lune pourrie...

- À ton avis connard, pourquoi t'as pas de dossier sur moi ?

Dès que le président se déconnecta, le présentateur s'empressa de diffuser sur le NeXs l'enregistrement illégal de ce court échange informel, déclenchant un soulèvement phénoménal des masses populaires et moult rébellions à travers tout le système solaire...

3758-03-25#18-00-00 GMCa@Callisto -
Grotte des Mycetozaa

Fusionné au Mycélium qui parcourait les entrailles de Callisto, Gmycta finissait de stocker les précieux atomes d'uranium 238 le long de ses hyphes dégénérés. La dernière réunion du Consortium avait approuvé sa proposition : vitrifier le spatioport d'Adonis pour faire un exemple clair de la volonté indépendantiste des Mycéli-Hommes. Il se souvenait avec fierté de la fin de la discussion qu'il avait eue le mois dernier :

- Et comment comptez-vous éviter les détecteurs du spatioport ?

- Je contaminerai, par un moyen à ma convenance, un agent des douanes avec un tiers de la charge critique. Je n'aurais plus qu'à me rendre au spatioport avec le complément. Un hyphe massif du Mycélium passe sous l'astroport, je m'en servirais pour me rapprocher de lui. Lorsque nous fusionnerons, ce sera le début de l'ère mycologique.

- Et vous serez un héros, le félicita le Haut-Conseiller, approuvant le plan de Gmycta par la même occasion.

Ce que ne leur avait pas dit Gmycta, c'est qu'il pouvait contrôler le corps d'un Mycéli-Homme lorsque celui-ci était amalgamé avec le Mycélium en période de sommeil. Son intégrisme fanatique faisait passer le Consortium avant sa propre existence, mais pas au point de révéler son terrible secret. Il avait cependant laissé quelques spores à bourgeonner, espérant qu'elles propageraient sa mutation génétique à sa descendance. Quelque part, il ne mourrait pas vraiment, ce qui renforçait sa conviction terroriste.

Pensant au pauvre Oomyk gavé d'uranium à son insu, Gmycta s'amalgama dans un gros filament de Mycélium et migra vers la surface. Dans deux heures, le Sol-Gouvernement recevra une revendication des plus détonantes.

3765-05-05#22-06-30 GMV@Vénus - Fin du
Virtual Show #7.590.174

- Eh bien comme ça, le Sol-Gouvernement pourra tester un nouveau chef d'état-major, vu qu'on se trimballe le même depuis près d'un siècle. Président Ouelse, merci d'avoir sacrifié votre temps si précieux. Quant à tous nos connectés, rendez-vous l'heure suivante pour le prochain Virtual Show.

/Connection OFF

- Dites, entre nous, vous...

Ouelse interrompit le présentateur en le menaçant de son doigt virtuel :

- Écoutez, je sais très bien que votre dada, c'est le piratage et le trafic de fichiers top-secrets ; mais il n'y a pas que vous qui avez accès à des dossiers gênants. Avouez que ce serait dommage que tout le monde sache que vous n'êtes pas un humain, mais juste une saloperie d'IA parasite que nous tolérons.

- Heuh... Ben, euh... Héhéhé... Au revoir, alors ?

- C'est cela, oui. Au revoir ! répliqua-t-il d'un ton sec tout en se déconnectant.

Et nulle rumeur ne vint enflammer le NeXs suite à cette subtile conversation...

3758-03-25#19-00-00 GMCa@Croiseur du Pan-Amiral - Mess des Officiers

- Alors, on attend toujours que Son Altesse se décide ? balança le général K-Sa-2.

- Très drôle. N'empêche que c'est la première fois que je le vois partir en sucette, répondit son homologue A-B-K-6.

- Je me demande comment il fait pour vivre comme ça. À sa place, j'aurais pété un câble depuis longtemps.

Le sous-amiral s'assit à leur table avec un plateau d'ovairgouynes martiennes au phloke vénusien :

- Nouveau record pour Notre Moisissure : il gardé la forme d'un bolet à pied rouge pendant deux minutes, déclara-t-il avec un sourire amusé.

- Tu crois que c'est une conséquence du voyage dans le temps ? demanda K-Sa-2

Il haussa les épaules :

- Le doc' ne pense pas que ce soit ça. Vu qu'il ne nous reste plus qu'une heure avant l'explosion, j'ai convoqué les autres pour une réunion de crise.

À peine avait-il fini sa phrase que les trois officiers supérieurs manquants entraient dans la salle.

- Prenez un truc à manger avant que je vire tout le monde, leur lança-t-il à la cantonade.

Puis il annonça au personnel :

- Quand vous les aurez servis, partez en pause. On en a pour une demi-heure maximum.

Dès que le dernier cuisinier fut sorti, il s'empressa de condamner l'entrée du mess avec son code personnel.

- Messieurs, je vous annonce que je prends officiellement le commandement temporaire de la flotte en vertu des articles TpT#DcD#DtC et 4a6#LhO#Oq, déclara-t-il d'une voix solennelle. Je vous transmets les données de la situation actuelle.

J'attends vos avis.

Les généraux accueillirent la nouvelle avec une résignation feinte, puis se concentrèrent sur le flot de données qui inondait leurs implants. C'est le responsable scientifique A-B-K-6 qui commença :

- Incroyable ! Malgré tout ce que les corporations ont pillé, il reste de fortes quantités d'uranium concentrées dans le mycélium qui a proliféré au sein des galeries minières de Callisto.

- Et si ça venait à péter à un endroit... déclara K-Sa-2.

- Je pense que c'est ce qui s'est passé, acquiesça le sous-amiral. Si nous empêchons la première explosion, il n'y aura pas de réaction en chaîne et Callisto ne sera pas désintégrée.

A-B-K-6 enchaîna :

- Les sondes-espions ont détecté deux hautes concentrations d'uranium. L'une d'elles se trouve à l'astroport et l'autre, située à cinq kilomètres sous la surface, se dirige vers la première. À elles deux, elles dépassent la masse critique, preuve évidente que c'est bien un complot suicidaire qui a rayé cette lune de la carte du système jovien.

- Nous devons les neutraliser ou les séparer rapidement, proposa le général 13.

La suite des opérations validée, le sous-amiral envoya un compte rendu détaillé à l'implant du Pan-Amiral, puis les officiers vaquèrent à leurs missions respectives...

3698-01-07#03-00-00 GMV@Vénus - Virtual Show #7.000.000

- Salut à tous les implantés du système solaire qui sont avec nous en ce moment !! Pour votre sept millionième

Virtual Show, nous accueillons un personnage important, mais très peu connu du public, car vivant dans l'ombre du "Boucher de Solis Planum". En effet, triste hasard de la vie, nous sommes aujourd'hui à l'heure du trentième anniversaire de ce terrible drame qui traumatisa plus de trente millions de familles martiennes ! Veuillez synapser le majordome du Pan-Amiral des Forces Solaires.

L'invité avait choisi un avatar tout aussi courbé et servile qu'il l'était en réalité. Mais son visage et ses oreilles virtuelles se rapprochaient des standards humains, afin de ne pas choquer les connectés qui suivaient l'émission. Il portait un costume violet à la coupe standard qui recouvrait une simple chemise blanche, sans cravate, ni nœud papillon. Ses cheveux noirs gominés scindés d'une raie sur le côté reflétaient une lumière artificielle rosâtre.

- Dites-moi, vous avez un nom quand même ? demanda le présentateur sans ambages.

La voix chevrotante répondit :

- Oui... J'en ai un... Mais je le garde secret, afin de ne pas causer de soucis à mes proches.

- Aahh, vous avez une famille ?

- Oui... Mais je préfère ne pas en parler. Je suis venu afin de rétablir la dignité de mon chef.

- Sa dignité ? Vous rigolez ! Il a massacré plus de...

Le gnome l'interrompit :

- Il a fait ce qu'il fallait quand les IA pirates menaçaient de se répandre parmi les humains. De plus, il a tenu à lancer lui-même la salve sub-quantique meurtrière. Il a risqué sa vie ! Et ça, vous avez tendance à l'oublier. C'est facile pour vous de l'insulter ou de scander des sobriquets moqueurs et pompeux à son encontre !

- En attendant, il est toujours vivant, lui. Nous recevons actuellement des dizaines de millions de messages d'insultes exigeant qu'il passe en cour

martiale et qu'il soit destitué de son poste. Manifestement, les Sol-Citoyens ne voient pas en lui le sauveur que vous voulez nous décrire !

- En plus du souvenir de ces enfants morts qui minent sa conscience, il a aussi perdu son intégrité physique et l'amour de sa vie.

- Ah ? Vous avez une explication sur ses changements de forme à répétition ?

- Je peux tenter de vous l'expliquer : quand il a activé la salve sub-quantique à déphasage neuronal-synapse, il était vêtu de sa combinaison de morphing bio-moléculaire réglementaire. L'onde d'intrication concentrée a fusionné l'ARN synthétique de la combinaison avec celle l'ADN de son épiderme qui est alors devenu une sorte de peau-morphing stochastique. Son apparence est une résultante des impulsions de son cortex selon ses humeurs, son subconscient, son inconscient et les diverses données venant du NeXs via son implant neural. Il n'a absolument aucun contrôle sur la fréquence, ni la nature de chaque transformation. Heureusement, son intellect n'est pas directement affecté, mais ses émotions sont soumises à rude épreuve ; et personne, je dis bien personne à part moi, ne lui témoigne la moindre compassion pour tout le reste de sa carrière et les nombreux services qu'il a rendus, et qu'il rend encore aux Sol-Citoyens en les protégeant contre moult menaces !

- Et vous avez une idée de sa longévité ? Il a passé quatre-vingt berges, mais il en paraît toujours cinquante.

- La capacité de morphing semble avoir stoppé la dégradation de ses cellules dermiques en les recréant à chaque métamorphose, mais nous supposons que ses organes et son squelette vieillissent normalement. Je crains qu'après sa mort ses viscères pourrissent dans un cadavre en perpétuel changement, conclut le second d'une voix triste et pleine d'empathie.

- C'est bien tout le mal que je lui souhaite à ce fumier. Oh ! Vous avez réussi à diminuer sa cote de désamour de 25%, bravo ! Merci d'avoir accepté notre invitation et passez le

bonjour à votre patron. Quant à tous nos connectés, rendez-vous l'heure suivante pour le prochain Virtual Show de cette nouvelle millionième série !!

3758-03-25#19-30-00 GMCa@Callisto -
Astroport de Dôme Adonis

Le général K-Sa-2 accompagné d'un peloton des troupes de choc pénétra dans le Hall JvO6 de la section diplomatique. Les codes secrets fournis par les archives du Sol-Gouvernement furent d'une efficacité foudroyante. Le directeur du spatioport et le responsable de la sécurité se téléportèrent en personne avec moult courbettes obséquieuses, étalant leur inquiétude cosmique de leur voix plaintive devant tout ce déballage de force hyper-prioritaire aux forts relents anti-terroriste.

- Bienvenue à Dôme Adonis, Général. Pourrions-nous...

Du haut de ses deux mètres, Ka-Sa-2 coupa le directeur dans son élan dithyrambique en levant la main. Il se tourna vers l'homme maigre et nerveux à la coiffe en brosse qui l'accompagnait. Un flux de données hyper-sécurisées lui parvint en même temps que le militaire lui adressait la parole :

- Lex Jones, par les articles 7aC#hLm#QkC et les codes précédemment transmis, je déclare la zone de transit 4LHT sous contrôle militaire strict.

La phrase n'était pas finie que l'ordre était exécuté. Lex Jones les accompagna pendant qu'une annonce informait les usagers que ladite zone venait d'être isolée pour cause d'incendie.

Dès le déclenchement de l'alarme, Oomyk suivit le protocole d'urgence : confirmer le confinement et

diriger les civils vers les zones pare-feu. Ceci fait, il constata avec étonnement l'absence de fumée et de la moindre odeur de brûlé. Ses collègues n'eurent pas le temps de s'entretenir de ce sujet avec lui, qu'un groupe de militaires déboula mené par un géant basané marchant à grande foulée. Le chef de la sécurité de l'astroport trottait comme un petit chien derrière son maître. Les hommes s'échangèrent un regard inquiet quand la voix du militaire retentit clairement :

- Oomyk Kzeeltar, veuillez rester où vous êtes !

Les soldats se déployèrent en demi-cercle, prêts à faire feu. Désignant les collègues de Oomyk du doigt, il précisa :

- Les autres, dégagez !

Ne se faisant pas prier, ces derniers déguerpirent aussitôt. Les services médicaux dépêchés sur place les prirent en charge. De son côté, Oomyk leva les mains.

- Qu'est-ce que j'ai fait !? s'apitoya-t-il.

K-Sa-2 se tenait debout, jambes écartées et les poings sur les hanches. Tout en épluchant le dossier du type dans son implant, il guettait ses réactions.

Sincérité ou cinéma ? Sincérité, conclut-il.

Manipulé ou hypnotisé ? Données insuffisantes. Il soupira.

Malgré la quantité importante d'uranium fissible qu'il contenait, les radiations étaient trop faibles. Incompréhensible.

Alerte système : pas de dossier médical. Il tenta une approche diplomatique :

- Nous allons vous faire un traitement anti-radiations. Mais avant, nous devons vous isoler, sinon vous contaminerez les personnes qui sont autour de vous. Rassurez-vous, vos collègues vont être soignés.

Il s'adressa ensuite à son second :

- Lieutenant, mettez-le immédiatement dans le caisson anti-radiation.

- À vos ordres.

Les militaires apportèrent une énorme caisse juchée sur un

chariot anti-grav. Oomyk s'exécuta à contrecœur en se demandant si ce militaire disait la vérité ou s'il allait le faire disparaître sans que personne ne le sache.

3772-05-05#22-00-00 GMU@Uranus - Siège du CCÉ

Allongé sur un sofa en cuir de zéphyr neptunien, Ouelse profitait du spectacle des aurores boréales éternelles sur sa terrasse privée située au sommet du complexe du CCÉ. Dans la main gauche, une bouteille de Wodsk épicé à moitié vide se balançait aux rythmes des hanches de sa secrétaire particulière. Il pencha la tête sur le côté afin d'admirer le brouillard bleuté légèrement violacé qui constituait l'atmosphère mortelle d'Uranus : un cocktail d'hélium et d'hydrogène aux propriétés très énergétiques, c'était toujours ça de gagné. Aux confins de sa vision, la zone d'ombre se rapprochait lentement, inexorablement, accompagnée de ses quarante-deux ans de ténèbres gelées à venir.

Une alerte impromptue tinta dans le lointain. Miranda tendit le bras vers son pupitre portable sans changer son langoureux tempo. La caméra donnant sur l'entrée lui retransmit l'image d'un homme en combinaison violette.

- C'est un type des archives, mmmh, annonça-t-elle d'une voix languissante.

Interrompu dans ce merveilleux moment de méditation et de fusion avec Dame Nature, Ouelse répondit en balançant la bouteille de frustration au-dessus du muret en transplex. Cette dernière rebondit sans bruit contre le champ de force jusqu'au récupérateur situé six kilomètres plus bas.

- Mets juste le son, marmonna-t-il tout en ramollissant.

La voix de l'employé lui parvint aussitôt :

- Monsieur le Président, excusez-moi de venir vous déranger, mais votre implant ne répond pas. Nous venons d'observer une modification de l'encyclopédie témoin hyper-prioritaire concernant Callisto.

- Enfin ! Transmettez-les moi immédiatement, je le réactive, répondit-il.

- Tout de suite, Monsieur le Président.

La nouvelle le surexcita. Il redoubla d'ardeur pour le plus grand plaisir de la jeune femme qui gémit bruyamment tout en lançant des insanités. Au rythme des coups de boutoir, il compulsa avidement les nouvelles données.

3758-03-25#19-45-00 GMCa@Croiseur du Pan-Amiral - Passerelle de Commandement

La crise de transformations incontrôlées s'était enfin arrêtée. Le Pan-Amiral Der Kaizer avait repris le commandement des opérations, mais ces difficultés linguistiques mettaient ses collaborateurs à rude épreuve. Il portait un uniforme militaire strict d'une couleur vert kaki foncé. Deux ceintures de cuir noir lustré à double rangée de trous ceignaient son torse en croix, alors que de plus petites serraient ses poignets et ses chevilles, donnant un aspect bouffant à ses membres. Sa casquette rigide kaki, ornée d'une croix gammée noire dans un rond rouge, se prolongeait d'une longue visière translucide brune qui cachait ses implacables yeux de dictateur.

Son majordome, afin d'être en harmonie avec son sinistre supérieur, s'était confectionné à la hâte un affreux treillis de la totalement oubliée Luftwaffe. Ses cocardes mal cousues semblaient vouloir s'envoler au moindre mouvement. Il se plia en deux, se rapetissant d'autant plus qu'il était

minuscule :

- Guten Tag, Seine Durchlaucht, déclara-t-il tout suave, Herr Général K-Sa-2 vient juste d'appréhender le premier suspect à l'astroport. Herr A-B-K-6 nous informe que le deuxième n'est actuellement plus qu'à une centaine de mètres de la cible. La situation est critique.

- Ach ! Nous deffons l'arrêter à tout prix ! Lâchez les proutes ! Scheiße ! Lâchez les troupes !

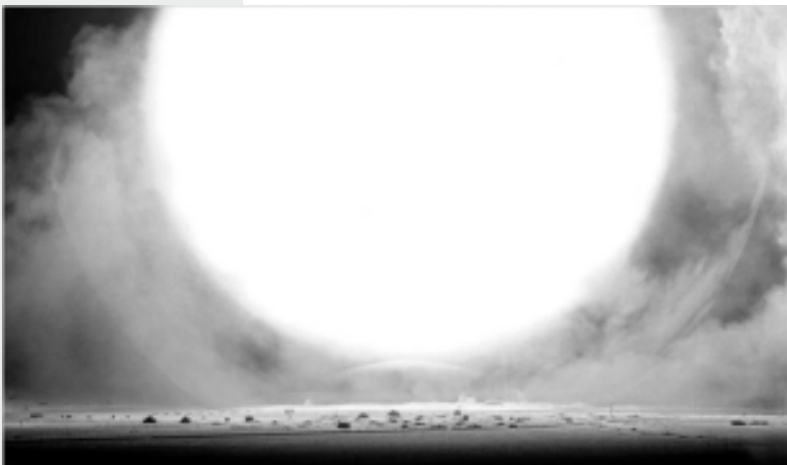
Cinq secondes plus tard, une nuée de vaisseaux de combat fondit sur l'astroport.

3772-05-06#00-00-00 GMU@Uranus -
Siège du CCÉ

Ouelse se réveilla subitement en pestant :

- Merde, les modif' du projet Temporaë !

Il s'était endormi comme un loir après sa superbe performance avec sa secrétaire. Un mot doux en lettres phosphorescentes flottait à son attention au-dessus de lui : "Merci pour ces heures



supplémentaires. À demain matin mon poulain. Votre très extrême dévouée, Miranda". Tout en dispersant dans l'air le nuage de particules magnétiques d'un geste de la main, il bascula sur le rapport des archives en attente :

- Monsieur le Président, veuillez trouver ci-joint les nouvelles informations apparues à 23-15-00 GMU :

J-IV Callisto (résumé) : (...) Suite à l'attentat du 3758-03-25 qui ravagea l'astroport du Dôle Adonis, des pourparlers furent engagés entre les représentants du "Consortium du Mycélium" afin de légitimer les Mycéli-Hommes, une nouvelle race d'hommes-champignons nés d'une symbiose entre des humains et le mycélium muté par les radiations de l'uranium contenu dans la croûte de la lune jovienne. Le 3760-01-01, Callisto fut officiellement déclarée propriété de la "Communauté du Mycéli-Homme", mais toujours sous la loi du Sol-Gouvernement. Ci-joint une photo de quelques spécimens d'hommes-champignons. Le pendant féminin ne semble pas exister. Callisto est devenue la capitale de Mycélia le 3765-11-15.

- Mycélia !? Qu'est-ce que c'est que ce truc ? s'interrogea-t-il.

Son implant livra immédiatement la réponse à son questionnement muet :

Mycélia (résumé) : Nom plus commun de la nouvelle entité gouvernementale du "Consortium de Mycélium", composé des cinq lunes principales de Jupiter qui furent contaminées par le Mycélium de Callisto de 3758 à 3764.

- Qu'est-ce que c'est que ces conneries ! Ça ne devait pas se passer comme ça !!

Il se leva précipitamment, se rhabilla, contacta les autres responsables du projet pour une réunion de crise en se précipitant vers son bureau...

3758-03-25#19-50-00 GMCa@Callisto -
Astroport de Dôme Adonis

Au moment où Oomyk entra dans le caisson, le visage du croquemitaine lui revint à l'esprit ! Il s'enfuit à l'autre bout de la salle tout en hurlant à tue-tête :

- Il arrive, il arrive, il arrive !
- Hey ! s'écria le lieutenant. Restez calme !

K-Sa-2 réagit aussitôt.

- Lieutenant ! Scannez le sous-sol. Vous deux, foutez-le moi dans cette boîte tout de suite.

Les deux militaires se précipitèrent pour l'empoigner.

- Hey ! Vous faites quoi ? lança Oomyk apeuré.
- Fais ce qu'on te dit. Tu nous contamines avec ton uranium !

Quatre autres commandos se joignirent aux deux autres pour enfourner leur gesticulant colis. Le caisson à peine refermé, le lieutenant hurla :

- Le deuxième est là. Contact !
- C'est foutu, conclua K-Sa-2 pendant que le sol se mettait à trembler.

Il activa son implant :

- Arrosage Mon Amiral !! Arrosage !!

Une masse de mycélium perça le sol plastique au moment où un déluge de feu composé d'un fabuleux cocktail de lasers, kaser, phaser, maser, taser, torpilles à photons et autres désintricateurs quantiques à pulsion de Planck s'abattit sur l'astroport de Dôme Adonis. K-Sa-2 eut juste le temps d'entrevoir un chapeau cramoisi floconneux éclore avant que tout devienne blanc sur blanc.

La salve vaporisa littéralement les 80 Km² représentant la superficie de l'astroport en exactement 3,14 secondes, vitrifiant le sol sur plus de vingt mètres de profondeur. L'onde de choc

destructrice chargée de micropoussières ravagea la majorité des constructions de la ville-dôme, rendant l'air irrespirable pendant deux mois. Le bilan global fut estimé à 150 millions de morts. Mais Callisto existait toujours...

- Mission accomplie !

Le Pan-Amiral enclencha aussitôt la purge : implantation dans les cerveaux de tous les militaires participants de faux souvenirs composés d'une opération anti-terroristes sur un astéroïde situé dans le Nuage d'Oort et d'une contamination d'IA virale des systèmes de propulsion qui obligea la flotte à retourner sur Pluton à une vitesse d'escargot incluant sept ans de stase pour le voyage de retour. Juste avant de faire le saut anentropique de retour, le Pan-Amiral envoya comme convenu un message du "Consortium du Mycélium" au Sol-Gouvernement qui revendiquait l'attentat de l'astroport de Dôme Adonis.

L'histoire retrouvait son cours normal.

3765-05-05#22-00-00 GMV@Vénus - *Virtual Show #7.590.174*

- Salut à tous les implantés du système solaire qui sont avec nous en ce moment !! Pour le Virtual Show de cette heure, nous accueillons le Mycéli-Homme Gmycta III, Grand Maître Kinokorporatiste(2) de Qualité Supérieure. Merci d'avoir accepté notre invitation, et chapeau pour votre accoutrement, hahaha !

L'avatar de Gmycta III, identique à sa véritable apparence, représentait un être immense aux yeux complètement noirs sur noir, coiffé d'un haut chapeau bombé à la cuticule cramoisie floconneuse. Il ne répondit pas à la réplique idiote dont le présentateur était si friand. Devant le mutisme de son invité, ce dernier s'attaqua à la suite des festivités :

- Depuis votre indépendance, vous avez considérablement

étendu votre influence. Toutes les lunes de Jupiter sont envahies de mycélium et les humains fuient à cause de la forte radioactivité. Qu'avez-vous à répondre à ces accusations ?

- Déjà, nous ne contaminons pas les humains avec qui nous cohabitons. Notre métabolisme contient effectivement de l'uranium, mais la multitude de métaux lourds qui parsèment notre réseau d'hyphes bloquent la majorité des radiations. La radioactivité rémanente est équivalente à celle d'un bloc de granite. De plus, nous ne sommes ni belliqueux, ni conquérants. Il se trouve que les multiples échanges de gens et de marchandises dans le système jovien ont dû emporter quelques spores qui se sont développées hors de Callisto. Si, les gens s'enfuient à cause de ça, ce n'est pas notre responsabilité. Nous exploitons juste les mondes que vous abandonnez. D'ailleurs, nous allons demander au Sol-Gouvernement de reconnaître Callisto en tant que capitale du système jovien. Le nom de "Mycélia" a été proposé par le haut-conseil du Consortium du Mycélium.

- Mais vos spores envahissent les autres planètes ! Des milliers de plaques de mycélium radioactif ont été découverts dans tous les Sol-Astroports !

- Ce ne sont que des rumeurs diffamatoires destinées à nous discréditer. Si notre demande est acceptée, nous nous engageons à aider les autres écosystèmes à lutter contre la prolifération de Notre Mycélium. Le système solaire est assez grand pour nos deux races.

- Merci de nous avoir rassurés sur vos intentions. Nous donnons rendez-vous à tous nos connectés l'heure suivante pour le prochain Virtual Show.

/Connection OFF

(2). En japonais, Kinoko signifie champignon (jeu de mot débile de l'auteur lol).

3772-05-06#00-00-00 GMU@Uranus - Siège du CCÉ

C'est dans une débauche de lumière fulgurante que la flotte du Pan-Amiral Octopus regagna le flux temporel normal ; tout du moins, celui qu'elle avait quitté agrémenté des conséquences de leur action salvatrice.

Engoncé dans un aquarium de quatre mètres cube, le massif mollusque rose translucide remuait continuellement ses longs tentacules en de complexes arabesques tout en prenant connaissance de la situation actuelle. Une transmission top secrète, uniquement décryptable par son implant lui parvint du Sol-État-Major :

- Le sauvetage de Callisto a été un succès. Cependant, nous faisons face à la prolifération des survivants de ce satellite (voir dossier complet concernant les Mycéli-Hommes). La majorité des planètes du système solaire sont contaminées par leur mycélium mutant radioactif. N'ayant pas le temps de procéder à des corrections temporelles supplémentaires, un nouvel Ordre de Mission vous est octroyé : détruire les bases majeures de Mycélia afin de forcer les Mycéli-Hommes à arrêter leur invasion. Il en va de la survie de la race humaine. Hallazum NOVYPARTH, Sol-Président et Chef Suprême des Forces Solaires.

- Général A-Bloup-K-6, allez immédiatement sur Pluton et rabloupez-moi de l'armement classe zéro, je vous transmets immédiatement les codes d'autorisation et les clés d'activation. Général ?R préparez la bloup flotte selon la séquence LfL#MNH#x6É, déploiement dès notre arbloupvée dans le système jovien. À toute la flotte, départ bloup une heure. Communication externe bloupquée, isolation totale à partir de maintenant.

Son étique majordome, affublé d'une combinaison en latex blanche, essorait sa serpillière avec application tout en se renseignant sur les intentions de son supérieur :

- Votre Caoutchouteuse Poulpitude, devons-nous vraiment

utiliser ses abominations de classe zéro ?

- Il y a de grandes bloup chances. La situation nous a presque échaploupée. Même en éradiquant Mycélia, nous aurons de rudes blouptailles à mener pour éviter la prolifération des germes de myblouplium radioactifs qui sévissent sur les planètes et les satellites du sysbloup solaire.

Son réapprovisionnement effectué, la flotte se lança vers Jupiter à la vitesse maximum recommandée par le Règlement des Déplacements Solaires fixée à la moitié de la vitesse de la lumière - limitant ainsi des désagréments liés à la diminution de l'écoulement du temps. C'est ainsi que la flotte arriva aux alentours de la géante rouge deux jours et demi plus tard pour un voyage d'une douzaine d'heures du point de vue des militaires.

Le déploiement se déroula avec une précision quantique. En moins de dix heures, l'espace jovien était contrôlé par la Flotte Solaire. Des messages inquiétants survinrent rapidement des vaisseaux qui avaient été au contact de leurs ennemis :

- Votre Euphonique Biniou, des Mycéli-Hommes se sont introduits dans nos vaisseaux. Cette saloperie blanche se répand comme du chiendent. Sûrement à cause des réacteurs et des armements nucléaires. Nous sommes sans défense contre cette chose, elle résiste même aux lance-flammes !

La colère du Pan-Amiral se manifesta par un sifflement typique de cornemuse. Son ventre proéminent dont émergeait une vingtaine de tuyaux percés contrastait étrangement avec son visage boursoufflé. Une sorte de mélodie arythmique entrecoupée des claquements secs de ses dents se répéta en boucle.

C'est son second en kilt qui transmet une traduction

du message :

- Général A-B-K-6, balancez immédiatement une bombe à trou noir sur Jupiter puis partons le plus loin possible !

- À vos ordres !

????-??-??#??-??-??

???@Galaxie

d'Andromède - Conférence sur la Physique Chrono-Quantique à Boucle

- Il aura fallu plus de trois milliards d'années à des bactéries pour évoluer vers une forme vie dite intelligente, huit millions d'années à cette dernière pour échapper à son berceau, trois siècles de recherches scientifiques pour pouvoir tripatouiller les plus intimes rouages de son propre univers, et juste une dizaine de minutes pour s'engager définitivement sur la voie du chaos et de la destruction. Si un observateur omniscient jetait un oeil (pour autant qu'il possède cet organe, mais tout autre moyen de perception quel qu'il soit fera l'affaire) distrait sur cette galaxie, il serait sûrement intrigué par les multiples hoquets temporels qui se succèdent depuis qu'un certain R.G. Ouelse découvrit un moyen d'inverser la flèche du temps grâce à ses recherches sur l'anti-matière. Afin de vous donner un aperçu des conséquences de l'application militaire ou irresponsable de telles inventions, observons les cinq états successifs du système jovien qui suivirent au fil des différents voyages temporels, dit "de rattrapage" :

- 1) Un trou noir qui a avalé le système jovien,
- 2) Un réseau de mycélium poreux formant une mousse sur la surface des satellites générant de gigantesques nuages de spores qui errent dans la galaxie,
- 3) De nouveau un trou noir, mais bien plus massif, qui a englouti tout le système solaire,
- 4) Un système rendu inhabitable par des bactéries mycéli-

homme-phages qui mutèrent et entraînaient l'extinction la race humaine,

5) La désintégration totale de la géante rouge par annihilation des gluons constituant ses atomes, suivie d'un cataclysme dû au rééquilibrage des orbites qui éjecta Neptune au-delà du Nuage d'Oort, plongea l'infortunée Mercure dans le soleil, et fit entrer Vénus en collision avec la Terre.

Mais rassurez-vous, d'autres boucles temporelles sont en cours de résolution. Il est donc impossible de prévoir quand et comment seront les prochaines modifications que les humains ont engendrés dans leurs pathétiques tentatives de créer un monde meilleur en poursuivant les fantômes du passé. Demain, nous vous présenterons les micro-dimensions bouclées afin de comprendre pourquoi la vie ne peut s'y développer que sous la forme d'ondes fractales intelligentes.

Merci de votre attention et bonne soirée.

Rémy Huraux



Le synthétisme de León Dúran

León Prieto Dúran est décédé prématurément le 20 juillet dernier à l'âge de 59 ans. Né à Bogota en 1953, Dúran était le chef de file de la littérature intersticielle. Son oeuvre compte une dizaine de recueils de nouvelles et 13 romans.

Dans les années 70, Dúran s'est fait connaître grâce à des œuvres extrêmement originales. En effet, grand amateur de comics de science-fiction nord-américains, il s'est inspiré des péripéties de ces super-héros masqués pour élaborer un exercice de style littéraire original qu'il appela "L'Histoire intersticielle des comics." Son idée était de combler quelque peu le vide virtuellement infini qui sépare deux épisodes de ces bandes dessinées. Entre le moment où Spider-man terrasse le Dr Octopus dans l'épisode 122 et celui où il part à la recherche du Chacal dans le n°123, que s'était-il donc passé ? Et surtout, comment le raconter pour en faire de la littérature ? Fort de cette idée directrice, il se mit à écrire avec acharnement jusqu'à sa mort.



Dans son autobiographie, il expliqua les trois contraintes qu'il s'était imposé pour écrire cette Histoire intersticielle des comics :

-La cohérence : En inventant les événements qui se produiraient entre deux numéros, il devait respecter scrupuleusement la cohérence entre les épisodes. Cette contrainte était encore relativement facile car l'univers improbable des super-héros où tout était possible lui laissait une marge de manoeuvre très importante.

-La mémoire : L'Histoire intersticielle des comics devait permettre une meilleure compréhension de l'Histoire de l'humanité. C'est ainsi qu'il traita avec beaucoup de sérieux, par la voix de Superman notamment, des questions telles que le déclin des passions politiques ou la fin programmée de la social-démocratie.

-La poésie : L'Histoire intersticielle des comics ne devrait jamais devenir un roman de gare, même si le thème des super-héros masqués s'y prêtait aisément. Elle devait posséder un ton, un style, une voix qui susciteraient des images, des sentiments, des émotions. Bref, une vision poétique du monde.

Dans son travail, il se sentait la liberté de tout écrire, de tout réinventer, avec ce ton au style épuré qui lui était si particulier. Ses premiers livres bien entendu ne furent jamais distribués car Dúran ne prenait même pas la peine de changer les noms. Il se les appropriait en estimant que les personnages de ces séries populaires lui appartenaient tout autant qu'à leur créateurs. Malgré leur confidentialité, les histoires qu'il rédigea dans la solitude de son meublé circulèrent et obtinrent une certaine notoriété. L'univers intersticiel qui séparait par exemple deux épisodes des X-Men, de Flash ou des Fantastic Four fit des émules et

devint le théâtre de nombreuses créations.

Vers la fin des années 80, le nom de Dûran fini par traverser l'atlantique. Le mouvement littéraire Antefutur, fondé par Romeo Vasilik, organisa des lectures publiques à Amsterdam. Des critiques de ses œuvres apparurent dans plusieurs revues. A l'aube de l'an 2000, on commençait à prendre très au sérieux sa démarche artistique résolument post-moderne, notamment grâce à un illustre professeur de littérature : Eduardo Mendès, de l'Universidad Nacional de Bogota. Avec León Dûran, il contribua à la rédaction d'un essai qui théorisait cette démarche: Ecrire entre les pages : un manifeste de la littérature intersticielle .

Pour lui rendre hommage, nous vous livrons ici le paragraphe de clôture de son dernier livre et qui s'intitule Galactus ou la peur primale.

« Du haut du pylône, Miss Marvel observait la zone qui s'étalait sous ses jambes ballantes. La vue embrassait un large périmètre délimité par les bâtiments éventrés et la forêt insondable. La lumière crue du soleil filtrée par l'épais brouillard accentuait l'aspect figé de la scène. Sur la gauche, vers la Grande Ceinture, le clocher d'une église gisait couché sur le flanc. Les gravats de béton, projetés sur des dizaines de mètres, semblaient avoir été vomis de la brèche centrale. Plus bas, un arbre gigantesque traversait de part en part le préfabriqué d'une station service. Ses racines ondulaient sur le bitume crevassé. On aurait dit des serpents qu'une mer figée aurait englouti. Vers le nord et l'ancienne route, deux édifices brisés aux couleurs métalliques s'appuyaient l'un contre l'autre menaçant à tout instant de faire vaciller l'équilibre précaire qui les maintenait encore debout. Plus loin, dans l'ombre des énormes monticules où s'agglutinaient un fatras d'appareils électroménagers et de postes de télévision, un bras squelettique pendait mollement d'une cabine téléphonique. Autour de cette plaine inerte, la

végétation broussailleuse et enchevêtrée avançait sa masse inexorablement. Galactus était parti. »

Rémi D.



Second livre de la collection LittéraJeux, et premier volume de la série "Cycle d'Hamalron", **Le Royaume de la Discorde** vous fera vivre une aventure que vous n'oublierez pas de sitôt. L'auteur mêle habilement l'aventure et la vie, parfois difficile, d'un héros solitaire, aux intrigues fouillées et nombreuses qui agitent les cinq Royaumes. Riche, pointue, détaillée et complexe, cette histoire dont vous serez le Héros vous assure une grande liberté de mouvement, une impressionnante rejouabilité et des passages aussi bien cachés que le sont les Adorateurs d'Andarath le Dieu-qui-n'en-est-pas-un...



Et, Alors que votre navire fend les vagues en direction de Guisorne, le deuxième port de Chenara, vous vous remémorez votre entretien six jours plus tôt avec le Surintendant Jeniamis, au cœur même du siège de la Guilde des Diplomates Impériaux à Occidion: « L'Impératrice s'impatiente face aux troubles de Chenara. Les Princes-régents, ces deux imbéciles, risquent bien de favoriser une nouvelle guerre qui entraînera les Cinq-Contrées si on n'y prend garde. Les hommes de notre guilde nous ont informés que Dologiord est une brute sanguinaire, incapable de saisir les enjeux politiques. Il aspire à façonner un monde à son image: rustre et violent. Or, nous devons anticiper ses plans...».

Le cri de la vigie vous faire sortir de votre rêverie: « Terre ! Terre ! ». Au loin vous distinguez la cité portuaire de Guisorne qui déploie ses murailles, ses minarets, ses temples fortifiés et ses rues tortueuses...

Rendez-vous au 1, dès le mois d'octobre !



SCENARIOS





Rouge par Thomas Munier

Thomas Munier est l'auteur de *Millevaux Sombre*, un univers post-apocalyptique forestier pour le jeu de rôle *Sombre*, de Johan Scipion. Il a aussi écrit le jeu de rôle *Inflorenza* (horreur épique à Millevaux), *S'échapper des Faubourgs* (cauchemar contemporain) et *Marins de Bretagne* (conte et rôle dans une Bretagne imaginaire). Catalogue et réflexions au sujet de la créativité sur le blog *Outsider* : <http://outsider.rolepod.net>

Descriptif

La Forêt. Éternelle. À perte de vue.

Une mission : retrouver un disparu.

Les catacombes de la mémoire. La peur. La sorcellerie.

Une présence. Animale. Rouge.

Tout devient ROUGE.

Références

Le Projet Blair Witch, de Daniel Myrick et Eduardo Sánchez.

Les Frères Grimm, de Terry Gilliam.

Pitch

Les PJ forment une bande de mercenaires liés par l'appât du gain. Un riche marchand de Noirmont-Ferrant les charge de retrouver Alceste, son fils et dernier héritier vivant, disparu il y a trois ans dans les Morts-Plateaux, au sud de la ville.

Au cours de leur périple, les PJ auront affaire à trois redoutables sorciers tout droit issus des contes de Grimm : Le Loup, Le Petit Chaperon Rouge et Mère Grand.

Durée

1h30 à 5h.

Encyclopédie Minuscule

Égrégore :

L'égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme même de Millevaux, participe à la formation des monstres et dicte les codes de la sorcellerie.

Horla :

Dans la superstition de Millevaux, désigne tous les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent chaque jour l'humanité d'extinction.

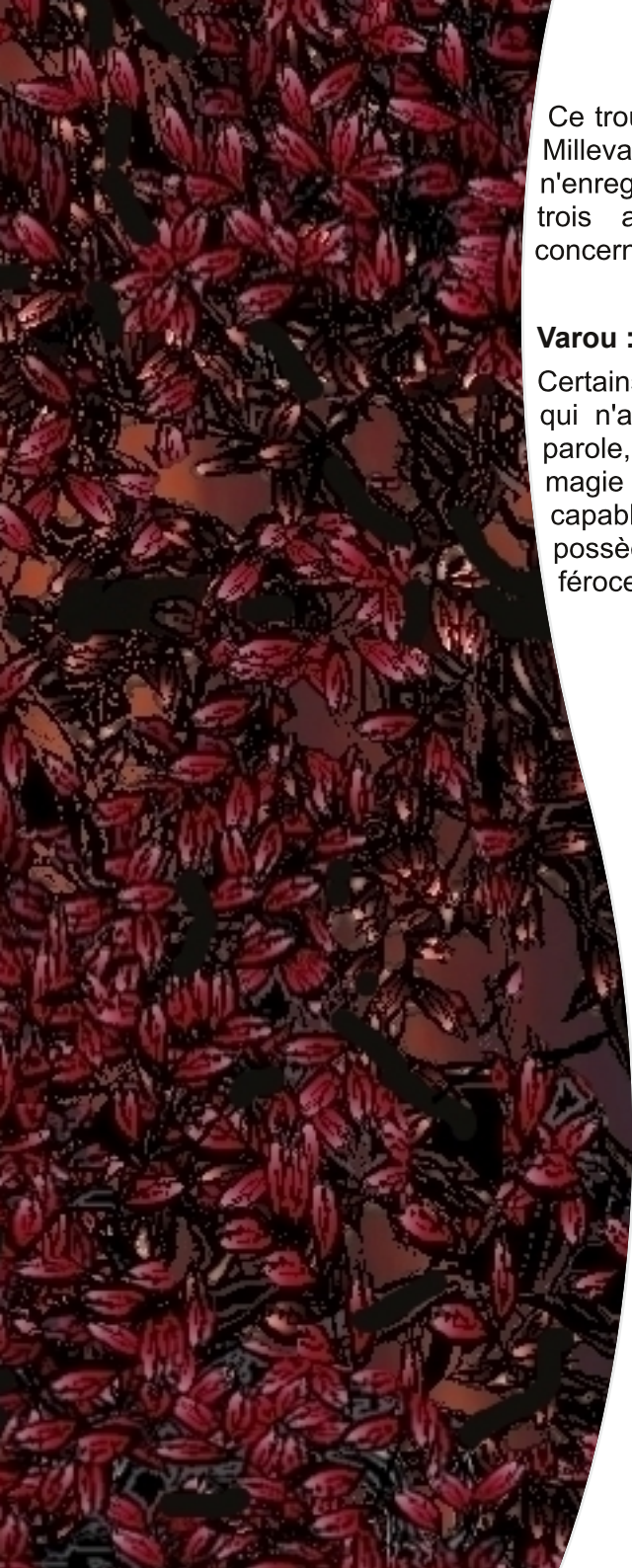
Langue putride :

Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les Horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie.

Sorcellerie :

La sorcellerie, ou magie noire, est l'art de manipuler l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'égrégore le manipule en retour, altérant son corps et son esprit.

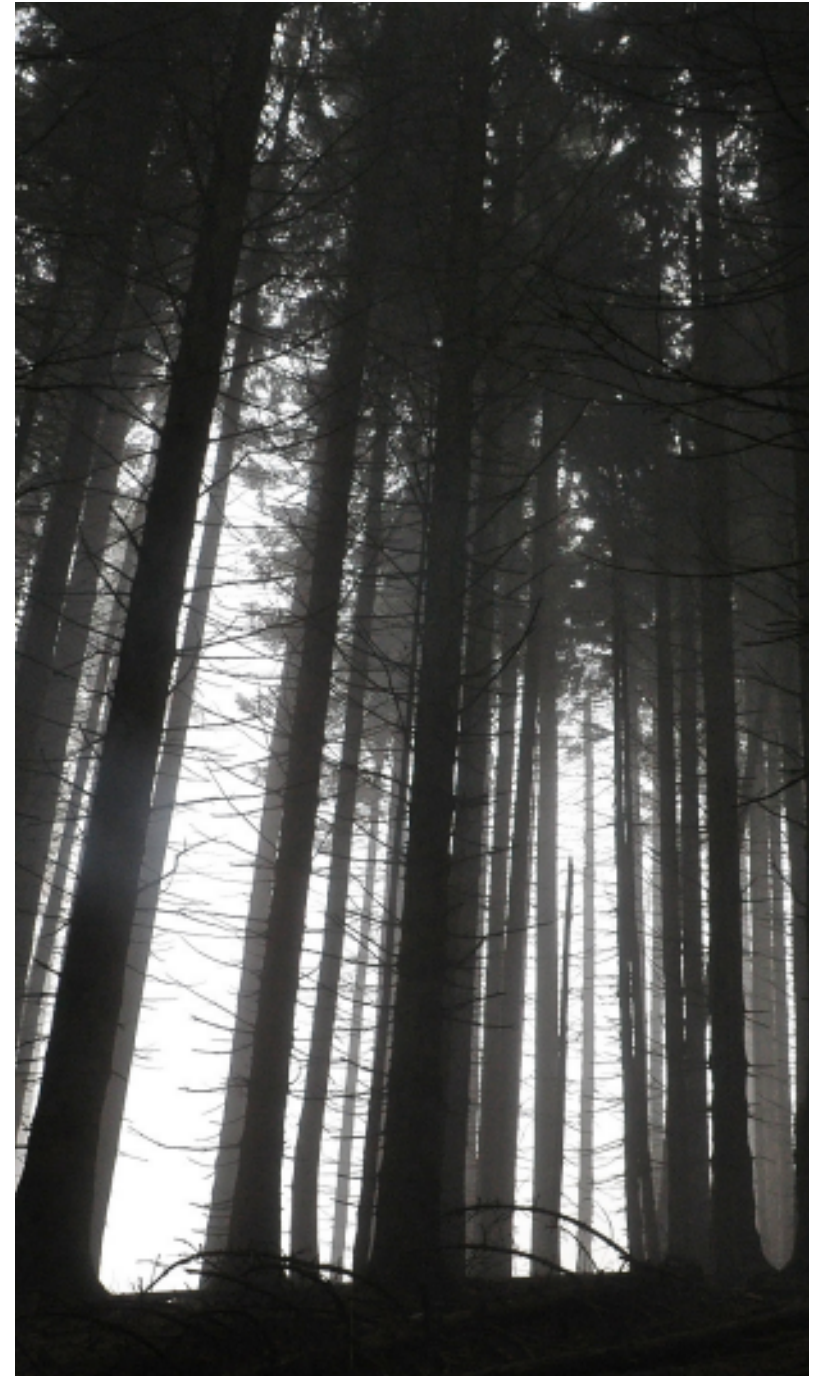
Syndrome de l'Oubli :



Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Il touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.

Varou :

Certains loups ont eu accès à une intelligence prédatrice qui n'a rien à envier à celles des humains. Doués de parole, connaissant le langage humain et pratiquant la magie noire, ces loups sont de grandes créatures noires capables de marcher sur deux ou quatre pattes. Ils possèdent des territoires étendus qu'ils protègent férocement.



Candy

Candy est jolie et coquette en toutes situations. Elle ne supporte ni la saleté ni le mauvais goût. Elle est tout à fait capable de se défendre, grâce à une barre de fer, vissée à un gros écrou, qui lui sert de masse.

Fashion-victim narcissique
E 9 – C 12
Ambidextre
Inapte (survie en forêt)

Le Clochard

Il suit Candy partout et prétend être son « garde du corps ». C'est clair que ce loser crasseux est fou amoureux de Candy. C'est la seule chose qui l'intéresse au monde.

Loser docile
E 9 – C 12
Endurci
Dévoué (Candy)

Grégoire de Morteburne

Grégoire est un chevalier errant. Il parcourt la campagne afin de défendre la veuve et l'orphelin, occire les païens et prêcher les vertus de l'amour courtois.

Chevalier conformiste
E 11 – C 12
Vétéran
Ennemi Mortel (Le Loup)

Clavio

Clavio est l'écuyer du chevalier Grégoire de Morteburne. Mais il ne semble pas lui montrer une grande loyauté. Clavio fait surtout ce que bon lui semble. Il voue une grande curiosité aux Horlas.

Écuyer excentrique
E 12 – C 12
Artefact
Damné (Rouge)

Veine

Veine se prétend sorcière, quoi que ça puisse signifier. Sauvage, animale, elle inspire la crainte des plus superstitieux. Elle est toujours à la recherche de nouveaux savoirs en magie noire.

Sorcière désinvolte
E 10 – C 12
Medium (usage unique, peut communiquer avec un mort si elle en mange une partie)
Possédée (enfant de la Vieille)

Prof

Prof est un cartésien dans un monde qui a perdu la raison. Il est persuadé de savoir tout sur tout et cherche une explication scientifique à tous les phénomènes qu'il rencontre. Il accompagne Veine car il est fasciné par son côté irrationnel. Veine le laisse faire car ses connaissances peuvent être utiles.

Érudit arrogant
E 12 – C 12
Objet
Écervelé

Tous les PJ disposent d'un post-it Flachebacque.

« Sorcière.

I/ Horrible et repoussante vieille femme, en perverse activité avec le diable.

II/ Belle et attirante jeune personne, dont les perverses activités dépassent le diable. »

Ambrose Bierce, Le dictionnaire du Diable

Trois antagonistes sont des sorciers : Mère Grand, Rouge et le Loup. La magie noire n'est jamais déclenchée de façon instantanée. Tous les sorts que lanceront ces antagonistes ont nécessité des rituels préalables. En combat pur, à moins d'avoir préparé un rituel ad hoc, un sorcier n'est pas particulièrement avantagé.

Nos trois sorciers cherchent à accumuler de l'égrégore pour accroître leur pouvoir. Tuer un autre sorcier permet de lui voler son égrégore. C'est une des raisons qui poussent les trois sorciers à se vouer une lutte à mort depuis quelques mois.

Mère Grand

Apparence : une vieille mégère au dos voûté, le visage parcheminé. Il y a longtemps, elle a vendu son œil droit au diable, l'orbite est recouverte de peau. L'égrégore a donné à Mère Grand une apparence de vieille marâtre des contes de fées. L'ongle de son index droit est noir et suintant ; il porte le sort du Toucher de Putréfaction.

Background : Mère Grand vit dans une masure au fond des Morts-Plateaux. Elle pratique la magie noire depuis son enfance, elle est devenue redoutable. Elle a pris comme disciple la belle Rouge depuis quelques années, exigeant d'elle de terribles sacrifices en échange de son enseignement. Plus tard, elle a aussi corrompu un

jeune dandy de Noirmont-Ferrant, Alceste. Et lui a enseigné des rudiments de magie noire en échange de faveurs sexuelles. Mais tout est parti en quenouille quand Rouge a séduit Alceste. Lorsque Mère Grand a découvert ce qu'ils faisaient dans son dos, sa colère a été sans limite. Si Rouge a pu prendre la fuite, ce ne fut pas le cas d'Alceste. Elle l'enferma dans sa masure, lui fit absorber une drogue qui le paralysa sans l'endormir ni altérer ses sens, et commença à découper son beau visage. En lambeaux. Elle le relâcha après s'être assuré que le supplice lui avait fait perdre la raison et la mémoire.

Roleplay : pour dissimuler son pouvoir et ses intentions, elle joue le rôle d'une vieille tantôt acariâtre, douceuse ou sénile. Si cela peut la mener à Rouge ou à Alceste, elle isole un ou deux PJ et tente de s'en faire des alliés. En échange, elle promet de leur enseigner ses secrets de magie noire. Si Mère Grand est attaquée ou si elle retrouve une de ses cibles, elle tombe le masque et se bat pour tuer. Elle rattrape les fuyards et les tue jusqu'au dernier.

Objectif : retrouver Rouge, Le Loup et Alceste pour les tuer.

Matériel : une feuille de boucher. Une potion de phéromones, fiole de verre fumé contenant un liquide grumeleux écœurant, où flottent des insectes.

La sorcière de la forêt

PNJ 12

Boisseaux d'alarme

Mère Grand a disséminé des petits fagots de bois entremêlés avec de la peau et des yeux d'animaux suppliciés. Quiconque pénètre dans son territoire découvre un boisseau. Il est aussitôt repéré par Mère Grand. Les spécialistes en magie noire (Clavio, Veine) comprennent le rôle de ces boisseaux.

Toucher de Putréfaction (usage unique)

Usage unique. Mère Grand déclare une attaque. Si sa cible rate un jet d'Esprit, elle meurt en pourrissant instantanément. Ceux qui assistent à la scène encaissent trois Séquelles.

Artefact : Potion de phéromones

Cette potion embellit les traits des femmes et attire les hommes à des lieues à la ronde. Si l'on boit la potion en pensant à un homme en particulier, il sera le seul attiré. Celle qui en boit encaisse trois Séquelles et peut être possédée par Mère Grand pendant un Tour.

Possession (Veine)

Mère Grand a déjà rencontré Veine et lui a implanté un enfant maudit dans le ventre. Par la pensée, elle peut ordonner à l'enfant de blesser le ventre de Veine, lui infligeant deux Blessures par Tour. Elle ne le fera que pour se défendre ou exercer un chantage.

Rouge

Apparence : Rouge est une jeune femme blonde d'une grande beauté. Elle est vêtue d'un manteau et d'une cape rouge sang. Ses vêtements ne sont

jamais froissés ou sales, ses cheveux jamais décoiffés, alors qu'elle vit jour et nuit dans la forêt. L'égrégore est responsable de son apparence surnaturelle.

Background : Rouge a jadis été l'élève douée de Mère Grand. Elle a volé l'amant de Mère Grand, Alceste, en pensant que cette trahison et que l'acte sexuel avec un apprenti sorcier lui apporteraient plus d'égrégore. Quand Mère Grand a appris la chose, Rouge a pris la fuite pour se soustraire à sa colère, mais Alceste n'a pas eu cette chance.

Roleplay : depuis le supplice d'Alceste, Rouge rôde autour du territoire de Mère Grand, cherchant à se venger. Elle songe même à proposer une alliance au Loup, son ennemi juré. Elle utilisera quiconque croisera sa route pour arriver à ses fins. C'est une experte en art martial et une sorcière expérimentée. Elle est maintenant amoureuse d'Alceste / Dévasté au point d'être prête à se sacrifier pour lui.

Objectif : tuer Mère Grand. Retrouver Alceste / Dévasté et vivre avec lui, qu'il le veuille ou non.

PNJ 12

Art martial

Inflige des dégâts à mains nues.

Cœur-crapaud

Rouge a un crapaud à la place du cœur. Si elle est tuée, un crapaud sort de sa cage thoracique. Il tente d'embrasser la première personne à sa portée. Si celle-ci rate un jet d'Esprit, elle accepte l'étreinte du crapaud, qui engloutit alors entièrement sa proie. Le crapaud et sa victime explosent, et Rouge ressort de cette gangue de viscères, entièrement nue, ressuscitée.

Damnation (Clavio)

Clavio a ramassé une poupée à l'effigie de Rouge. Depuis, il

est damné. Rouge peut lui parler par l'intermédiaire de la poupée (illimité) et lui donner un ordre auquel il doit obéir (usage unique, la poupée pourrit ensuite).

Mixture limbique

En consommer permet de rattraper automatiquement la cible qu'on poursuit, même si elle est hors de vue, en passant par les forêts limbiques. Inflige deux Séquelles et une Blessure aux non-sorciers.

Galette et petit pot de beurre

Des desserts... mortels ! Cause la mort des humains, et la paralysie des sorciers pendant un Tour.

Chaperon

Toute personne qui endosse le chaperon de Rouge acquiert son apparence.

Le Loup

Apparence : cette énorme bête noire se déplace le plus souvent sur ses deux pattes arrière. Ses crocs sont jaunes de pus et ses yeux des gouffres féroces. Il dégage une puissante odeur fauve. L'égrégore qui l'entoure donne la migraine. Il semble capable d'abattre un homme d'un simple coup de patte. Il boîte de la patte arrière.

Background : le Loup est un animal sentient qui pratique une magie noire instinctive. L'égrégore l'a rendu fou et extrêmement rancunier. Il en veut à mort à Grégoire de Morteburne qui l'a affronté par le passé et lui a transpercé une patte avec sa lance d'arçon.

Roleplay : il a besoin d'égrégore comme d'une drogue ; il souffre du manque. Il devient urgent pour

lui d'en absorber à nouveau, et ce sera possible s'il tue un autre sorcier. Rouge ou Mère Grand feront l'affaire. Les dévorer sera d'autant plus délectable qu'il les déteste. Il aime manipuler les humains et cherche à s'en faire des alliés contre Rouge et Mère Grand. Il fait de grandes promesses à ses alliés, mais ne les tient pas. Si quelqu'un insiste pour être payé de ses services, il le dévore.

Objectif : tuer Grégoire de Morteburne. Trouver des alliés pour attaquer et tuer Rouge ou Mère Grand. Le Loup n'est pas obligé de les tuer directement, il doit juste être proche pour absorber l'égrégore libérée lors de leur mort.

Varou rancunier

PNJ 15

Boisseaux de filature

Des touffes de poils et des déjections qui permettent d'espionner PJ et PNJ. Le Loup en dispose là où les PJ feront leur premier bivouac. Une première fouille permet de trouver les boisseaux et de les détruire, une seconde fouille permet de trouver des empreintes du Loup menant jusqu'à son repère. Si personne ne fouille la zone, tous les campeurs marchent sur un boisseau en levant le camp. Le Loup sera alors au courant de tous leurs déplacements, même s'ils détruisent les boisseaux plus tard.

Dévasté

Apparence : Dévasté n'a plus ni cloison nasale, ni lèvres, ni pavillons auriculaires. Son crâne à demi brûlé héberge encore quelques touffes de cheveux. Il est vêtu de peaux de bêtes et porte un présentoir à cartes postales.

Background : Dévasté n'était autre qu'Alceste, un beau et

jeune héritier noirmont-ferrantais. Un jour, il a fugué en forêt et rencontré Mère Grand qui l'a pris dans son giron. Depuis, il est resté chez elle pour être son apprenti. Alceste a plongé dans la sorcellerie comme on plonge dans une drogue. Difficile de rebrousser chemin quand on a commencé. Il accordait ses faveurs sexuelles à Mère Grand en échange de son savoir. Mais quand il a rencontré Rouge, son autre apprentie, il est vite tombé sous le charme, et Rouge est devenue sa maîtresse. Quand Mère Grand a découvert sa trahison, elle l'a empoisonné, paralysé et écorché le visage. Le choc lui a fait perdre la mémoire et ses pouvoirs, alors Mère Grand l'a relâché, considérant qu'il ne constituait pas une menace. Sans souvenir de sa vie d'avant, Alceste s'est renommé lui-même Dévasté et erre sans but dans les Morts-Plateaux.

Roleplay : Dévasté se souvient seulement de deux choses : il possédait un appareil photo numérique, mais il l'a perdu. Et il aimait une jeune femme, Rouge, et en était aimé de retour. Il ne montre pas de signe apparent de folie ou de bêtise. Il sait se défendre et n'est pas naïf. Il se bat avec un ancien présentoir à cartes postales, pour se défendre ou servir les causes qui lui semblent justes. Il se joindra volontiers au groupe des PJ si ceux-ci ne sont pas hostiles. Si son passé devait revenir à la surface, les conséquences seraient imprévisibles.

Objectif : retrouver la mémoire. Retrouver l'appareil photo numérique. Retrouver Rouge.

Amnésique défiguré
PNJ 8

Gros Manu

Apparence : bonhomme massif et rondouillard vêtu d'un jean et d'un t-shirt crasseux, puant la transpiration, Gros Manu paraît sympathique de prime abord. Mais en s'approchant, on constate que ses petits yeux porcins reflètent cruauté et gourmandise.

Background : Gros Manu est un nomade des Morts-Plateaux, qui se déplace actuellement avec une bande de pouilleux à demi bestiaux, à qui il a promis moult nourriture et richesse s'ils l'accompagnaient. Il détrousse tous ceux qui passent à sa portée, et parfois il exerce sur eux sa passion frustrée mais sincère pour le cannibalisme. Gros Manu a trouvé un appareil photo numérique, dont il ne sait que faire. Il a donné la batterie de l'appareil à d'Artagnan.

Roleplay : Gros Manu a une faim d'ogre. Il aborde les autres nomades avec une feinte camaraderie, commence par mendier quelques reliefs de repas, puis insiste pour obtenir toutes les provisions. S'ils ne sont pas entièrement satisfaits, Gros Manu et ses hommes tuent les insolents et les dévorent.

Objectif : satisfaire son énorme appétit et celui de sa bande, avec des provisions, ou avec de la chair humaine.

Matériel : un gourdin. Un appareil photo porté en bandoulière.

Brute épaisse
PNJ 15

Athos, Porthos, Aramis et d'Artagnan

Apparence : Athos, Porthos et Aramis sont en guenilles. Athos porte des cornes de cerf sur la tête, Porthos est couvert d'une toison d'ours, Aramis porte une cape et un pagne pour seuls vêtements. D'Artagnan est entièrement nu et marche à quatre pattes.

Background : ces quatre gars sont en train de régresser au stade animal. Gros Manu en a fait ses chiens de combat.

Roleplay : Athos, Porthos et Aramis connaissent encore quelques mots, essentiellement des grossièretés. D'Artagnan ne sait que mordre et aboyer. Ils se contentent d'obéir aux ordres simples de Gros Manu. Sans lui, ils seraient complètement désorientés et leur

agressivité n'aurait plus aucune bride.

Objectif : obéir aux ordres de Gros Manu. S'il décède ou disparaît, tuer et dévorer les premiers venus.

Matériel : Athos se bat au tomahawk, Porthos au tournevis et Aramis au fleuret. D'Artagnan porte une batterie d'appareil photo au collier. Il se bat en mordant le visage, la gorge ou les parties génitales.

Hommes sauvages

PNJ 9

Lâches

Preennent la fuite si Gros Manu meurt, reviennent attaquer plus tard en solo



Briefing

Genre : Horreur forestière surnaturelle.

Objectif du groupe : Retrouver un disparu au milieu d'une forêt hantée contre une substantielle récompense financière. L'appât du gain est le seul ciment du groupe au départ. Libre aux joueurs de trouver d'autres raisons pour souder le groupe... ou pour le faire voler en éclat.

Routine de mort : Tuer un PNJ entraîne deux Séquelles. Effet cumulatif.

Routine de blessure : Quand un PJ passe au stade blessé, je décris une blessure grave. Quand un PJ passe au stade mutilé, je décris une mutilation (œil arraché, main tranchée, organes virils déchirés...).

Arborescence du scénario : Bac à sable.

Structure dramatique : Horreur. Toute mauvaise décision entraîne de graves conséquences, les antagonistes sont costauds, la probabilité de survie est faible.

Rôle du MJ : Accumuler les situations horribles. Assurer un bon rythme.

Rôle des joueurs : Lutter pour leur survie. Pour les complots, utiliser des petits papiers plutôt que des apartés.

Pouvoir narratif des joueurs : Flachebacque, négociation sur le caractère de leurs PJ.

Ce que les joueurs sont encouragés à faire : Faire évoluer le comportement de leurs PJ au fil de la partie, en fonction des événements et des envies créatives des joueurs.

Ce que les joueurs devraient éviter de faire : Le PvP est autorisé mais doit être bien amené.

Décor

Noirmont-Ferrant

Noirmont-Ferrant est une ville-garnison sous contrôle de paramilitaires aux ordres du Colonel Boutefeu. Assemblage improbable de vestiges, de bunkers de béton et de bricolages en bois, cette ville est grouillante et mal famée. Cochons et volailles cohabitent avec les humains dans les ruelles boueuses entre les maisons tendues de bâches et d'échafaudages. La demeure d'Arénus est une maison cossue à encorbellement, au fond d'une impasse nettoyée et protégée par des gardes armés de Famas.

Morts-Plateaux : forêt de Mère Grand

La forêt de Mère Grand est une forêt d'arbres morts. Les arbres creux en bordure de son territoire contiennent des fœtus de louveteaux. C'est un sortilège qui empêche le Loup d'entrer. À la limite du champ de vision, ce n'est que ténèbres, comme si la forêt était encerclée par un abîme depuis lequel quelque chose vous épie. Beaucoup de cadavres d'animaux sont livrés à la décomposition. On ne trouve aucune empreinte fraîche d'animal, il règne un silence de mort. Des pierres levées noires, garnies d'une mousse livide, dessinent un réseau dont le sens dépasse l'entendement.

Le repaire de Mère Grand est une petite maisonnette au centre du réseau de pierres levées. Les pierres des murs sont couvertes de mousse et entrelacées avec des arbustes, le verre des fenêtres est dépoli, mais la maison est bien habitée. De la fumée sort de la cheminée, on perçoit la lumière d'un feu, et il émane une bonne odeur, presque familière, mêlée à une odeur

pestilentielle. Une chouette morte est clouée à la porte d'entrée, protégeant la maison d'agressions magiques extérieures.

À l'intérieur, aucun signe évident de sorcellerie. Une table, deux chaises, de la viande, des végétaux et des habits pendus à sécher, un fagot de bois, un feu de cheminée et une marmite qui frémit, le couvercle posé dessus.

Morts-Plateaux : forêt de Rouge

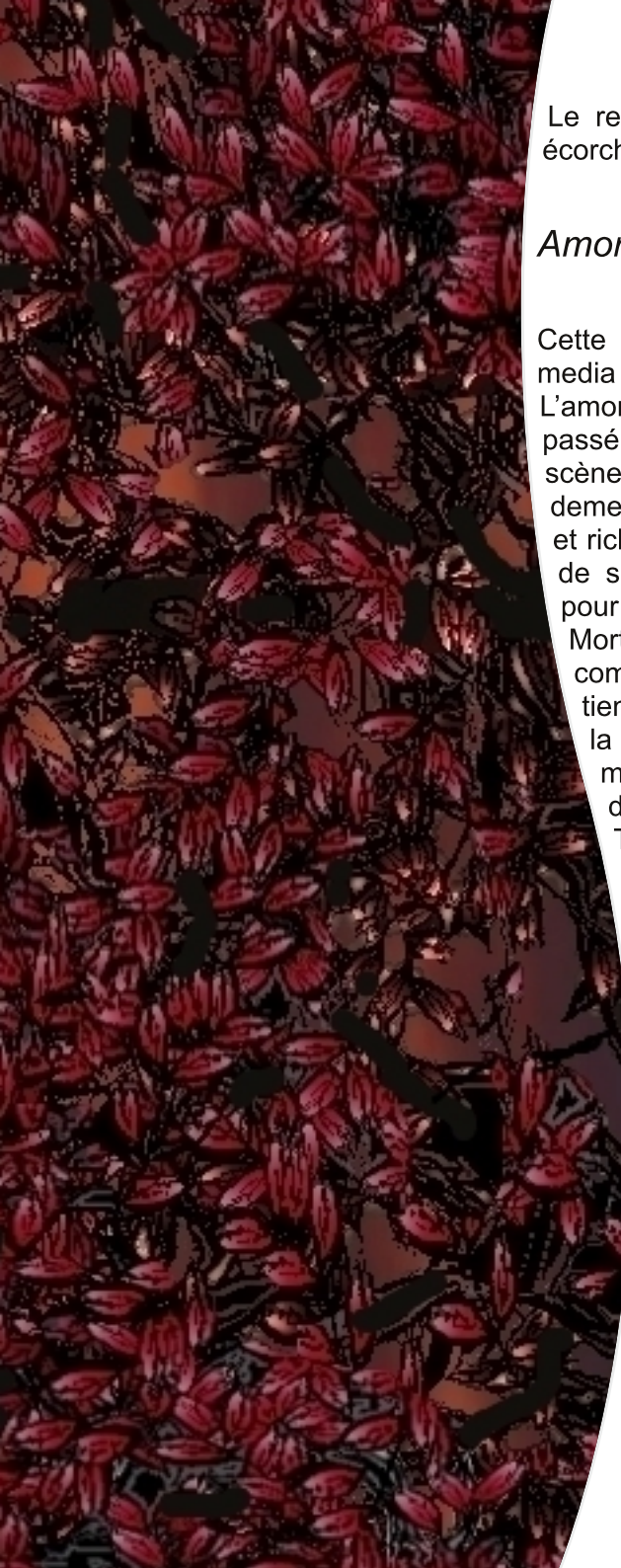
La forêt de Rouge est assez aérée. Les arbres sont principalement des feuillus. Leur écorce a la même texture que de la peau. Quand on approche l'oreille, on entend leur respiration et certains portent des cicatrices qui pulsent comme des sphincters. Le sol est couvert d'une épaisse couche de feuilles mortes où se cachent rats, couleuvres et scolopendres.

Rouge n'a pas de repaire fixe dans cette forêt.

Au fond de la forêt de Rouge, se trouve le repaire de Gros Manu, une ancienne fosse circulaire de quatre mètres de diamètre et de quatre mètres de profondeur, au sol jonché de branches, d'excréments et d'ossements humains. Des déchets et des empreintes de pas convergent vers la fosse.

Morts-Plateaux : forêt du Loup

Le territoire du Loup est une sombre forêt de résineux. Des amas de ronces rendent la marche difficile. Des multitudes de cris résonnent, ce sont des cris d'animaux, mais ils ont toujours une dernière note humaine. L'écorce de certains arbres est sauvagement labourée et imprégnée de sang et de merde. Veine et Clavio peuvent comprendre qu'il ne s'agit pas là d'une écorchure sans signification, mais d'une écriture dans la langue putride, la langue des Horlas.



Le repaire du Loup est une caverne, là où les arbres écorchés se concentrent.

Amorce

Cette amorce peut disparaître au profit d'un départ in media res, directement sur une scène dans la forêt. L'amorce est une cinématique. Je raconte ce qui s'est passé parce que le vrai jeu va commencer à la première scène intermédiaire. Je décris Noirmont-ferrant, puis la demeure d'Arénus, où les PJ sont convoqués. Le vieux et riche marchand ne quitte jamais une baignoire remplie de sels et d'herbes de guérison. Arénus paye les PJ pour retrouver Alceste, son fils disparu dans la forêt des Morts-Plateaux il y a quatre ans. Arénus n'a aucune compassion pour son héritier, mais il est mourant, il tient à ce que son affaire commerciale demeure dans la famille et tous ses autres enfants sont morts de maladie. La forêt hantée des Morts-Plateaux, au sud de Noirmont-Ferrant, a très mauvaise réputation. Très peu s'y aventurent et aucun n'en est revenu depuis longtemps. Le vieux grigou a cependant de quoi convaincre les PJ. Il leur promet à leur retour suffisamment d'argent pour les mettre à l'abri du besoin un bon bout de temps. Il confie à l'un des PJ une peinture représentant Alceste avant sa disparition. C'est un très beau jeune homme en habits de velours. Il porte à son cou un objet fétiche en métal. Je donne un petit papier à Prof lui mentionnant qu'il s'agit d'un appareil photo numérique.

Ensuite, je fais une ellipse et je passe directement à la première scène intermédiaire, quelques jours plus tard, en plein milieu des Morts-Plateaux.

Scènes intermédiaires

Ce scénario n'a pas de structure chronologique fixe. Je fais démarrer le groupe dans l'une des trois forêts des Morts-Plateaux, et j'enchaîne les scènes dans l'ordre qui me paraît le plus intéressant, souvent avec une ellipse entre chaque scène. Tous mes PNJ sont mobiles, ils arpentent la forêt selon leurs objectifs, qui va souvent les amener à rejoindre les PJ.

Les PJ sont susceptibles de se déplacer d'une forêt vers l'autre, soit en suivant leur instinct, des pistes, un PNJ, ou en se repérant grâce au plan des Morts-Plateaux détenu par Clavio (son plan mentionne les trois forêts, la maison, la fosse et la caverne). Les PJ ne peuvent pas se perdre et pourront trouver les repères de Gros Manu, Mère Grand et du Loup très facilement, car j'encourage les confrontations avec ces antagonistes.

Les scènes ne sont pas très détaillées car ce sont les PJ et les PNJ qui font le scénario. J'exploite avant tout les objectifs, les Personnalités et les Traits des PJ et des PNJ, et j'y reviens dès que j'ai besoin de relancer l'action.

Rencontres possibles avec Mère Grand

- Un ou deux PJ ont des visions de Mère Grand. Elle leur explique qu'elle peut leur livrer Alceste (c'est un mensonge). Mais en échange, ils devront d'abord lui apporter... la queue du Loup.

- Mère Grand vient rendre visite aux PJ et se fait passer pour une petite vieille inoffensive bien qu'inquiétante. Elle leur explique qu'elle est aussi à la recherche d'Alceste

(omettant de dire qu'elle souhaite le torturer). Elle propose à un PJ de boire sa potion de phéromones qui attirera Alceste.

- Mère Grand rencontre Veine et menace de retourner son enfant contre elle (Désavantage : Possédée) si elle ne collabore pas avec elle contre Rouge, Dévasté ou le Loup.

- Les PJ viennent voir Mère Grand pour lui offrir une tarte ensorcelée de Rouge. Mère Grand est subjuguée, comme l'avait annoncé Rouge. Mais elle n'accepte de manger la tarte que si le PJ qui l'offre accepte de manger la viande qu'il y a dans la marmite. Cette viande est composée de restes humains en putréfaction. Voir le contenu de la marmite cause une Séquelle, en manger cause deux Séquelles supplémentaires. Si le PJ refuse, Mère Grand entre en rage et l'attaque. S'il accepte, elle mange la tarte et se retrouve paralysée le temps d'une scène. Si c'est Veine qui a mangé le contenu de la marmite et que son Avantage Médium n'a pas encore été utilisé, on considère qu'il est dépensé. Veine a alors une vision de Mère Grand découpant le visage d'Alceste dans la maison (une Séquelle pour la vision).

- Une fois Mère Grand morte, si Veine utilise son Avantage Médium sur elle, elle lui révèle qu'on peut faire une mixture avec ses cheveux. Si Dévasté en mange, il retrouvera son beau visage. Si un PJ en mange, il décochera trois cercles de Corps et sera guéri d'une mutilation qu'il a subie. Mais il n'y a assez de cheveux que pour une seule personne !

Rencontres possibles avec Rouge

- Rouge raconte aux PJ que Mère Grand détient Alceste, et qu'ils doivent aller la tuer pour le récupérer. Elle leur explique comment trouver sa maison mais se garde de les suivre sur le territoire de Mère Grand. Elle cède son chaperon à un PJ. Cet habit ensorcelé lui permettra de se faire passer pour Rouge. Elle lui confie une tarte également ensorcelée : Mère Grand devrait être subjuguée, manger la tarte et mourir.


- Rouge parle à Clavio par l'intermédiaire de la poupée. Elle tente d'acheter sa collaboration en promettant de lui offrir son amour (mensonge) et son savoir (vérité). Si Clavio ne collabore pas, elle lui donne un ordre magique auquel il ne peut désobéir (Désavantage : Damné).

- Rouge propose à un PJ de lui implanter un Crapeau-Cœur en échange de sa collaboration. Une seconde vie, ça ne se refuse pas !

Rencontres possibles avec le Loup

- Le Loup propose un marché aux PJ : Mère Grand a placé des fœtus de louveteaux dans des arbres creux. Ce rituel empêche le Loup d'entrer sur son territoire. Si les PJ enlèvent les fœtus, le Loup se fera un plaisir de faire avouer à Mère Grand où elle cache Alceste. En réalité, Mère Grand ne pourra qu'avouer le sort qu'elle lui a fait subir, elle ne sait pas où il est actuellement.

- Le Loup propose à un PJ (Veine, Clavio ou à une victime du Crapeau-Cœur) de le débarrasser de son Désavantage en échange de sa collaboration contre Rouge ou Mère Grand.



- Le Loup propose à un PJ de le prendre comme disciple en échange de sa collaboration. Il insiste sur le fait que l'apprentissage de la sorcellerie est long : il ne pourra lui apprendre aucun sort utile dans la durée du scénario. Au PJ de voir si le Loup bluffe ou non (cela va dépendre de mon humeur).

- Le Loup retrouve Grégoire de Morteburne et tente de le tuer.

- Le Loup pourchasse Rouge ou Mère Grand et les PJ se retrouvent sur sa trajectoire.

- Des PJ surprennent le Loup en train de cracher des boisseaux de filature autour de leur campement. Le Loup ne les a pas vus, tant qu'ils se montrent discrets.

- Les PJ vont eux-mêmes à la rencontre du Loup pour s'allier à lui ou le combattre pour le compte de Mère Grand ou Rouge.

- Les PJ veulent récupérer la queue du Loup pour le compte de Mère Grand. Le Loup peut accepter de leur laisser prendre sa queue si les PJ se prêtent à une embuscade contre Mère Grand.

Rencontres possibles avec Dévasté

- Pour le compte d'un sorcier, Dévasté est capturé par Gros Manu et jeté dans la fosse qui lui sert de repaire. Les PJ le découvrent en s'y rendant. Possible présence d'antagonistes dans la scène, venus récupérer Dévasté.

- Les PJ trouvent les empreintes de Dévasté et remontent jusqu'à lui.


- Dévasté s'approche du campement des PJ, par curiosité.

Les PJ peuvent tout à fait intégrer Dévasté au groupe... voire l'associer à la recherche d'Alceste ! Si on lui montre le portrait d'Alceste, il dit qu'il ne l'a jamais vu, alors qu'il arpente la forêt depuis... aussi long qu'il se souvienne. Si on l'interroge au sujet des habitants des Morts-Plateaux, Dévasté n'a jamais croisé les sorciers, mais il a déjà eu affaire à Gros Manu et ses hommes sauvages. Il met en garde les PJ contre eux : il vaut mieux les éviter, ou sinon, ne pas les provoquer.

Si les PJ blessent Dévasté, le font fuir ou le tuent, le scénario continue quand même. J'ai des antagonistes à leur mettre dans les pattes, je me fiche de savoir si la mission a encore une chance d'être accomplie.

Une fois que les PJ ont compris que Dévasté est Alceste, ils peuvent lui proposer de rejoindre Noirmont-Ferrant avec eux. Il n'y a aucune garantie qu'Arénus le reconnaisse. Dévasté accepte le marché, à condition de pouvoir emmener Rouge avec lui, car il compte vivre avec elle de la fortune de son père.

Dévasté peut faire office de PJ de rechange en cas de décès prématuré. Je lis alors au joueur la fiche de Dévasté, sauf la partie Background, puisque Dévasté l'a oubliée.



Rencontre avec Gros Manu et les hommes sauvages

- Avec ses hommes sauvages, Gros Manu s'approche du campement des PJ et tente de leur racketter toutes leurs provisions visibles, d'abord subtilement, puis ouvertement. Si les PJ n'obtempèrent pas, Gros Manu et ses hommes sauvages attaquent pour tuer.
- Gros Manu et ses hommes sauvages retournent à la fosse alors que les PJ l'inspectent.

L'appareil photo numérique

Gros Manu porte un appareil photo en bandoulière, le même modèle que sur le portrait d'Alceste. Il l'a trouvé dans la forêt de Rouge et le garde comme porte-bonheur : il faudra le tuer pour le lui prendre. Il a donné la batterie en cadeau à son fidèle D'Artagnan, qui la porte fièrement en collier. Idem, il faudra le tuer pour la lui prendre.

Prof est capable de comprendre comment l'appareil fonctionne. Quant aux autres, ils devront réussir un jet de chance. Cet appareil a appartenu à Alceste, qui a utilisé ses pouvoirs de sorciers pour le charger d'égrégore. Il l'a perdu quand Mère Grand l'a enlevé pour le défigurer. L'appareil n'a plus aucune photo en mémoire. Quand on prend une photo, il affiche non pas la scène présente, mais une scène du passé, une scène forte, chargée d'égrégore : meurtre, prédation, amour, passion. Les PJ ont intérêt de visiter les repaires des antagonistes pour en savoir plus. Prendre une photo dans le repaire de Gros Manu le montre en train de manger des enfants (produit une

Séquelle). Forêt de Rouge : Alceste et Rouge font l'amour. Repaire de Mère Grand : Mère Grand défigure Alceste (produit deux Séquelles). Forêt du Loup : Rouge et Mère Grand affrontent le Loup, mais le combat s'arrête au bout de quelques blessures, les attaquantes battent en retraite. Si on prend Dévasté en photo, on voit son visage ensanglanté et meurtri (une Séquelle, sauf si on a déjà pris une photo chez Mère Grand). Si on prend un PJ en photo, celui-ci doit dépenser son post-it Flachebacque. Si c'est déjà dépensé, on revoit le même flachebacque.

Si on pense à zoomer avant de prendre une photo, l'appareil recule encore dans le passé. Dans le repaire de Mère Grand, on voit Mère Grand et Alceste en train de faire l'amour. Si on zoome à fond, on aperçoit les splendeurs de l'Âge d'Or, cette vision entraîne un profond chagrin d'avoir perdu tout ça, et produit trois Séquelles.

Alliance entre Gros Manu et un sorcier

Si je peine à mettre en scène l'un de mes sorciers, je décide que ce dernier s'allie à Gros Manu et ses hommes sauvages. Il leur promet la vie éternelle en échange de menus coups de main. Leur première mission est de capturer Dévasté. Ils détiendront Alceste dans leur repaire le temps que le sorcier arrive pour décider de son sort. Comme Gros Manu et ses hommes sauvages ne savent pas être discrets, des traces de lutte seront visibles sur les lieux de l'enlèvement et la piste conduira tout droit à leur repaire. En fonction du chrono et de la pression que je veux maintenir avec mes antagonistes, je décide sur le tas qui est présent dans le repaire de Gros Manu quand les PJ arrivent, et si un sorcier leur propose une alliance pour libérer Dévasté.

Climax

Le scénario peut finir de trois façons :

- Un dernier combat contre un antagoniste (ou entre PJ, si les Séquelles subies ont attisé le PvP) se solde par un total party kill ou peu s'en faut.

- Les PJ ont fait le lien entre Alceste et le Dévasté et peuvent proposer à Dévasté de rentrer à Noirmont-Ferrant avec eux. La suite des événements se fait hors-champ. S'il est prévu de prolonger le scénario par une campagne, le prochain scénario commence avec l'arrivée à Noirmont-Ferrant. Arénus ne reconnaît pas son fils et refuse de payer les PJ.

- Les PJ tentent de fuir les Morts-Plateaux. L'un des antagonistes les rattrape forcément et engage un combat final contre eux.

Les PJ prêtirés : Candy

Candy pratique un art martial de Millevaux. Elle tire sa force de sa propre folie, qui lui permet de manipuler un tuyau métallique de quinze kilos bien qu'elle soit anorexique. Elle s'en sert pour éclater ce qui se met en travers de son chemin. Candy m'est utile pour désamorcer des compromis pacifiques. Si j'arrive à lui faire perdre patience, elle provoque un combat. Et entraîne irrémédiablement le Clochard à sa suite.

Amorce : Arénus verse une avance

Si je veux faire durer la séance, Arénus accorde une avance de quelques caps à chaque PJ. Je demande aux joueurs comment ils investissent cette avance, c'est une bonne façon pour qu'ils s'approprient leurs PJ, fassent découvrir leurs traits les plus saillants à la table, et explorent Noirmont-Ferrant. Je considère qu'ils achètent ce qu'il y a sur leur feuille de matériel, on se contente de justifier par le jeu ce qu'il y a sur la feuille. Je peux accorder un objet supplémentaire à la demande, mais rien de surdimensionné qui puisse déséquilibrer le jeu.

Scènes intermédiaires : scènes à la carte

Voici une recette pour jouer le scénario en format court et rencontrer les attentes des joueurs. Je rédige sur des post-it des éléments du scénario : une grand-mère, le petit chaperon rouge, un loup, un homme grassouillet, des hommes sauvages, un homme défiguré, un enfant à naître, une maison, une fosse, une grotte, une marmite, une potion, des boules de poils, un appareil photo, une batterie électrique. Je révèle ces post-it aux joueurs sans en dire plus sur ce qu'ils signifient et je leur demande d'en choisir chacun quelques uns jusqu'à atteindre le nombre de scènes désirées, multiplié par deux ou trois si je veux des scènes plus riches. Je reprends les post-it choisis pour configurer mes scènes, soit en tirant les post-it au hasard, soit en les rassemblant dans l'ordre que je préfère. Je budgète une demi-heure à une heure par scène et c'est parti.

Ressources

Retrouvez des comptes-rendus de partie de Rouge sur www.terresetranges.net. Aller sur le forum, rubrique Millevaux, sous-rubrique [Millevaux Sombre] Comptes-rendus de partie.

Retrouvez les feuilles de matériel et de mémoire des PJ prêtirés et d'autres aides de jeu pour ce scénario sur la page <http://outsider.rolepod.net/millevaux>.

Téléchargez l'aide de jeu illustrée de ce scénario : <http://tinyurl.com/aidedejeuRouge1>

Téléchargez l'aide de jeu non illustrée de ce scénario : <http://tinyurl.com/aidedejeuRouge2>

Scènes intermédiaires : entrées des PNJ

Je soigne les apparitions de mes PNJ. Ils apparaissent d'un coup, tombent d'un arbre, sont planqués dans des buissons, crient en se prenant le pied dans un piège à loup...

Scènes intermédiaires : le matériel

Pour les joueurs, le plaisir et la contrainte de ce scénario survivaliste est de bien utiliser le matériel présent sur leur feuille. Exemple : lors d'un playtest, les PJ établissent un bivouac sur un gros rocher plat. Le Clochard tend une corde autour du rocher, à laquelle il suspend des écrous, créant un système d'alarme rudimentaire, ce qui leur permet d'entendre arriver Mère Grand.

Scènes intermédiaires : l'appareil photo numérique

Prof peut utiliser son avantage Objet pour posséder une batterie pour

l'appareil photo !

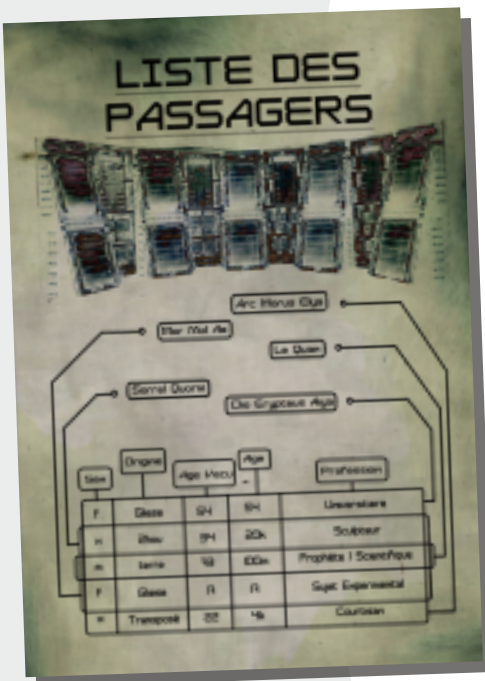
Si je veux raccourcir le scénario, je décrète que Dévasté porte encore son appareil photo numérique autour du cou (avec la batterie). Mais il ne se rappelle toujours pas d'où il vient et n'a pas essayé de l'utiliser depuis son amnésie.

Climax : vers une campagne dans les Morts-Plateaux

S'ils ont survécu, Veine et Clavio peuvent ne pas vouloir regagner les Morts-Plateaux, préférant rester et recevoir l'enseignement d'un des sorciers, ou démarrer une carrière de sorcier solitaire...

Ce scénario peut faire un bon scénario d'introduction à une campagne dans les Morts-Plateaux. La fin (le retour à Noirmont) est ouverte et à la suite, on peut greffer plein d'évènements et de rencontres. Ainsi, les survivants du scénario peuvent s'associer aux survivants du scénario PünxXx Ov Wilderness du Livre Source pour démarrer un troisième scénario. Plus de détails dans deux suppléments à paraître : le fanzine Putride et le cadre de campagne Les Morts Plateaux.





Vous êtes Elios, vaisseau de transport intersidéral parti de Gliese vers le Monde de Zhou. Cependant, vous n'arriverez jamais là-bas, vous allez mourir.



Naufragés du Silence

Jeu de rôle de UN à SIX joueurs

Après l'étonnant "**Beloved**", voici enfin la version française d'un des jeux les plus passionnants de Ben Lehman.

"**Amidst Endless Quiet**" a déjà fait de nombreux émules parmi les rôlistes anglophiles, il était donc temps de proposer une version française !

C'est désormais le cas avec "**Naufragés du Silence**", bénéficiant d'une maquette améliorée et augmentée par rapport à la version originale.



"**Naufragés du Silence**" sera disponible dès le mois de juillet 2014, à la fois en version numérique (format Pdf et Epub) et en version papier (impression à la demande).

Alors serez-vous capable de supporter l'angoissant silence de l'espace infini... ?

Ben Lehman

ADVENTURE



“ Cette aventure a été écrite par moi-même, Éric Berthe, dans le cadre du concours de littérature interactive Yaztromo, édition 2013, qu'elle a gagné, probablement grâce à une utilisation habile de la corruption.

Elle est sous licence CC-BY-SA, ce qui signifie grosso modo que vous êtes libre d'en faire à peu près ce que vous voulez, même un remake meilleur que l'original, sans me demander mon avis, à condition de respecter deux conditions :

- Ne pas oublier de préciser que je suis l'auteur initial.

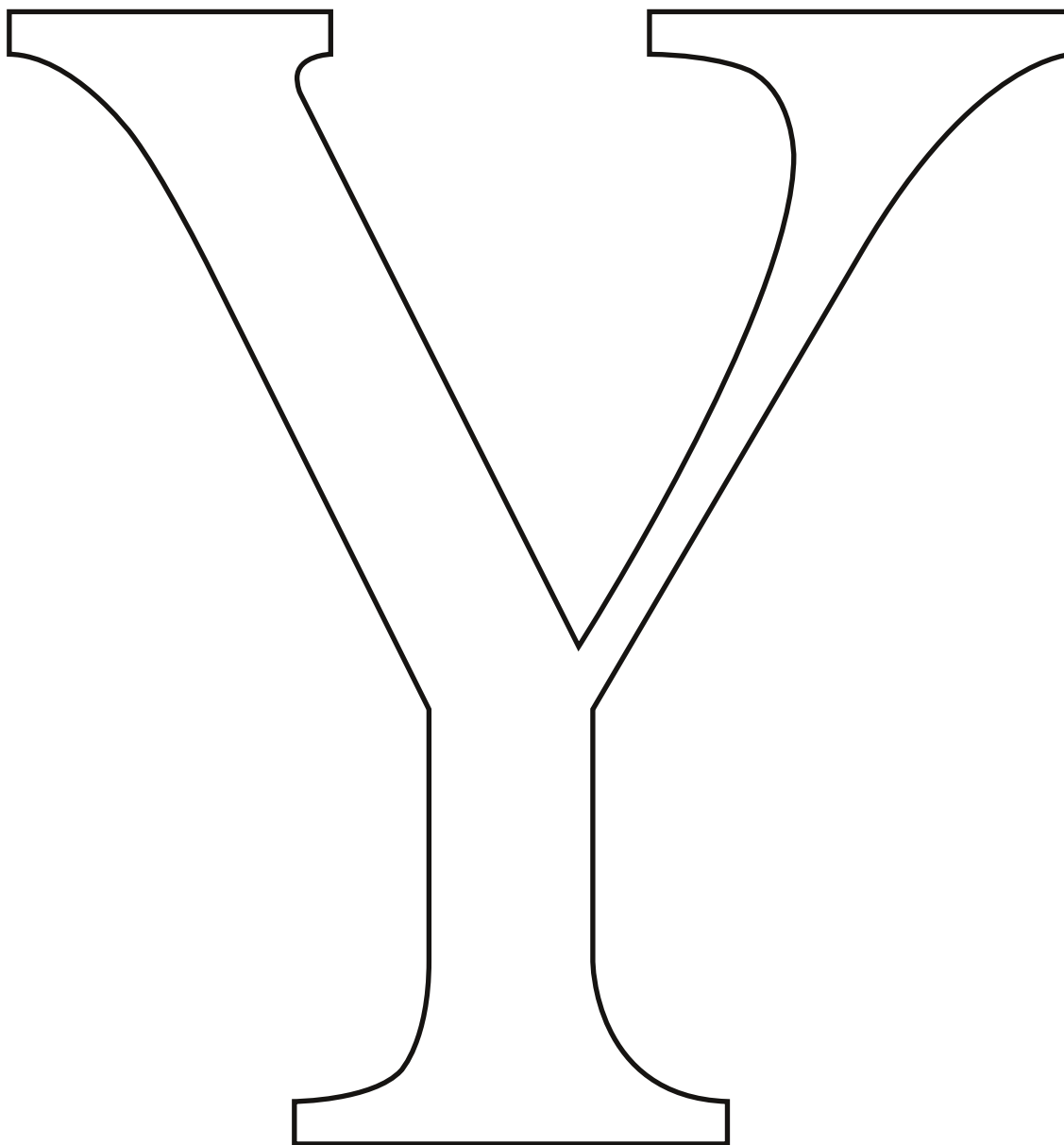
- Si vous la modifiez, de distribuer le produit ainsi connu sous une licence similaire, ce qui signifie que d'autres pourront à leur tour reprendre votre travail sans votre accord explicite.

../.

Si vous désirez me contacter, que ce soit pour relever une erreur ou m'envoyer des fleurs, le plus simple est de passer par le forum de Rendez-vous au 1, plus ou moins le vivier de la production francophone de ce genre d'ouvrages, que je hante sous le pseudonyme de Skarn.

Merci à Aragorn du même forum pour sa relecture attentive malgré l'urgence, ayant arrêté ma plume moins de 24 heures avant l'échéance de remise des œuvres.

Remerciement spécial à Outremer du même forum, pour la grande influence (positive) que ses (excellentes) créations en littérature interactive ont eu sur moi. Je ne peux que vous conseiller son Magnum Opus, Labyrinthe. ”



Introduction

Des conifères gigantesques masquant le soleil. Une enfilade de grandes collines et de petites montagnes. Des villages isolés, repliés sur eux-mêmes. Quelques forteresses éparpillées, indignes du terme château, pour les surveiller. Et bien sûr, cet épais brouillard opaque et froid qui s'installe dès le coucher du soleil et subsiste jusqu'au petit matin. Pas de doute, vous êtes en Ylèdre.

L'Ylèdre est une contrée où se déroulent mille légendes, mais aucune n'est réellement joyeuse, et bien peu se finissent bien. Des hommes qui doivent sucer le sang d'autres êtres humains pour survivre ou qui se transforment en loups affamés la nuit, des sorcières sacrifiant des bébés pour invoquer des démons, des spectres vengeurs qui errent dans les bois à la recherche de leurs assassins, voilà plutôt l'essence de ces histoires.

Ces contes sont bien sûr faux, des versions extrêmement romancées de faits divers. La vérité est bien plus frustrée et violente.

Il y a des monstres en Ylèdre. Il y en a même beaucoup. Il y a des loups-garous. Il y a des vampires. Il y a des changelins. Il y a des bêtes si étranges et horribles qu'elles ne portent même pas de nom. Ils existent, ils sont présents, ils sont un élément du quotidien, combattus pied à pied par la population locale. Ici la lycanthropie, le vampirisme, ne sont pas des conséquences rarissimes d'une sorcellerie venue d'ailleurs. Ce sont des maladies comme les autres, éclatant régulièrement, avec leurs cas isolés, mais aussi leurs épidémies.

Et ces afflictions ne sont pas soignées avec des baumes et des cataplasmes, mais par l'acier et le feu. Les histoires réellement terrifiantes qui circulent ne sont pas celles sur les monstres, mais parlent plutôt de mères enfonçant elles-mêmes un pieux à travers le cœur de leur progéniture aux

canines un peu trop développées, de supposés métamorphes et de prétendues sorcières exécutés sans sommation ni procès par une foule en colère, de nobliaux soupçonnés d'avoir pactisé avec des puissances obscures brûlés vifs dans l'incendie de leurs demeures.

Là aussi, l'exagération est de mise, mais il suffit de quelques minutes au voyageur de passage au contact d'une poignée d'ylériens pour s'apercevoir qu'ils composent un peuple aussi rude et dur que leur pays. Et les voyageurs sont bien moins rares qu'il n'y paraît au premier abord. Bien qu'officiellement rattaché au royaume voisin, l'Ylèdre est en pratique un territoire neutre, sur lequel personne n'a de réel contrôle, et est entouré de régions nettement plus riches. De nombreux contrebandiers et autres trafiquants en foulent régulièrement les chemins, y faisant transiter des marchandises de provenances douteuses. Certains ont même leur résidence principale au milieu des bois, là où ils se pensent à l'abri des autorités compétentes. D'où la deuxième catégorie de personnes errant sur les routes locales, et n'arrangeant guère les choses : les chasseurs de prime.

En-dehors de ces gens de mauvaise compagnie, l'Ylèdre est principalement habité par des familles rurales, qui y survivent depuis des générations, ainsi que par des réfugiés divers, principalement religieux, persuadés que les horreurs qui vivent dans les montagnes valent toujours mieux que les persécutions de leur lieu d'origine. Si certains changent d'avis assez rapidement, d'autant plus que l'accueil des locaux est rarement amical, ils arrivent que d'autres persistent, et finissent avec le temps à fusionner avec la masse xénophobe et paranoïaque des habitants du cru.

En résumé, l'Ylèdre est une terre corrompue, pervertie, désolée dans son âme sinon dans ses paysages.

Vous êtes là pour corriger cela.

Bien sûr, vous ne pensez pas changer le cœur des hommes du jour au lendemain. Mais un premier pas serait de régler les problèmes des monstres. Le pays n'est pas pauvre en lui-même, et s'il était possible d'en exploiter les ressources, notamment le bois et le minerai, sans que des créatures

d'ombres jaillissent des profondeurs de la forêt pour vous dévorer, si les portes et les fenêtres n'avaient plus besoin d'être calfeutrés avant même que crépuscule ne soit achevé, si les vivants ne passaient plus leur temps à craindre les morts, alors peut-être y aurait-il un espoir.

Et pour régler ce problème particulier, vous comptez utiliser une nouvelle stratégie. Non pas combattre la conséquence mais la cause. Vos recherches démontrent clairement que le nombre de phénomènes sortant du cadre des lois naturelles est diaboliquement supérieur en Ylèdre par rapport au reste du monde, aussi bien en fréquence qu'en intensité. Vous êtes venu ici pour comprendre la raison de ce déséquilibre, et l'anéantir.

Mais alors que votre cœur s'enflamme devant cette résolution, une douleur vive traverse votre organisme, comme un puissant choc électrique qui vous tétanise. Cela ne dure qu'un instant, puis vous retrouvez le contrôle de votre corps avec juste une vague sensation de malaise. Le message est clair. Il vous est rappelé que vous devez suivre les règles du jeu. Vous n'avez pas le droit de vous impliquer trop personnellement.

Qu'à cela ne tienne. Vous serez bientôt en vue de l'auberge. Et de là, vous pourrez faire ce que vous savez faire de mieux : recruter de preux héros pour agir à votre place !

Règles

Un protagoniste en retrait

Dans cette aventure, vous incarnez le Vieux Sage, une mystérieuse personnalité qui erre à travers le monde pour combattre les forces du mal. Autrefois brillant et orgueilleux sorcier, bien que fondamentalement bon, vous avez écopé d'une terrible malédiction en vous frottant à trop forte partie. Dorénavant, non seulement vous ne pouvez plus utiliser vos pouvoirs, mais vous ne pouvez même pas agir directement pour tenter

d'améliorer un peu les choses. Si la clé de la survie de l'humanité se trouvait à portée de main, vous ne pourriez tendre le bras sans faire une crise d'épilepsie.

Toutes vos tentatives pour rompre l'enchantement se sont révélées vaines. Toutefois, il existe un moyen de contourner ce blocage. Vous avez encore la possibilité de recruter des personnes et de leur confier des quêtes. Tant que vous restez très raisonnable dans les informations et les équipements que vous leur confiez, le maléfice reste endormi. Cela vous oblige régulièrement à pratiquer un subtil art de communication, à base d'énigmes, d'objectifs volontairement floutés, de cadeaux à l'intérêt peu clair, pour mettre toutes les chances du côté de votre recrue sans outrepasser les limites. Il vous arrive même de vendre des objets indispensables à des héros que vous envoyez sauver le monde.

Dans la pratique, vous commencez l'aventure dans une auberge, et vous n'en bougez pas beaucoup, mais vous enverrez fréquemment des aventuriers accomplir des quêtes diverses aux quatre coins du pays.

Difficulté

Pour les joueurs qui aiment vraiment le challenge sont parfois indiqués en italique des phrases du type Mode expert : Prenez un seul objet au lieu de deux. Ce sont des règles alternatives, des pénalités que vous pouvez vous infliger volontairement si vous trouvez l'aventure trop facile. Ce mode implique également l'utilisation du hasard, symbolisé par les dés et absent normalement, et peut donc rendre certains chemins impraticables indépendamment de votre volonté, vous obligeant à trouver d'autres techniques pour venir à bout de l'histoire.

Phases principales

L'aventure est divisée en une série de deux phases qui se répètent inlassablement : recrutement puis quête, recrutement puis quête, recrutement puis quête. Elles composent le cœur du jeu.

Recrutement

Régulièrement, vous pourrez choisir un aventurier dans la Liste des Aventuriers disponibles. C'est l'homme, ou la femme, ou l'être pas tout à fait humain, à qui vous désirez confier la prochaine quête à accomplir.

Mais le fait que vous ayez jeté votre dévolu sur un aventurier ne veut pas dire qu'il va accepter de travailler pour vous. Vous devez d'abord vous rendre au paragraphe correspondant, noté à côté de son nom, pour négocier avec lui.

Si vous acceptez ses conditions, payez-le si besoin est, puis passez à la phase suivante. Sinon, revenez à la Liste des Aventuriers et choisissez-en un autre. Un aventurier reste disponible tant que vous ne l'avez pas recruté.

Mode expert : Le fait que le lecteur influe sur un élément aléatoire (quel aventurier va passer la porte de la taverne) s'explique du point de vue du jeu mais pas forcément de l'histoire. De même, cette personne de passage n'a aucune raison d'attendre votre bon vouloir si vous n'avez pas les moyens ou l'envie de lui confier une mission immédiatement.

Aussi pour plus de réalisme, vous pouvez décider de tirer au sort l'aventurier du moment plutôt que de le choisir. Si vous faites ainsi et que vous n'avez pas de quête à confier à l'aventurier que le hasard a déterminé dans l'immédiat, il s'en va. Retirez-le de la Liste des Aventuriers disponibles, puis faites à nouveau rouler les dés (ou mélanger les papiers dans votre chapeau, ou utiliser votre générateur de nombres aléatoires...) pour en obtenir un autre parmi ceux restants.

Attention ! Cette règle additionnelle augmente considérablement la difficulté du jeu. Elle signifie qu'il est très facile de perdre définitivement des personnages très forts si vos finances sont catastrophiques, ou de devoir les reléguer à des

quêtes triviales si c'est tout ce qui reste de disponible, vous laissant en bien mauvaise posture quand les vrais ennemis arrivent.

Quête

Une fois votre aventurier convaincu, vous devez l'assigner à une mission disponible dans la Liste des Quêtes. Dans ce cas, rendez-vous simplement au paragraphe correspondant et suivez les instructions.

Avant toute mission, vous aurez la possibilité de donner un objet, et un seul, à l'aventurier, pour l'aider dans sa quête. Une information cruciale (un mot de passe par exemple) compte pour un objet pour cette limite. Les aventuriers ayant tendance à s'accrocher à leurs possessions matérielles, tout objet physique que vous leur remettrez ne pourra être récupéré en aucune façon.

Exception 1 : Si l'aventurier exige un objet en guise de paiement, cela ne compte pas dans cette limite. Seules les aides volontaires que vous pouvez apporter sont limitées.

Exception 2 : Si, par un effet, un aventurier accomplissait pour vous une seconde quête, vous pourriez à nouveau lui donner un objet pour l'aider dans sa nouvelle quête. En abusant des failles, vous pourriez ainsi vous retrouver avec un aventurier ayant quatre objets à la seconde mission : deux paiements et deux aides.

Sauf indication contraire, toute quête échouée peut être recommencée (tant que vous trouvez des aventuriers à envoyer au casse-pipe !) mais toute mission réussie devient indisponible et doit être retirée de la liste. Une mission est considérée comme réussie si vous passez par un paragraphe comportant le terme Succès ! ainsi calligraphié en l'accomplissant.

Une fois votre quête accomplie, ou ratée, vous devriez normalement être renvoyé sur le 50, qui gère d'éventuels événements spéciaux se déroulant entre les phases ordinaires. Ensuite, retournez à la Liste des Aventuriers, et recommencez un tour complet.

Notez bien qu'un aventurier ayant accompli une Quête n'est plus disponible et doit être retiré de la Liste des Aventuriers. Soit il a grandement échoué et n'est plus en état de faire quoi que ce soit, soit il a réussi et est reparti sur les routes avec, selon les circonstances, le cœur léger d'avoir pu aider le bien, une nouvelle étape de sa quête personnelle accomplie ou une bourse d'or bien rebondie, mais dans tous les cas, son devoir l'appelle ailleurs.

Il existe cependant une exception. Dans certains rares cas, un aventurier peut échouer piteusement et revenir en un seul morceau pour le raconter. Dans ce cas de figure, il reste disponible. Vous devrez cependant le payer de nouveau si vous désirez lui confier une nouvelle quête.

Mode expert : Tout aventurier utilisé devient indisponible, quelque soit la façon dont il a réussi ou échoué.

Possessions, Informations et Codes

Dans cet aventure transiteront entre vos mains une certaine quantité d'objets plus ou moins utiles. Vous n'aurez généralement pas la possibilité de les utiliser vous-même, mais vous pourrez les confier à des aventuriers pour les aider dans leur mission.

Vous commencez l'aventure avec 10 pièces d'or et les objets suivants :

Dague en argent [5]

Miroir [2]

Flûte traversière [1]

Anneau de Lumière [10]

Fétiche en os [5]

Mode expert : Commencez l'aventure avec seulement une partie de ces objets, au choix ou au hasard, voire aucun.

Le nombre entre crochets est la valeur estimée de l'objet, en pièces d'or. Lors d'un paiement, au lieu de dépenser de l'or en espèces sonnantes et

trébuchantes, vous pouvez offrir un objet de valeur égale ou supérieure. Les objets qui ont une valeur de [-] ne sont pas vendables.

Les Informations sont des données cruciales, qui comptent comme un objet quand vous les remettez à un aventurier. Elles ont cependant l'avantage par rapport aux Possessions d'être réutilisables à l'infini (vous ne perdez pas soudainement la mémoire après avoir révélé un secret).

Les Codes servent à enregistrer votre progression dans l'histoire. Ils correspondent à des événements qui se sont écoulés. Vous ne pouvez rien en faire, ce sont juste des mécanismes apparents causés par le format papier. Si cet ouvrage était un jeu vidéo, ils seraient traités en interne par le logiciel, sans jamais que vous ayez à les voir.

Succès

À la toute fin des règles, vous trouvez une Liste des Succès. Ce sont des défis lancés au lecteur, qui lui demandent de finir l'aventure en s'imposant certaines restrictions, en s'obligeant à passer par certains chemins.

Le but avoué est de rendre des éventuelles relectures plus amusantes, en rajoutant de nouveaux objectifs. Les Succès peuvent contenir des spoilers mineurs, aussi est-il conseillé d'avoir déjà terminé une fois l'aventure avant de les consulter.

Note : La plupart des Succès ne sont pas compatibles avec le mode expert.

Liste des Aventuriers

Si à un moment donné, vous vous retrouvez en phase de recrutement et que vous ne pouvez plus recruter personne, soit par manque de moyens soit parce qu'il n'y a plus personne à recruter, rendez-vous immédiatement au 13.

Cette liste commence petite (voir le 1 pour plus de détails),

mais s'agrandira au fur et à mesure.

Nom	Section	Spécialité	Équipement	Disponible ?
L'Anonyme	100	Aucune		Oui
Le Mnémonique	73	Fouille		Oui
L'Homme à la Main d'Acier	78	Combat		Oui
Le Beau Parleur	10	Diplomatie / Roublardise		Oui
Le Brigand	47	Fouille / Roublardise		Oui
La Métamorphe	19	???		Oui

Liste des Quêtes

Nom	Section	Type	Difficulté	Accomplie par
Ceux qui vivent	108	Diplomatie	Facile	
L'ordre des tueurs de monstres	67	Diplomatie ou Roublardise (Ω)	Facile	
Le château du comte	23	Fouille (Ω)	Facile	
Baba Yaga	103	Diplomatie	Moyenne	
La traque	3	Combat (Ψ)	Moyenne	

Si à un moment donné, vous vous retrouvez en phase de quête sans aucune quête disponible, rendez-vous au 14.

De même que la Liste des Aventuriers, cette liste grandira au fur et à mesure. Les symboles étranges entre parenthèses servent seulement pour certains héros spécifiques, ignorez-le pour tous les autres.

Liste des Succès

Pour valider un Succès, vous devez réussir à obéir à ses conditions sur une seule aventure. Obtenir un des Codes demandés sur un essai et une Possession lors d'un autre n'est pas forcément compliqué, mais trouver le chemin qui passe par les deux en une seule fois nettement moins facile.

Athéisme

Triompher de l'aventure sans utiliser le personnage de la Déesse.

Connaissances interdites

Acquérir les deux exemplaires du Tome Scellé et obtenir le Code Yog-Sothoth.

Héraut de la vie

Obtenir les Codes Vie et Baldr.

La violence est la solution

Obtenir le Crâne du Vampire et l'Orbe Transiente, acquérir les Codes Secret, Ante et Évolution.

Les sceaux

Finir avec les Codes Prison et Union.

Radin

Finir l'aventure sans offrir le moindre objet ou la moindre pièce d'or.

Efficace

Finir l'aventure en utilisant 5 aventuriers ou moins en tout.

Aventure

1

Ce n'est pas votre première visite dans cette région, mais jusqu'à présent, vous ne vous étiez occupé que des cas isolés. Jamais auparavant n'avez-vous tenté une opération de cette ampleur. Toutefois, vos précédents passages vous ont permis de nouer quelques contacts, et vous avez réussi à convaincre le patron d'une des auberges les plus passantes de vous héberger et de vous nourrir pour la durée de votre affaire, contre il est vrai, une somme si coquette qu'il reste bien peu d'or dans votre bourse.

Vous avez passé la première partie de votre quête à rassembler des renseignements, sans grand succès. En guise d'archives, vous n'avez trouvé que quelques registres paroissiaux, et les rumeurs et la tradition orale sont trop déformées pour dessiner une image claire dans votre esprit.

Votre premier objectif sera donc de rassembler des informations de meilleure qualité. Pour cela, vous avez découvert plusieurs sources qui vous paraissent intéressantes :

Ceux qui vivent (108)

Type de mission : Diplomatie

Difficulté supposée : Facile

Vous vous êtes déjà renseigné du mieux que vous avez pu auprès des autochtones, mais ils ne sont pas forcément tous enclins à s'ouvrir à un vieillard louche. Un aventurier charmeur devrait être en mesure d'en apprendre plus que vous.

L'ordre des tueurs de monstres (67)

Type de mission : Diplomatie ou Roublardise (Ω)

Difficulté supposée : Facile

Ce groupuscule s'est donné pour objectif depuis

plusieurs générations d'exterminer tout ce qu'ils estiment contraire à l'ordre naturel, et ils emploient pour cela des méthodes d'une brutalité qui fait frémir même leurs contemporains ylédrois.

Leur fanatisme, leur ascétisme, leur schéma de pensée unique, les rendent aussi peu désirables que ceux qu'il combattent. Mais ils conservent des archives détaillées de tous leurs affrontements, avec moult détails sur leurs ennemis, une mine d'informations que vous ne pouvez ignorer.

Cependant, convaincre des personnes qui ont amené la paranoïa au rang d'art de vivre de vous ouvrir leur porte sera difficile. Il faudra soit quelqu'un d'assez doué pour les amadouer soit quelqu'un d'assez peu scrupuleux pour contourner cette difficulté.

Le château du comte (23)

Type de mission : Fouille (Ω)

Difficulté supposée : Facile

Le meilleur endroit pour trouver des documents est encore la demeure de ceux qui contrôlaient jadis la région. Bien que toute la famille ait été éliminé par un chasseur de vampires et qu'une partie de la bâtisse ait brûlée, il devrait être encore possible de trouver des éléments intéressants en fouillant les décombres.

Les lieux, désertés par l'homme, sont devenus le logis de diverses vermines, mais, au moins en apparence, les créatures les plus dangereuses ne s'y sont pas installées, d'où une mission théoriquement facile.

Baba Yaga (103)

Type de mission : Diplomatie

Difficulté supposée : Moyenne

Il est assez facile de trouver des sorcières en Ylèdre, mais elles ne sont pas forcément beaucoup plus au courant du

2

vrai fonctionnement des choses que la moyenne des autres habitants. La plupart ne sont que des femmes plus ou moins vieilles qui connaissent deux ou trois sortilèges, voire simplement quelques filtres.

La Baba Yaga, c'est autre chose. C'est la sorcière parmi les sorcières. Son existence est avérée depuis des siècles. Elle a prétendument été tuée un bon nombre de fois, brûlée, noyée, découpée en morceaux, mais cela ne l'a jamais empêché de réapparaître, parfois après une longue absence, parfois dès le lendemain. Si quelqu'un peut vous en apprendre plus sur cette région, c'est bien elle.

La convaincre de parler à votre émissaire plutôt que de le transformer en crapaud ne sera cependant pas une mince affaire, mais il s'agit d'un être avec lequel il est possible de négocier. Reste à trouver l'aventurier qui saura la charmer ou lui faire une offre qu'elle ne pourra refuser.

La traque (3)

Type de mission : Combat (Ψ)

Difficulté supposée : Moyenne

Comme trop souvent, un monstre terrorise la population. Laissant des traces qui évoquent un gigantesque loup, nul ne l'a jamais vu et n'est revenu pour le décrire, mais il laisse derrière lui un sillage de victimes. Même si l'éliminer ne contribuera pas directement au grand œuvre que vous vous êtes fixé, personne, et surtout pas les habitants, ne vous en voudra si vous réglez ce problème.

Initialisez votre Liste de Quêtes avec ces quelques quêtes. Ajoutez également à la Liste des Aventuriers disponibles les personnes suivantes : l'Anonyme (100), le Mnémonique (73), l'Homme à la Main d'Acier (78), le Beau Parleur (10), le Brigand (47) et la Métamorphe (19).

Maintenant, choisissez un aventurier dans la liste, et embarquez-le dans votre première quête !

La différence de puissance entre les adversaires est insurpassable. Un combat loyal se solderait forcément par la victoire de l'horreur enracinée. Dans ce genre de cas, il ne reste qu'une seule solution : tricher.

Une mélopée se fait entendre, composée par des êtres oubliés, mais s'échappant aujourd'hui de lèvres humaines. Un chant maudit, un appel au chaos, à la rupture des liens qui composent la réalité.

À ces mots, la sphère s'illumine, s'enflamme. Elle devient la clé. Elle devient la porte. Mille milliards de mondes existent en son sein. Mille milliards d'époques se déroulent en son cœur. Elle est l'univers et elle contient l'univers.

User d'un tel pouvoir comme un simple moyen de transport est une insulte, un blasphème, un sacrilège ! Mais c'est le maximum qu'un esprit humain puisse concevoir sans se détruire intégralement, même s'il doit déjà pour cela s'enfoncer au plus profond de la folie.

Ainsi, l'espace se contente-t-il de se fissurer, et dans les airs d'apparaître une déchirure, un passage vers un autre lieu, si loin que la lumière du soleil ne l'atteint qu'après de longues éternités. Le tourbillon avale la bête. Il avale le globe. Il épargne ce qui est à sa place en ce lieu, mais une paire d'yeux a le temps d'apercevoir ce qui se trouve au-delà, et un rire dément retentit, symbole d'un esprit à jamais brisé.

*

Vous aviez envoyé pour cette mission une personne que vous ne qualifieriez pas d'ordinaire, ni même peut-être de tout à fait saine d'esprit à l'origine. Mais rien à voir avec la loque bavante, hurlante, que votre nouvel aventurier trouvera quelques jours plus tard, prostrée au milieu d'une large mare de boue rigoureusement vide. Elle avait accompli sa mission, mais cela lui avait tout coûté, sinon sa vie.

Notez le Code Yog-Sothoth.

Rendez-vous au 113.

3

*** La traque ***

En recoupant les lieux où se sont déroulées les différentes attaques, il est assez facile d'identifier une zone des bois où devrait logiquement vivre la créature. Sauf que plusieurs battues successives n'ont rien donné. Des rumeurs circulent donc sur un monstre fantôme, qui ne se matérialiserait qu'au plus noir de la nuit pour fondre sur les fous qui ne sont pas à l'abri de quatre murs solides à cette heure.

Seuls quelques courageux recherchent encore activement l'origine du mal. Un bûcheron, père éploré et vengeur. Une taxidermiste expérimentée à la recherche de la gloire et de la fortune. Un éclaireur de l'armée, soldat et traqueur professionnel, envoyé ici suite aux demandes insistantes des habitants.

Ils sont aujourd'hui épaulés par l'aide que vous leur avez envoyée. Après plusieurs journées de traques infructueuses, les quatre alliés décident d'abandonner la prudence et de chercher de nuit.

La première règle dans ce genre de situation est de ne jamais se séparer, mais la réalité est plus complexe. De multiples occasions existent de se perdre de vue quelques instants : chemins étroits exigeant de passer à en file indienne, nécessité de surveiller tous les recoins d'un vaste espace découvert ou même le simple appel de la nature.

Si vous avez envoyé quelqu'un avec la spécialité Roublardise, rendez-vous au 71.

Si votre personne de confiance dispose de la capacité Combat, rendez-vous au 21.

Sinon, rendez-vous au 101.

4

Notez le Code Purification.

Dans l'absolu, vos alliés de l'Ordre considèrent cela comme une belle victoire, et ils vous débloquent, comme convenu, l'accès à leurs archives. Vous y découvrez un certain nombre d'éléments intéressants. Ajoutez à la Liste des Quêtes les missions suivantes :

Le marais interdit (85)

Type de mission : Fouille (Ω , Ψ)

Difficulté supposée : Difficile

Les rapports démontrent une activité plus que louche aux abords du Marais Noir, une zone humide en friche où ne sont censés vivre que les moustiques. D'après les registres, ils enregistrent un nombre élevé de disparitions d'êtres humains, et une valeur toute aussi élevée d'apparitions de monstres. Assez étrangement, l'ordre a très peu enquêté sur le sujet. Lorsque vous leur faites remarquer, ils se révèlent aussi perplexes que vous. Certains se rappellent que le sujet a déjà été évoqué, que des mesures ont même été prises, mais semblent incapables de se souvenir de la raison pour laquelle elles n'ont pas été appliquées. Mener votre propre enquête ne sera pas de trop.

Le cercle de la paix (37)

Type de mission : Fouille (Ψ)

Difficulté supposée : Moyenne

Le problème inverse du précédent : une zone de la carte où aucun événement sortant de l'ordinaire ne se produit. Pas d'attaque de créatures, pas de disparition, pas de magie noire, rien. Pourtant, l'endroit n'a en apparence rien de particulier, simple colline boisée comme les autres, un classique dans cette région. Un tel calme est suspect et mériterait une investigation plus poussée.

Rendez-vous au 50.

5

Succès !

Le ruffian ne pense pas grand bien des soldats de l'Ordre. Champions de leur propre conception de la justice, intransigeants, obtus, le genre à être détestés par ceux-là même qu'ils prétendent protéger.

Il n'envisage même pas de dialoguer avec eux. À la place, il préfère observer les lieux, se renseigner auprès des habitants, étudier les entrées et les sorties. Ce n'est qu'au bout de plusieurs jours, une fois son plan peaufiné dans les moindres détails, qu'il passe à l'action.

Au petit matin, quand la garde est la plus relâchée, il s'introduit subrepticement dans la place par quelques cabrioles. Il se cache toute la journée, explorant les lieux sans se faire repérer, et réussit à se faire enfermer dans la bibliothèque lorsque le soleil se couche de nouveau. S'ensuit une très intéressante nuit de lecture. Sa fuite dès l'ouverture des portes est moins subtile, plus grossière, plus osée, mais toute aussi efficace.

*

Votre mercenaire pose devant vous une liste de notes griffonnées à la va-vite, contenant pêle-mêle des ébauches de cartes, des passages recopiés en diverses langues, et ses propres remarques, avec des flèches et des cercles partout.

Vous avez ensuite une intéressante discussion avec lui. Il a remarqué plusieurs éléments dignes d'intérêt. Ajoutez à la Liste des Quêtes les missions suivantes :

La secte du renouveau (56)

Type de mission : Roublardise ou Combat (Ω)

Difficulté supposée : Difficile

La secte du renouveau est un groupuscule religieux hérétique, officiellement éliminé à plusieurs reprises dans l'histoire, mais qui est toujours parvenu à se reconstituer avec le temps. Elle dispose d'une base très active en Ylèdre, et l'ordre est récemment parvenu à découvrir la localisation de sa principale cache. Ils préparent en

ce moment-même un assaut de grande envergure, et il vous faudra vous hâter si vous voulez récupérer des informations de l'autre côté de la barrière avant qu'il ne reste que des cendres purifiées.

Le marais interdit (85)

Type de mission : Fouille (Ω, Ψ)

Difficulté supposée : Difficile

Les rapports démontrent une activité plus que louche aux abords du Marais Noir, une zone humide en friche où ne sont censés vivre que les moustiques. D'après les registres, ils enregistrent un nombre élevé de disparitions d'êtres humains, et une valeur toute aussi élevée d'apparitions de monstres. Assez étrangement, l'ordre a très peu enquêté sur le sujet. Quelques soldats ont bien été envoyés, mais votre employé n'a trouvé aucune trace de leurs témoignages. Mener votre propre enquête ne serait pas de trop.

Le cercle de la paix (37)

Type de mission : Fouille (Ψ)

Difficulté supposée : Moyenne

L'exact inverse du problème précédent : une zone de la carte où aucun événement sortant de l'ordinaire ne se produit. Pas d'attaque de créatures, pas de disparition, pas de magie noire, rien. Pourtant, l'endroit n'a en apparence rien de particulier, simple colline boisée comme les autres, un classique dans cette région. Un tel calme est suspect et mériterait une investigation plus poussée.

Le cambrioleur a encore d'autres informations à vous transmettre. Il n'a accédé pour l'instant qu'aux rapports ordinaires de l'ordre, mais a découvert l'existence d'une réserve, fortement gardée, où sont entreposés les manuscrits trop précieux pour être détruits et trop maléfiques pour être laissés en liberté. Une mine d'informations extraordinaire, à laquelle il pense pouvoir accéder, contre un tarif qu'il juge très raisonnable par rapport au danger de la mission : 10 pièces d'or !

Si vous avez de quoi le payer et désirez le faire, rendez-

vous au 109.

Sinon, il prend congé. Rendez-vous au 50.

6

Succès !

Vous remerciez votre missionnaire pour son aide précieuse, puis vous vous plongez dans les documents qui vous ont été apportés. Il s'agit du récit de la déliquescence de la noble famille, du statut de maîtres relatifs de cette contrée à celui de monstres pourchassés par leurs propres sujets. Les textes sont de différentes plumes (le chapelain, le frère cadet, l'économe) mais sont cohérents entre eux. Apparemment, la situation a brusquement dégénéré après une visite du maître de maison au Marais Noir, un lieu particulièrement inhospitalier de l'Ylèdre. L'objectif de ce voyage est peu clair, mais à son retour, le comte n'était plus tout à fait humain.

Vous essayez de vous renseigner sur ces marais, mais vous n'en apprenez guère plus que ce que vous ne savez déjà : c'est un borbier infâme, un piège collant où la boue peut facilement s'affaisser et avaler avec elle homme, bête ou monstre, sans discernement. Il va falloir mener l'enquête vous-même. Enfin, presque.

Ajoutez à la Liste des Quêtes la quête suivante :

Le marais interdit (85)

Type de mission : Fouille (Ω , Ψ)

Difficulté supposée : Difficile

Le marais, ou ce qu'il abrite, semble directement lié aux problèmes de prolifération des mortsvivants en Ylèdre. Mais impossible d'en savoir plus sans s'y rendre directement.

Rendez-vous au 50.

7

Vous connaissez maintenant tous les acteurs majeurs de l'Ylèdre, et avez réussi à gagner leur confiance indépendamment. Reste à les convaincre de travailler ensemble, qui plus est sur un projet pharaonique.

L'ordre est le premier groupe à qui vous vous ouvrez. Après quelques tentatives malavisées d'éliminer eux-mêmes la créature des marais, ils se rangent à votre avis que, dans l'état actuel des choses, il n'est pas possible de faire mieux que de la sceller. Ils assureront la sécurité du chantier, une tâche nécessaire dans cette contrée.

Les sorcières sont assez faciles à convaincre, ou plutôt à acheter. Il suffit d'y mettre le prix. Persuader les fées de faire équipe commune avec elles est une autre paire de manches, mais le petit peuple est un peuple libre, et même si la plupart d'entre elles s'y refusent, d'autres se portent courageusement volontaires pour vous aider. En unissant tous leurs pouvoirs, les fées produisent des charmes capables de protéger leurs porteurs de l'influence négative de la bête durant un certain temps. Les deux clans opposés de jeteuses de sort ne sont cependant pas encore assez ouverts pour s'exposer publiquement, et refusent tout contact direct avec le reste de l'équipe, préférant passer par des intermédiaires sûrs.

La force vive des travailleurs est assurée par les habitants ordinaires, auxquels se sont mêlés un grand nombre de membres du Peuple des Ombres. Pour les premiers, l'or, fourni par l'ordre (et indirectement par la secte du renouveau), est une incitation suffisante, pour les seconds, c'est l'espoir d'une tranquillité retrouvée qui les fait agir.

Et la muraille prend forme. À chaque brique posée, le monde semble un peu moins terne, un peu moins terrible. Et bientôt l'engeance impie est enfermée, ses ondes malfaisantes contraintes, son influence corruptrice affaiblie.

Le sceau n'est pas parfait, principalement au niveau du sol, qui est resté le même, et fuit donc. Mais maintenant, l'existence de la créature est connue de tous, ce qui diminue

déjà de beaucoup son aura pernicieuse.

Toutefois, cela reste un emprisonnement, pas une solution pérenne. Peut-être qu'ainsi isolée, la bête finira par mourir de faim, mais il est plus probable qu'elle survive aux années, attendant son heure.

Cependant, en cet instant, non seulement la racine du mal en Ylèdre est enfermée, mais vous avez qui plus est réussi à faire travailler main dans la main les différentes factions d'un pays déchiré.

Notez le Code Union.

Rendez-vous au 113.

8

Les pièces du puzzle se mettent en place. Un être ou une chose d'une grande puissance n'a de cesse de ranimer les morts, même ceux qui ont été éradiqués à plusieurs reprises. La secte a des racines anciennes, profondes et vivaces en ces lieux, symbolisées par leurs temples décrépits mais toujours en activité, et malgré les difficultés et les fréquents affrontements, n'en n'est jamais réellement parti.

Tant d'acharnement vous étonne, aussi parcourez-vous de nouveau toutes les informations dont vous disposez à leur sujet. Et vous trouvez enfin ce que vous cherchiez depuis le début dans leurs textes sacrés. Alors que tous les autres psaumes sont dans un style archaïque, démodé, comprenant des mots ayant totalement disparu du vocabulaire, un passage est résolument plus moderne, utilisant des tournures de phrases passées mais pas antiques. Un chant à la gloire de leur messie, le non-mort originel :

Il est le premier et le plus parfait des ressuscités. Il a tous les atouts de la première vie, mais aucune de ses tares. Il marche parmi nous, et sous ses pas le chaos de la nature est remplacé par l'ordre divin.

[...]

Les mécréants, craignant la vérité qu'il apportait, le jugèrent, le condamnèrent et sous la terre ils l'enfermèrent. Mais ne peut mourir ce qui est déjà mort, et dans sa prison de roches et de pierres, l'Élu attend son heure.

Ajoutez la quête suivante à la Liste des Quêtes :

L'avatar (95)

Type de mission : Combat (Ω)

Difficulté supposée : Insensée

Les adeptes ne vivent peut-être pas sous terre simplement pour échapper aux persécutions. Peut-être cherchent-ils quelqu'un, quelqu'un dont la simple présence est suffisante pour modifier l'équilibre de la nature. Avec cette hypothèse en tête, un second examen de leurs caches risque d'apporter de troublantes révélations.

Notez Eurêka.

Retournez au 50.

9

Vous faites un rêve étrange. Une créature du fond des âges, une monstruosité cyclopéenne qui ne peut être réellement décrite qu'à l'aide de termes barbares issus de langues oubliées, cherche à s'emparer de vous, à dévorer votre esprit comme votre âme. Mais une petite femme pitoyable, un épouvantail avec juste la peau sur les os, s'interpose et l'arrête, sans effort apparent.

Au réveil, vous avez déjà presque tout oublié, et les derniers restes du songe ne survivront guère longtemps à la lueur de l'aube.

Notez le Code Mémoire.

Rendez-vous au 93.

10

* * * Le Beau Parleur * * *

Spécialité : Diplomatie / Roublardise

Aujourd'hui, c'est un aventurier au sens entier du terme qui se présente à vous. Beau garçon, cheveux longs, fort amical, il va et vient au gré du vent. Il est là aujourd'hui, et il n'a aucune idée où il sera demain. En revanche, il aimerait bien être dans le lit de la serveuse cette nuit, et il travaille beaucoup en ce sens.

Vous réussissez à lui toucher quelques mots entre deux flirts, et il s'avère que l'homme est fondamentalement bon, à défaut d'être particulièrement courageux. Si c'est pour le bien collectif, il acceptera d'effectuer gratuitement pour vous une mission de difficulté Moyenne ou inférieure. Si vous désirez l'assigner à une mission plus redoutable, vous devrez le faire boire à hauteur de 5 pièces d'or pour le persuader (si vous payez avec un objet, ne l'ajoutez pas à son équipement, car c'est le tavernier qui l'emportera).

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

11

L'histoire qui s'échappe, se découvre, parle d'un autre temps, d'un autre âge. Une époque où la corruption ne s'était pas encore installée en ces terres, où la nature était plus clémente, où une ville florissante s'étendait en lieu et place de ce marais putride. Une cité riche, cultivée, ouverte sur le monde et abritant une des merveilles : sept obélisques, de sept roches différentes, gravés de millions de signes, contenant chacun un septième de toute la connaissance du monde. Sur celui de granite, la somme des sciences appliquées, en

agriculture, en construction, en métallurgie. Sur celui de marbre, les arts écrits, la littérature, la poésie, le théâtre. Et sur celui d'obsidienne, les secrets des arts obscurs, de la sorcellerie, de ce qui est au-delà du voile.

Et à la lumière de ces nouvelles informations, la vision des lieux change. Des plates-formes rocheuses au milieu de la boue se révèlent être non des plaques naturelles, mais des sommets de bâtiments enfouis. Une métropole enterrée se dévoile sous la boue, l'eau et la végétation.

Et alors un fol espoir naît dans le cœur de l'érudit. Il se presse vers ce qui a été autrefois la grande place, maintenant une vaste étendue gluante, ni solide, ni liquide. Mais au milieu de celle-ci, dépasse encore une pointe d'obsidienne. Et l'homme, tel un possédé, se rue sur elle, et commence frénétiquement à creuser, à mains nues.

Les premiers symboles apparaissent. Tant de connaissances, tant de savoir. Un flux continu de nouvelles réponses mais aussi de nouvelles interrogations envahit l'esprit du chercheur alors qu'il ne cesse de creuser, de s'enfoncer toujours plus loin dans la vase, ignorant de l'heure qui avance, des tremblements de froid de son organisme trempé, ou de l'étau de plus en plus en fort de terre et d'eau mélangées. Il y a tant à découvrir, il n'a pas le temps de se soucier de ces détails. Ainsi continue-t-il à s'enfoncer, vers l'illumination.

Rendez-vous au 33.

12

Après avoir parcouru attentivement plusieurs fois la crypte, l'explorateur trouve enfin ce qu'il cherche : l'indispensable passage secret que tout noble mal-aimé se doit de posséder, particulièrement s'il a outrepassé la durée de vie que la nature lui a accordée. Passage étroit, assez court, se terminant en cul-de-sac par une petite pièce carrée, ne comportant pour tout meuble qu'un sarcophage ouvert. Sur le sol repose un autre pieu, cette fois à pointe d'argent et tâché de sang.

Dans le tombeau se trouve un cercueil fracassé, et dans celui-ci des morceaux d'homme : autour d'un squelette encore intact, des organes, des muscles, des morceaux de chair ont partiellement repoussé, reconstituant intégralement un visage aux canines proéminentes, un bras droit, un morceau de hanche, un bout de bassin, mais laissant encore à nu, bien visible entre les côtes, un cœur ne battant pas. L'ensemble évoque un écorché de biologie, en beaucoup plus malsain.

Alors que l'aventurier l'examine, le mort ouvre soudainement les yeux et se jette sur lui, sa décrépitude ne le ralentissant en rien.

Si c'est le Mage qui est présent, rendez-vous au 53.

Si ce n'est pas le cas, mais que votre aventurier dispose d'une Spécialité en Combat ou d'une arme en argent, rendez-vous au 65.

Sinon, rendez-vous au 31.

13

Vous êtes seul dans la taverne, attendant une aide qui ne viendra pas. Votre quête vous paraît progresser, mais lentement, péniblement, laissant une pile de morts et de disparus derrière elle. Vous êtes devenu un oiseau de sinistre augure que les gens bien évitent. Plus personne ne veut faire affaire avec vous.

Bon, il ne sert à rien d'insister. Vous remontez dans votre chambre, faites vos bagages et repartez. D'ici quelques années, quand les souvenirs de vos échecs se seront tassés, vous reviendrez et recommencerez. Mais d'ici là, vous allez devoir vous racheter une réputation. Il paraît qu'ils ont une invasion de dragons dans le nord. Un problème facile à résoudre, et qui devrait redorer votre blason facilement. Alors en route !

Fin d'aventure.

14

Rien. Rien, de rien. Vous n'avez trouvé aucune piste, aucune conspiration, aucune raison valable pour cette région d'être ce qu'elle est. Il faut vous rendre à l'évidence, il n'y a rien. Ce coin est juste malchanceux, maudit des dieux, et il le restera jusqu'à la fin des temps ! Vous étiez pourtant si sûr...

Ne pouvant plus rien pour cette contrée oubliée, vous remballez vos affaires et vous partez vers un endroit où vos compétences pourront faire la différence. C'est-à-dire n'importe où sauf ici !

Fin d'aventure.

15

Vous vous réveillez pâle et épuisé après une très mauvaise nuit, encore une fois. À nouveau, vous avez l'impression que quelque chose a pillé votre esprit. Mais cette fois, vous étiez préparé. Vous passez l'essentiel de la matinée à relire vos notes, à la recherche des éléments que vous pourriez avoir oubliés. Et effectivement, vous en trouvez. Votre système, bien que primitif, semble avoir fonctionné.

Notez le Code Mémoire.

Rendez-vous au 93.

16

*** La Furie ***

Spécialité : Combat

Au premier abord, la personne qui vient d'entrer dans la taverne n'est qu'un mercenaire un rien excentrique. La lourde hache de guerre qu'elle porte avec aisance ne laisse pas de doute sur ses tendances guerrières et si la teinture

rouge vif de ses cheveux bouclés serait interdite dans une armée régulière, c'est une coloration qui n'est pas si rare chez les épées louées.

Cependant, votre grande expérience vous permet de repérer facilement les détails qui clochent. Tout d'abord bien sûr, la rose qu'elle porte entremêlée à sa chevelure a subi un enchantement mineur que vous détectez aisément, très probablement pour l'empêcher de faner. Ensuite, vous distinguez par intermittence, selon le mouvement des vêtements, les extrémités de tatouages aux motifs floraux à son cou et à ses poignets. Là aussi, vous reconnaissez un charme dans le dessin fort complexe, d'une puissance bien supérieure à l'enfantillage de la fleur.

Vos soupçons sont confirmés au cours d'une discussion dans la soirée. La femme appartient à un ordre guerrier simili religieux, mais qui semble du bon côté de la barrière. Elle accepte de faire un détour pour vous aider, mais uniquement pour une mission où elle pense qu'elle pourra faire la différence, c'est-à-dire une Quête de niveau Difficile ou supérieur.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

17

L'homme s'avance sans crainte dans les ténèbres. Il ne peut imaginer que s'y trouvent pires horreurs que celles qu'il a déjà aperçues. La perspective d'un accident, d'une chute, ne l'effraie pas non plus. Au contraire, c'est avec soulagement qu'il accueillerait une mort aussi banale, une libération rapide des tourments de ce qu'il ne peut oublier.

Bientôt, son environnement change. Des ténèbres inconnues il passe à un aperçu du paradis, qui le laisse tout autant de marbre. Cela ne peut être

qu'une illusion. Il n'y a pas de paradis. Il n'y a pas de dieux bienveillants, pas de refuges possibles. Il n'y a qu'eux, qui attendent leur heure.

Et, protégé de la folie extérieure par la sienne propre, il continue son chemin, insouciant.

Rendez-vous au 44.

18

Succès !

L'infiltration a été un succès. Votre fouine vient de revenir, et vous ramène un grand nombre d'informations que vous vous hâtez de transmettre à l'ordre : la disposition des lieux, une estimation du nombre de personnes présentes, les principaux chemins d'accès et de sortie... Seuls quelques recoins trop surveillés sont encore inconnus, mais les précieuses données sont estimées suffisantes pour préparer l'offensive.

Vous ne vous en mêlez pas, mais en obtenez les échos. Une centaine de frères de l'ordre se sont engouffrés dans les mines, prenant par surprise des adorateurs en nombre similaire. Ce fut cependant un combat de longue haleine, une guérilla dans le dédale des galeries, et les attaquants perdirent nombre d'hommes. Plusieurs meneurs réussirent aussi à s'enfuir, mais la plupart furent capturés ou éliminés. L'idole hérétique fut jetée à bas et brisée en morceaux, et les trésors du temple pillés, pour la cause.

Pendant ce temps, vous lisez les documents qu'a réussi à se procurer au passage votre spécialiste en infiltration : une copie des principaux textes sacrés de la secte, une série de psaumes rassemblés d'une écriture serrée sur des parchemins de récupération. Probablement compilée et oubliée par quelque novice, elle forme une bonne introduction à leur religion.

Sans surprise, son credo est la résurrection des morts, bien qu'elle soit bien plus libertaire que d'autres sur le sujet. Ainsi, les morts-vivants supérieurs, c'est-à-dire ceux dotés

de conscience comme les vampires ou les lichés, sont considérés comme des ressuscités à part entière, des êtres bénis à qui le seigneur a offert le don de seconde vie. L'idéal absolu des adeptes semble d'ailleurs être la seconde vie éternelle, débarrassée une fois pour toute du risque de la mort.

Notez le Code Religion.

Rendez-vous au 4.

19

* * * La Métamorphe * * *

Spécialité : Une au choix parmi Combat, Diplomatie, Fouille et Roublardise (Choisissez avant de commencer la Quête. Si vous deviez réutiliser ce personnage pour une autre Quête, vous pourriez choisir d'en changer avant de commencer la nouvelle).

L'esprit humain a un talent naturel pour rejeter les anomalies. C'est probablement pour cela que les autres clients de la taverne ne voit qu'une aventurière parmi d'autres dans la femme assise en face de vous. Mais votre esprit expérimenté remarque lui les minuscules mutations qui se produisent constamment en elle. Les couleurs de ses cheveux, de ses yeux et même de ses vêtements changent en permanence, très légèrement à chaque fois, mais sans interruption. De même sa taille et ses proportions se modifient peu à peu.

Ainsi, vous devez faire des efforts drastiques pour vous souvenir de l'apparence qu'elle avait un instant plus tôt. C'est comme si une force extérieure essayait de convaincre votre esprit que la petite brune qui se tient devant vous n'était pas grande et blonde quelques minutes auparavant, mais qu'elle avait au contraire toujours été petite et brune.

Toutefois, elle ne semble pas désireuse d'utiliser cette étrange capacité pour faire le mal. Bien au contraire, elle accepte de vous aider. Elle accomplira pour vous une mission de votre convenance.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

20

Succès !

« Le petit peuple a entendu votre appel et accepte de vous aider. »

À ces mots, le cercle de chevaliers se transforme en une haie d'honneur, le long de laquelle s'avance la maîtresse des lieux. Vêtue d'une antique toge, un diadème d'or posé sur son ample chevelure blonde, la lumière semble passer à travers elle comme à travers un prisme, lui donnant un aspect aussi resplendissant que fragile, éphémère.

Une reine. Nul besoin de connaître le protocole pour savoir qu'il est nécessaire de mettre genou à terre et d'attendre qu'elle parle à nouveau, sans chercher à la brusquer.

« Le petit peuple n'a pas choisi de s'isoler en ces terres obscures de son plein gré. Il y est venu voilà bien longtemps, à l'époque où cet endroit foisonnait de vie et de magie. Puis la corruption est arrivée et a perverti hommes, bêtes et même certains d'entre nous. Pour nous protéger, nous avons été contraints de nous enfermer nous-mêmes derrière de nombreuses barrières, des murailles de charmes et de sortilèges. Nous ne les briserons pas pour quelques belles paroles, pas plus que je n'exposerai la vie et l'âme du moindre de mes sujets pour un si faible prix. Néanmoins, votre quête est noble, aussi avons-nous décidé de vous offrir une aide matérielle. »

Un présent enchanté est alors amené sur un plateau d'argent, porté à bout de bras par deux minuscules fées voletant dans les airs. Il est accepté avec de multiples

courbettes.

« Si vous souhaitez réellement guérir cette contrée, continue la reine, vous devrez vous rendre là où tout a commencé. En sortant d'ici, suivez la direction du soleil couchant. Vous y trouverez une haute montagne solitaire, une jeune pousse de roches et de colère. Escaladez-la, puis plongez en son cœur. Là vous trouverez des réponses... Ou la folie. »

Et sur ces mots, l'entretien est terminé. Dans un tourbillon de feuilles, arène et spectateurs cessent d'exister. Ne reste qu'une silhouette humaine au milieu de la clairière déserte, ses possessions matérielles étalées devant lui, parmi lesquelles son nouveau trésor.

Notez le Code Féerie.

*

« Voilà toute l'histoire. »

Vous caressez votre barbe en réfléchissant. Ainsi, le peuple des lutins, des gnomes et des fées vit encore en ces lieux. Qu'ils aient en plus accepté de vous aider, même sommairement, est déjà miraculeux en soi. Vous contemplez d'ailleurs leur présent, qui vous a été transmis sans rechigner bien longtemps. Rendez-vous au 61 pour savoir de quoi il s'agit.

Ils vous ont également donné une précieuse nouvelle piste. Ajoutez à la Liste des Quêtes la quête suivante :

Les cavernes du début du monde (51)

Type de mission : Fouille

Difficulté supposée : Difficile

Vous pensez avoir identifié la montagne que la royale fée a évoquée. Si vous avez bien compris ses paroles, au sommet de celle-ci devrait se trouver une grotte contenant des mystères oubliés. Vous ignorez quoi exactement, mais tous vos instincts vous préviennent que vous n'aimerez sans doute pas ce qui s'y trouve.

Ajoutez aussi la Furie (16) à la liste des Aventuriers

disponibles.

Rendez-vous au 50.

21

Succès !

Des crocs aiguisés fendent l'air, une mâchoire capable de broyer l'os sans mal se referme... Mais n'attrape que du vide. À la dernière minute, sa cible a esquivé l'attaque avec une grande dextérité. Est-ce son odeur qui l'a trahi ? Son bruit ? Il ne le sait pas, et n'est pas en état de réfléchir, aussi continue-t-il son assaut furieux.

S'il avait pu calmer ses instincts, peut-être se serait-il rendu compte que sans l'avantage de la surprise, sa force brute faisait au mieux jeu égal avec l'expérience et l'habileté de son adversaire. Peut-être se serait-il aussi rappelé l'existence des deux autres traqueurs qui le prennent à revers. Mais cela ne fut pas le cas, et il mordit bien vite la poussière.

Dans la mort la puissance de la bête s'évanouit et ne laisse qu'un homme nu et faible. Le bûcheron n'est qu'un cadavre ordinaire, pas plus monstrueux que n'importe quel autre homme. Dans une autre région, il serait difficile d'expliquer qu'il était un garou, mais ici, en Ylèdre, avec trois témoins, les habitants se contenteront de hausser les épaules et de reprendre leur vie.

Si vous avez envoyé la Princesse, rendez-vous au 32.

Sinon, rendez-vous au 50.

22

Si vous possédez le Tome Interdit et désirez le consulter, rendez-vous au 28.

Sinon, vous pouvez faire jouer quelques contacts fort savants sur ce genre de sujets, mais vivant loin d'ici, ce qui

va prendre un peu de temps. Quand vous aurez accompli trois nouvelles phases de recrutement, et les éventuelles quêtes correspondantes, vous pourrez vous rendre au 99 pour y parcourir les informations recueillies.

Une fois vos recherches terminées, rendez-vous au 93.

23

* * * Le château du comte * * *

La forteresse se dressait au sommet d'une petite montagne escarpée, un flanc face au vide. Une position stratégique imbattable, si quelqu'un avait voulu l'attaquer de front avec une armée. Mais les flammes n'en ont eu cure. Maintenant il n'en reste que des ruines noircies, qu'hommes et bêtes évitent. Mais aujourd'hui, une silhouette armée d'une pelle et d'un grand sac entame l'ascension au petit matin. À 10 heures, après un premier tour d'exploration infructueux, elle commence à creuser. En début d'après-midi, elle met à jour un passage ayant échappé aux flammes.

À l'exception des blattes et des araignées, le souterrain est désert. Fort étendu, il englobe les restes d'une cave à vin, quelques réserves de venaison, une salle débordant de documents poussiéreux, et bien sûr la crypte. Celle-ci porte trace des violents combats qu'elle a abrités. Des morceaux de squelettes sont éparpillés un peu partout, la surface de certains murs a partiellement brûlé ou fondu, comme attaquée par un incendie localisé ou un acide, le sol est strié de griffures d'une bête ayant des crocs assez solides pour marquer de la pierre de taille, et un pieu est encore profondément enfoncé dans la paroi intérieure d'un cercueil, là où se serait trouvé le cœur de son occupant s'il y en avait encore un.

Si vous avez envoyé en mission le Chasseur ou quelqu'un disposant d'une Spécialité en Fouille, rendez-vous au 12. Sinon, rendez-vous au 81.

24

Succès !

Une chance surnaturelle semble accompagner chacune des actions de la pie voleuse, qui parvient non seulement à s'introduire dans les appartements privés du gourou au nez et à la barbe des gardes, mais également à ouvrir son coffre privé. En plus d'une petite fortune en or et pierres précieuses, il contient une petite boîte ouvragée, présentant un étrange entrelacs de runes pour toute serrure. Son butin en poche, l'oiseau de nuit s'envole.

*

À défaut d'informations directement exploitables, l'enfant de la déesse de la chance vous a ramené deux objets forts intéressants de son expédition.

Le premier est une copie des principaux textes sacrés de la secte, une série de psaumes rassemblés d'une écriture serrée sur des parchemins de récupération. Probablement compilée et oubliée par quelque novice, elle forme une bonne introduction à leur religion.

Sans surprise, son credo est la résurrection des morts, bien qu'elle soit bien plus libertaire que d'autres sur le sujet. Ainsi, les morts-vivants supérieurs, c'est-à-dire ceux dotés de conscience comme les vampires ou les liches, sont considérés comme des ressuscités à part entière, des êtres bénis à qui le seigneur a offert le don de seconde vie. L'idéal absolu des adeptes semble d'ailleurs être la seconde vie éternelle, débarrassée une fois pour toute du risque de la mort.

Notez le Code Religion.

Le deuxième objet est un petit coffret. Il est fermé par magie, mais le sceau est un travail d'amateur, et vous n'avez besoin que de gratter quelques runes avec la pointe d'un couteau pour le faire sauter. À l'intérieur se trouve une relique qui aurait mérité bien meilleur écrin. Pour un profane, c'est un poignard sacrificiel, frustré, un croc à peine taillé. Mais quiconque a un jour pratiqué les arts obscurs reconnaîtra sans mal l'animal dont il est extrait : c'est un

élément de la dentition d'un dragon, et même, comme l'indique les strates, d'un dragon millénaire.

Ce couteau rarissime est très recherché par les mages, et les tueurs de mages, pour sa totale imperméabilité à la sorcellerie, qui lui permet de s'affranchir totalement de toutes les barrières surnaturelles. C'est typiquement une des rares choses qui pourraient vous tuer. À manier avec précaution donc.

Ajoutez le Kriss du Dragon [-] à vos Possessions.

Rendez-vous au 50.

25

Vous n'êtes pas aussi discret que vous voudriez l'être. Les gens murmurent en vous regardant, s'interrogent sur le défilé de personnages louches que vous côtoyez. Vous vous efforcez de paraître le plus inoffensif possible, voire un peu gâteux, pour prévenir toute initiative malheureuse à base de fourches et de torches.

Cependant, à toute chose malheur est bon, car votre petite réputation attire aussi des gens de meilleure compagnie. Ajoutez la Princesse (92) à la Liste des Aventuriers.

Si votre troisième réussite correspondait également à votre septième recrutement, rendez-vous au 52. Sinon, rendez-vous à la Liste des Aventuriers.

26

Une sensation de déjà-vu. L'impression notable qu'une scène passée est en train de se produire. Besoin de se concentrer. De voir au-delà des apparences. Pas soleil. Nuit. Pas grotte. Marais. Créature modifie pensées. Résister. Se rappeler.

Dans une tentative désespérée de reprendre le contrôle de ses sens, l'être solitaire, agité de soubresauts dans la caverne vide, se mord violemment le poignet. Un acte stupide, irréfléchi, mais efficace.

Des bribes de souvenirs commencent à lui revenir, lui permettant de recomposer le fil des événements. L'illusion percée à jour perd alors tout impact et se désagrège d'elle-même.

Le piège était le même que dans le marais, mais en beaucoup plus fort, en beaucoup plus subtil. Mais le chausse-trappe mental du borbier a comme unique avantage d'avoir fourni un bon entraînement psychique, permettant de triompher de celui-ci aussi.

Rendez-vous au 44.

27

La Baba Yaga renifle la personne qui se trouve en face d'elle. Elle sent les effluves des noires sorcelleries qu'elle n'a pas hésité à employer lorsque le besoin s'en est fait sentir, elle sent la graine du mal. C'est un être à la morale flexible, qui ne demande qu'à être assouplie encore un peu plus. Alors l'antique sorcière décide de voir jusqu'à quel point. Elle extrait de son inventaire un objet de grand pouvoir qu'elle est prête à céder en échange d'un service ignominieux. Elle énonce ses termes, et ils sont rapidement acceptés, à sa plus grande surprise.

Le sabbat est convoqué dès le lendemain. Seules les sorcières dignes de ce nom répondent à l'appel, les autres ayant bien trop peur de la Baba Yaga. Elles sont treize à former le cercle quand le sacrifice leur est amené, comme convenu, encore vivant. L'énergie issue de la tendre chair lui rend des années de vie, et c'est guillerette qu'elle offre sa sombre bénédiction à l'ombre sous forme humaine qui la lui a fournie.

Notez le Code Sabbat.

*

C'est d'une voix sans émotion, contenue, morne, que vous recevez un rapport étrangement éluusif. Vous préférez ne pas creuser la question. Le soutien de la Baba Yaga vous est maintenant acquis, ou du moins elle ne s'opposera pas directement à vous, et c'est déjà un exploit non négligeable.

Le présent qu'elle vous a indirectement offert, tant sa cible initiale semble heureuse de vous le transmettre, est un épais ouvrage ayant des siècles derrière lui. L'âge l'a décati, et il tient maintenant plus du paquet de feuillets emprisonnés entre deux tranches de cuir racorni que du vrai livre relié.

Mais plus que l'ancienneté, il exhale le mal, le pouvoir, la connaissance interdite. Il est maintenu fermé par des cordelettes entremêlées de fils d'argent, qui ont été récemment dénouées et renouées. Vous avez une bonne idée de l'identité du coupable, et n'êtes guère rassuré par le fait qu'il veuille s'en débarrasser aussi vite après l'avoir ouvert.

Ajoutez un exemplaire du Tome Scellé [-] à vos possessions.

La Baba Yaga a aussi parlé de trouver ses doubles inversés, ses contemporains des contes, ceux qui vivent par la lumière mais se cachent dans l'ombre. Ajoutez à la Liste des Quêtes la quête suivante :

Le cercle de la paix (37)

Type de mission : Fouille (Ψ)

Difficulté supposée : Moyenne

La Baba Yaga a désigné cette zone de la forêt comme abritant des êtres qui pourraient vous aider. Elle semble tout à la fois les mépriser et les respecter, mais fait beaucoup de mystères sur leur compte. À vous d'aller voir ce qu'il en est.

Et surtout, l'antique sorcière est remontée dans ses souvenirs pour vous offrir un aperçu du passé. Rendez-vous au 72.

28

Il y a bel et bien un chapitre consacré à des créatures similaires à celle aperçue dans le marais. Son contenu n'est cependant pas de très bon augure. Elles sont nommées les enfants des dieux, les graines des rêves, les bourgeons de l'horreur. Ce sont des êtres se nourrissant du chaos, de la peur, de la haine. Elles altèrent naturellement leur environnement pour le conformer à leurs besoins, et ce sur tous les plans à la fois. Plus le temps passe, plus elles grandissent tandis que le monde où elles poussent sombre dans la folie et la destruction.

Une seule peut suffire à ravager une planète entière. Mais le pire, c'est que, comme leur nom l'indique, ce ne sont que des bébés. Et après une éternité à baigner dans les remous du chaos, l'œuf éclot. Et là, ce sont des univers qui peuvent mourir.

L'ouvrage n'indique aucune méthode pour déraciner le mal avant qu'il ne soit trop tard, ne dit même pas si c'est possible. Mais il décrit avec une joie morbide les conséquences néfastes de la simple croissance de ces créatures.

Vous dormez bien mal cette nuit-là.

Rendez-vous au 93.

29

Suivant un rituel bien huilé, tous les rideaux se soulèvent soudain, déversant un flot de fidèles encapuchonnés... Et armés !

Un homme que tout indique comme le grand prêtre de cette sinistre messe prend alors la parole pour sommer l'intrus de se rendre.

S'il s'adresse au Chasseur, rendez-vous au 46.

S'il parle à la Furie ou au Mage, rendez-vous au 105.

Sinon, rendez-vous au 36.

30

Succès !

Les histoires ne cessent pas, toujours aussi aguicheuses, toujours mélange subtil de vérité et de mensonge. Tout est promis, tout est possible. Mais le piège ne fonctionne plus, et une volonté d'acier se fraye un chemin vers ce dont on a voulu la détourner.

Le cœur du marais se révèle alors. Une gigantesque masse vivante, informe, palpitante. Un amas boursoufflé, pustuleux, sécrétant une substance noirâtre qui se mélange à l'eau. L'être est immobile, profondément enfoncé dans le sol, mais sa simple présence physique est suffisante pour mener aux abords de la syncope, à la différence de son existence psychique, plus insidieuse, plus subtile, qui n'attend qu'un instant de relâchement pour s'emparer des sentiments de sa cible et les retourner contre elle.

*

Vous êtes mis au courant de la réalité de cette créature avec le retour de votre spécialiste, qui n'a pas commis la folie de l'attaquer sur le champ, vous permettant ainsi de mieux préparer le futur. Ajoutez à la Liste des Quêtes la mission suivante :

Au cœur du marais (60)

Type de mission : Combat (Ψ)

Difficulté supposée : Insensée

Vous avez découvert ce qui se cache au milieu des marais, pour votre plus grand malheur. Reste à vous en débarrasser, ce qui s'annonce, sans surprise, fort difficile.

Vous apprenez également quel danger attend votre futur candidat avant même de croiser la bête. Ajoutez l'Information Le Chemin des Marais.

Si vous avez le Code Vengeance, rendez-vous au 89.

Sinon, rendez-vous au 50.

31

L'élément de surprise n'aura pas été déterminant. Dans ce genre de circonstances, n'importe qui s'attend à ce qu'un cadavre ne reste pas immobile très longtemps. Mais même en étant préparé, affronter au corps-à-corps un mort-vivant, un être inépuisable, ne ressentant pas la douleur, qui plus est doté d'une force phénoménale, n'est pas une chose facile.

Le bras de chair du vampire repousse aisément celui de sa victime, tandis que sa main d'os se place dans son dos, et pousse un cou tendre à portée de ses canines. Et un instant plus tard, la prise du monstre est définitivement assurée par son imparable morsure. Malgré quelques derniers efforts désespérés, le sang de la vie passe sans discontinuer d'un organisme à l'autre.

Rendez-vous au 33.

32

Alors que la bête s'effondre, la jeune fille encoche aussitôt deux nouvelles flèches et les pointe vers ceux qui se prétendent ses alliés. Un archer plus médiocre n'aurait aucune chance de les frapper tous deux d'une seule salve, mais sa dextérité lors du combat qui vient de s'achever ne laisse aucun doute sur le fait qu'elle en est capable. Aussi, les deux cibles se maintiennent-elles immobiles.

« Et maintenant, vous allez me dire la vérité. »

En conséquence de son chemin complexe dans la vie, elle avait fréquenté toutes sortes de personnes, de la plus basse à la plus haute extraction, des métiers les plus vils aux plus nobles, et ces deux-là n'étaient sûrement pas ce qu'ils prétendaient être. Une paire de traqueurs, de tueurs, froids et méthodiques, et habitués à opérer ensemble, voilà

l'image qui transparaissait sous le masque.

Une autre personne aurait peut-être laissé filer l'affaire, surtout dans cette région où chacun semble avoir quelque chose à cacher et d'autant plus qu'ils venaient de l'aider dans un combat difficile qui aurait pu lui coûter la vie, mais elle croyait de tout son cœur en certains idéaux, au rang desquels figurait l'honnêteté.

Pendant un long moment, la situation reste bloquée. Et enfin l'homme prend la parole.

Au début, la communication est lente et difficile. Mais rapidement, elle gagne leur confiance. Et au final, le dialogue continue en un autre lieu, bien plus confortable, après avoir ramené le corps du garou à son village d'origine.

Dans une ferme isolée, elle est invitée à parler devant un mystérieux comité qui ne cache pas son hostilité et son envie de la faire disparaître. Toutefois, elle réussit à les faire chanceler. Elle fustige leur isolationnisme, apporte un nouvel espoir sur des sujets où la fatalité régnait.

Et quand le jour se lève, si les réticences sont encore nombreuses, elle sait qu'elle a posé la première pierre de vraies relations avec ceux qui avaient décidé de rester cachés.

Notez le Code Ombre.

Rendez-vous au 91.

33

Toujours aucune nouvelle. Il faut se rendre à l'évidence, soit vous avez simplement été allégé de vos possessions par une personne peu désireuse d'en faire plus pour vous, soit votre confiance était bien placée, mais un malheur est arrivé.

Vous avez cessé d'être sentimental à propos des

accidents qui arrivent à vos protégés depuis longtemps. Trop de pertes, trop fréquemment. Aussi, est-ce avec la force de l'habitude que vous cherchez déjà un remplaçant.

Rendez-vous au 50.

34

Ce n'est pas une histoire précise qui s'échappe des abysses du temps, mais un kaléidoscope d'événements passés, une déferlante de souvenirs de tous les âges. À chaque nouvelle vision, l'apparence du marais change légèrement, pour que l'accord soit parfait, que le présent semble une conséquence logique de ce qui fut. Mais aucune de ces innombrables fables n'accroche l'esprit de l'entité qui continue d'avancer tranquillement, sans dévier d'un pouce de son chemin.

L'attaque redouble de violence, les légendes se mélangent en une bouillie confuse de sons et d'images, promesses de trésors, de secrets, de pouvoirs, mais tout cela se révèle vain face à une psyché qui ne réagit pas selon les normes de l'humanité.

Rendez-vous au 30.

35

Vous êtes sur le point d'aller vous coucher quand une pulsion irrationnelle, un instinct inexplicable, vous pousse à vous coiffer du cercle végétal. Vous vous alitez ensuite, la couronne de fleurs posée sur votre crâne, et passez une excellente nuit, fraîche, calme et reposante.

C'est en pleine forme que vous reprenez votre travail dès le lendemain. Rendez-vous au 93.

36

À cent contre un, l'intrus est rapidement maîtrisé, capturé et déposé sur l'autel. La cérémonie commence alors, une sombre invocation aux puissances de la non-mort. Et lorsque les chants religieux atteignent leur apogée, le grand prêtre plonge le poignard rituel dans le cœur du sacrifice.

Notez le Code Agneau.

Rendez-vous au 33.

37

* * * Le cercle de la paix * * *

Il existe une portion de la forêt que les gens et les animaux évitent naturellement. Elle n'est ni dangereuse, ni insalubre, ni dévastée, ni même de mauvais augure. Simplement, quand la possibilité se présente de s'y rendre ou d'aller n'importe où ailleurs, une force les pousse toujours à choisir ailleurs.

Mais le charme n'est pas assez fort pour détourner de son but quelqu'un désirant explicitement s'y rendre, en toute connaissance de cause. En ce cas, il découvrirait rapidement que les bois sont bien plus peuplés qu'ils ne veulent le paraître. Des créatures s'enfuiraient devant lui, se réfugiant dans la végétation avant qu'il ne puisse tout à fait distinguer ce dont il s'agit. La nature se révélerait plus fertile et plus nourricière qu'elle ne devrait, les arbres arborant encore de beaux fruits, dont certains en partie mangés.

Et s'il s'obstinait dans sa quête, il ne tarderait pas à voir son chemin bloqué par un noble chevalier à l'armure argentée qui le sommerait de s'en aller.

Si vous avez envoyé quelqu'un disposant de la Spécialité Diplomatie, rendez-vous au 102.

Si ce n'est pas le cas, mais que le Combat est plus son domaine, rendez-vous au 80.

Sinon, rendez-vous au 54.

38

L'anneau du leprechaun ne réagit pas. Ce n'est qu'un détail, mais le genre de détail qui une fois remarqué ne peut plus être ignoré. Un élément discordant qui rompt l'illusion, brise la transe, met fin à la magie. En un instant, il n'y a plus de civilisation disparue, plus d'or. Il n'y a qu'un homme seul au fond d'un trou, dont les coups de pelle rageurs ont mené au bord de l'effondrement les parois du tombeau qu'il s'est lui-même creusé.

Dès que son esprit réalise de quelle manipulation il a été victime, il se transforme en être furieux, à qui la rage donne la force de triompher de ses muscles endoloris pour s'extraire de la terre peu avant qu'elle ne l'enferme.

Notez le Code Vengeance.

Rendez-vous au 30.

39

Nombre de héros se sont par le passé opposés aux forces des ténèbres en ces lieux. Chasseurs de vampires, traqueurs de loup-garous, exorcistes, tueurs de monstres ont combattu pied à pied les horreurs cachées dans les bois, les caves, les chaumières.

Parmi eux se trouvait un légendaire chevalier, aussi charitable et doux avec les innocents que terrible et destructeur face aux créatures du mal. Déjà mythique de son vivant, sa disparition mystérieuse ne fit que raffermir son aura.

Et voici que la clé de ce mystère remonte des profondeurs. Elle parle d'un long affrontement contre un démon, d'un combat acharné se déroulant sur plusieurs années, l'adversaire fuyant régulièrement aussi loin que ses pouvoirs lui permettaient, mais sans jamais réellement semer le

champion de la justice. Enfin le duel final eut lieu ici-même, sur cette terre maudite, là où l'être des enfers était au sommet de sa puissance.

De cet affrontement ne devait sortir aucun vainqueur. Car si le chevalier l'emporta, ses blessures étaient telles qu'il ne pouvait espérer survivre. Avec ses dernières forces, il saisit son épée, la Sainte Lame, une arme aussi extraordinaire que son porteur, et la planta dans un rocher. De la pierre il l'avait en son temps arrachée, et de nouveau ne pourrait l'extraire que de celui ou celle qui en serait digne.

Les années ont passé, le marais a changé, la végétation a poussé, mais l'épée est toujours là. Son pommeau crasseux mais intact sort à peine du sol, invisible aux yeux de ceux qui ne la cherchent pas.

Aujourd'hui toutefois deux pupilles sont braquées sur elle, et bientôt deux mains se referment sur son manche. Et jaillit sans effort une merveille de forge, aussi légère qu'une plume, aussi lumineuse que le soleil, aussi tranchante qu'un rasoir. De la puissance brute s'écoule de l'objet inerte à l'être de chair et de sang qui le tient, la force d'anéantir des démons immortels, des malédictions éternelles. Ce raz-de-marée de pouvoir est sans pitié pour l'organisme qu'il traverse, effaçant le faible esprit humain qu'il rencontre pour le remplacer par une volonté plus efficace.

Notez le Code Folie.

Rendez-vous au 33.

40

* * * Le chasseur * * *

Spécialité : Combat

Cape noire. Bottes noires. Brigandine noire. Chapeau noir. Deux pistolets à la ceinture. Un éventail complet de lames, du couteau utilitaire à la

raprière en passant par toutes les tailles intermédiaires, dont un poignard en argent pur. Un sac débordant d'un attirail disparate, parmi lesquels un piège à loup et ce que vous identifiez comme un attrapeur de rêve.

L'homme se présente comme un tueur de monstres, un pourfendeur de démons, un exterminateur de fantômes. Indépendant endurci, c'est un homme détestable, qui ne vaut guère mieux que ceux qu'il tue, mais qui est d'une efficacité à ne pas négliger.

Intrigué par votre croisade, il acceptera d'effectuer pour vous gratuitement n'importe quelle Quête impliquant du Combat. Vous pouvez également le payer avec la Couronne des Fées ou le Kriss de Dragon pour qu'il fasse un autre type de mission.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

41

Succès !

« Entrez. »

L'être répète son ordre, impérieusement cette fois-ci, puis encore, et encore, rageusement, désespérément. Comprenant que ses pouvoirs sont sans effet, il tente de sortir, mais se heurte violemment à la barrière invisible.

Voilà l'incarnation de la tombe. Voici celui qui est revenu d'entre les morts pour hanter les vivants. Un être pitoyable, rampant à terre. Alors le dernier détail, le dernier point en suspens, se révèle.

Le sol est peinturluré de cercles, de pentagrammes, d'étoiles concentriques. Ces éléments ne font pas partie du dessin d'origine, mais ont été rajoutés après coup par les adorateurs. Une expression de terreur s'affiche fugitivement sur le visage de l'immortel lorsqu'il comprend que ce détail a été remarqué.

Alors, avec une inspiration subite, l'émissaire du vieillard manipulateur entreprend d'effacer les glyphes, un à un, patiemment. Une tâche ingrate, longue et pénible, mais gratifiante. Car à chaque rune qui disparaît, l'aura oppressante diminue un peu plus, les liens qu'entretient le noir messie avec le monde se brisent. Et quand le dernier symbole est retiré, sa puissance ne s'étend plus au-delà des murs de sa prison.

Maintenant, que faire de lui ?

Si vous avez envoyé la Déesse, rendez-vous au 63.

Si votre choix s'est plutôt porté sur la Princesse et que vous lui avez confié une Branche de l'Arbre-Vie, rendez-vous au 45.

Si vous ne remplissez pas ces conditions, mais que vous avez le Code Loi, rendez-vous au 76.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au 112.

42

La descente vers les profondeurs se prolonge, indéfiniment. Le monde se limite à une minuscule sphère autour de la source de lumière magique, faible, pâle, mais constante, rassurante.

Et bientôt, la nervosité s'atténue au profit de la routine. Les ténèbres devant et derrière ne cachent que des marches, pas des horreurs indicibles. Les squelettes desséchés d'autres aventuriers effondrés çà-et-là ne sont plus qu'un élément de décor répétitif.

Et lorsque la peur disparaît, l'escalier se finit.

Et au-delà de cet enfer se trouve le paradis. Non pas un monde parfait idyllique de fleurs, de plumes, de nuages et d'arcs-en-ciel, juste le même que celui d'en haut avec quelques petites différences. Ceux qui n'auraient pas dû mourir mais que la fatalité a rattrapé sont en vie. Ceux qui ont

souffert ou souffraient encore d'un acharnement immérité du destin ont maintenant une existence meilleure. Le méchant est toujours puni et le juste toujours récompensé, qu'il soit riche ou pauvre, grand ou petit.

Si la personne présente ici a déjà accompli pour vous, avec succès, la Quête du Marais interdit, rendez-vous au 26.

Si ce n'est pas le cas, mais que vous lui avez appris la Formule du Souvenir, rendez-vous au 98.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au 33.

43

Les mots seuls ne semblent pas suffisants pour convaincre l'assemblée, et bientôt crachats et sifflets fusent. Mais alors qu'il reprend son souffle, l'homme sent le poids de l'instrument dans la poche intérieure de son vêtement, oublié là – volontairement ou non – par ses geôliers et juges. Alors pris d'une inspiration, il s'en saisit et joue.

Des souvenirs longtemps oubliés remontent à la surface. Des traces d'un lointain passé, bien avant qu'il ne soit jeté sur les routes, à errer à travers le monde. Poussé par la magie du lieu, de l'instant, il transcende sa maigre technique pour produire une mélodie nouvelle, met à nu son âme et son ambition dans le déferlement de la musique. Le récital est aussi court qu'intense, et lorsque la dernière note se meurt, le silence est complet.

Rendez-vous au 20.

44

Succès !

Tout ce dédale, toute cette marche pour terminer dans un minuscule cul de sac rocheux, un réduit qui nécessite de se plier en deux pour en atteindre l'extrémité. Et au fin fond de cette ode à la claustrophobie se trouve l'ombre d'une

femme. Repliée en position fœtale, elle sert contre elle de toutes ses forces une cassette ornementée. Tremblante, maigre à faire peur, en haillons et couverte de crasse, ses yeux désespérés sont posés sur l'intrus qui la contemple de haut. De ses lèvres craquelées s'échappe une voix rauque, et elle raconte une histoire. Les termes qu'elle emploie sont archaïques, issue d'une langue depuis longtemps morte, mais le sens se transmet tout de même.

Le conte parle d'une divinité tombée amoureuse d'une mortelle. Mais celle-ci avait le malheur d'en aimer un autre. Pour se venger, le dieu lui donna alors un magnifique coffret en lui ordonnant de ne jamais l'ouvrir. Ce qu'elle fit dans un premier temps, jusqu'à ce que le dieu, à bout de patience, monte une machination pour l'y contraindre. Alors de la boîte s'échappèrent tous les maux du monde, les pires maléfices qui soient, et ils se répandirent sur ce qui deviendrait plus tard l'Ylèdre. Elle la referma aussi vite qu'elle le put, réussissant à maintenir quelques horreurs supplémentaires enfermées. Pour la punir de lui avoir désobéi, le dieu l'enferma alors ici pour toute l'éternité, avec l'objet de sa honte et de sa déchéance.

Une fois l'histoire terminée, elle tend la cassette, toujours fermée. Lorsque celle-ci est attrapée, elle murmure un dernier avertissement avant de s'effacer comme le brouillard sous le vent. L'instant suivant, il ne reste qu'une seule personne perplexe dans la caverne, un coffret à la main.

*

C'est un corps gravement épuisé par le trajet qu'il a dû accomplir pour revenir qui vous fait face, n'ayant jamais osé s'arrêter pour dormir ne serait-ce qu'un moment sur le chemin du retour, de peur de ne jamais se réveiller. Mais c'est un esprit encore actif, circonspect, qui vous narre l'histoire. Qui était la femme ? Une nouvelle illusion ? Un spectre ? Un souvenir ? Une incarnation ? Difficile à dire. Et de même que penser de sa dernière phrase ?

« Il est parti, mais il a laissé son fils – notre fils – derrière lui sur le lieu de notre première rencontre, au croisement de l'ourse et du saumon. »

Après vérification, il s'avère que ces deux termes sont encore utilisés, dans leur forme ancienne, pour désigner une certaine rivière et une certaine montagne. Le croisement en question correspondrait aujourd'hui au Marais Noir, un lieu sordide même selon les standards de cette région. Ajoutez à la Liste des Quêtes la quête suivante :

Le marais interdit (85)

Type de mission : Fouille (Ω , Ψ)

Difficulté supposée : Difficile

Si vous avez correctement déchiffré les paroles de la femme fantôme, ce marais doit contenir le fils en question. Nul doute qu'une investigation du lieu pourrait vous en apprendre beaucoup, mais vous ne prenez pas les avertissements divins à la légère, aussi feriez-vous mieux de mettre toutes les cartes de votre côté avant de vous y risquer.

Reste la boîte. Elle vous a été remise fermée, et la prudence la plus élémentaire voudrait qu'elle le reste. Mais cette décision n'appartient qu'à vous. Ajoutez le Coffret des Malheurs [-] à vos Possessions.

Rendez-vous au 50.

45

La jeune fille n'en doute pas, seule la mince barrière magique créée par les anciens empêche le mort-vivant de se ruer sur elle et de lui briser les os. Ses pouvoirs mentaux étaient largement supérieurs à ceux qu'affichent ordinairement les vampires, ses capacités physiques ne doivent pas être en reste.

Mais sa supériorité théorique au corps-à-corps n'a pas d'importance. Car son arme de prédilection nécessite au

contraire d'avoir une certaine distance. Elle encoche une flèche, se met en position et tire. Le projectile se brise comme un jouet sur le monstre qui ne fait pas le moindre effort pour l'esquiver. Évidemment.

À la recherche d'une meilleure solution, elle tâte machinalement le contenu de son carquois, et saisit un objet qui ne devrait pas y être, mais qu'elle y a rangé faute de mieux, ne sachant trop quoi en faire sur le moment. Mais maintenant, elle sait.

Une branche n'est pas une flèche, mais ce serait sacrilège de la tailler au couteau. Pour une archère aussi expérimentée, c'est un jeu d'enfant de compenser son déséquilibre.

Le mort-vivant aurait peut-être pu esquiver, s'il n'avait pas péché par orgueil, affichant au contraire fièrement sa poitrine. Le bois s'y enfonce comme dans du beurre. La plante se remet alors à pousser, à grandir, fouillis de racines et de branches en croissance permanente. L'être est avalé par l'arbre qui se crée, et n'est bientôt plus qu'un vague renforcement dans l'écorce. Et le végétal ne s'arrête pas, débordant de la cahute pour bientôt envahir toute la caverne, transformant l'ancre de la non-vie en jardin en fleurs.

Notez le Code Baldr.

Rendez-vous au 112.

46

Comme les soldats d'un empire antique, le guerrier meurt mais ne se rend pas. Combien l'homme emporte-il de ses ennemis avant de succomber sous le nombre ? Un ? Deux ? Dix ? Vingt ? Il ne le saura jamais, mais cela ne l'empêche pas de se battre jusqu'à son dernier souffle. La poudre explose, le fer tranche, et la vie s'efface.

Rendez-vous au 33.

47

*** Le Brigand ***

Spécialité : Fouille / Roublardise

Dégoter un homme sans scrupule pour accomplir des tâches pas forcément très légales est facile. En trouver un qui n'essaiera pas de vous poignarder dans le dos à la première occasion, ou ne s'enfuira pas juste avec votre or, beaucoup moins. Cependant, vous pensez tenir quelque chose avec ce malfrat, sans aucun respect pour la loi mais doté d'un certain code de l'honneur et disposant de vraies compétences.

Voleur d'informations plus que d'objets, espion plus qu'un cambrioleur, il sait lire et comprend plusieurs langues, dont plusieurs formes archaïques encore utilisées dans la noblesse. Maître chanteur à ses heures, vous feriez bien de ne pas lui confier quoi que ce soit qu'il puisse retourner contre vous.

Contre 5 pièces d'or, il acceptera d'accomplir une mission qui ne soit pas un pur combat, et contre 15, il prendra n'importe quelle tâche.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

48

L'histoire parle d'un dieu oublié, d'un dieu dont le culte fut interdit, les fidèles pourchassés, et le nom même banni des archives. Elle parle d'un temple reculé, caché au cœur de l'endroit le plus inhospitalier qui soit, loin de ceux qui pourraient vouloir le détruire. Elle parle du secret de ce dieu, de la raison pour laquelle il fut si impitoyablement banni, du don qu'il offre à ceux qui le vénèrent.

Les pas de l'aventurier l'ont naturellement conduit devant l'autel, au cœur d'une antique chapelle en ruines. Malgré

son âge et son isolement, elle montre des traces de passage peu fréquents, mais pas rares non plus. Le couteau et le calice sont en place sur la table de pierre, rutilants, prêts à servir. Il lui suffirait d'accomplir les gestes vus dans le souvenir, de prononcer les paroles entendues, et la magie agira : la mort relâchera alors son emprise sur la personne aimée, et une seconde vie lui serait accordée.

Cet affranchissement des règles de la nature a un coût, en sang, à payer dès maintenant et à jamais, mais cela repousse à peine la tentation. Une véritable résurrection, la possibilité de communiquer à nouveau à travers le voile de l'au-delà, cela ne mérite-il pas de payer n'importe quel prix ?

L'homme reste indécis, immobile dans la brume froide des marais, pendant une éternité. Ce n'est qu'à la timide apparition de l'aube qu'il sort de sa transe. Ses doigts se referment sur la coupe d'or... Et il la fracasse sur le rebord avec une rage si noire qu'elle ferait reculer le diable en personne. Et l'instant d'après, il éclate en sanglots.

Notez les Codes Vengeance et Rituel.
Rendez-vous au 30.

49

Vous vous jurez de rédiger chaque jour un rapport détaillé de ce vous avez appris, et de le poser sur votre table de chevet chaque soir, pour être sûr de ne pas oublier de le relire chaque matin.

Notez le Code Réminiscence.
Rendez-vous au 93.

50

Avant toute chose, si vous avez le Coffret des

Malheurs, vous pouvez décider de l'ouvrir. Rendez-vous dans ce cas au 66.

Si vous avez à la fois les Codes Religion, Rituel et Éternel, mais pas Eurêka, rendez-vous au 8.

Si vous ne possédez pas le Code Mémoire, mais que vous disposez à la fois du Code Réminiscence et de l'Objet le Tome Scellé, rendez-vous au 58.

Si vous avez débloqué la Quête Le marais interdit, qu'elle est encore d'actualité et que vous n'avez pas le Code Mémoire, rendez-vous au 79.

Si vous avez débloqué la Quête Au cœur du marais, et que vous voulez faire quelques recherches à son sujet, rendez-vous au 22.

Sinon, rendez-vous au 93.

51

* * * Les cavernes du début du monde * * *

La première partie du périple est une épreuve pour le corps. Il faut escalader un rocher acéré, un empilement de parois verticales, parfois à l'aide d'un sentier de chèvre oublié, parfois simplement à la force des bras. Nul humain ordinaire ne peut arriver au sommet sans être fourbu à l'extrême, les membres douloureux, rouge comme une pivoine et trempé de sueur, s'il y arrive.

Une fois cette épreuve franchie, il pourra découvrir l'excavation, creusée dans un éboulis de rochers. Ceux aux sens les plus aiguisés ou aux savoirs les plus étendus pourront reconnaître dans ces débris les traces de ce qui fut jadis un portail ouvragé, maintenant ravagé par les éléments. Mais l'escalier a lui survécu au temps, et passé les premières marches érodées, il se révèle aussi rigoureux et rude qu'à son origine.

Personne n'a jamais réussi à tenir le compte exact de ces marches. Assez pour que toute lampe, toute torche, finisse par s'éteindre avant d'en voir le bout. Assez pour que

personne ne puisse les remonter à temps pour échapper à la soif, la faim ou la folie lorsqu'il s'apercevra que ses réserves d'eau, d'aliments, de lumière ou de courage ne seront pas suffisantes.

C'est la deuxième, et bien plus mortelle épreuve, celle de la volonté.

Si vous avez envoyé le Mnémonique, rendez-vous au 17.

Si vous avez fourni un Anneau de Lumière à la personne que vous avez envoyée dans cet enfer, ou qu'il s'agit du Mage, rendez-vous au 42.

Dans les autres cas, rendez-vous au 33.

52

Les chemins du destin sont capricieux et se recourent parfois. Un des aventuriers dont vous avez déjà loué les services est de retour dans la région. Rajoutez une seconde fois à la Liste des Aventuriers la personne de votre choix qui a déjà accompli une mission pour vous et en est revenue en un seul morceau.

Rendez-vous à la Liste des Aventuriers.

53

Le vampire n'est même pas complètement sorti de son sarcophage qu'il s'immobilise soudain en plein mouvement, paralysé, sur un simple claquement de doigt du vieux magicien. Le sorcier l'examine ensuite sous toutes les coutures, poussant quelques grognements d'approbation. Après cela, il fait un geste de la main, et les mâchoires se remettent en fonctionnement, mais pas le reste de son corps. S'ensuit alors une longue discussion, ou plutôt un interrogatoire. Quand le vivant est enfin satisfait, il claque sa langue, et le mort s'effondre en morceaux, puis

redevient poussière. Seuls quelques os isolés échappent au processus.

*

C'est un nécromant guilleret que vous retrouvez à la taverne. Il vous raconte sommairement son aventure, puis s'attarde sur son étude du vampire, en vous montrant le crâne qu'il a récupéré comme exemple.

Ce qui est fascinant, c'est que le vampire aurait dû être mort. Tout avait été fait dans les règles. Le chasseur de vampires était un professionnel, il n'a pas oublié la pièce secrète, il a utilisé de l'argent pour le coup final, il a effacé tout ce qui ressemblait à un glyphe, et il a même mis le feu en partant au cas où. Et pourtant, le vampire s'est régénéré.

Ou plutôt, je pense que quelque chose l'a régénéré. Il n'y a plus une seule once de pouvoir dans cet os, et pourtant, je parierai une décoction de malemort que si tu le gardes à l'ombre suffisamment longtemps, tu verras de la chair repousser dessus. Et je mets une deuxième fiole en jeu que si tu t'éloignes suffisamment de cette région oubliée, le processus s'arrêtera de lui-même.

En résumé, tu penses que quelqu'un, ou quelque chose, outrepassa le rythme de non-vie ordinaire des morts-vivants, les ramenant des limbes même quand ils auraient dû enfin trouver la paix éternelle ?

Exactement. Il semble bien difficile de mourir définitivement ici.

Voilà qui confirme vos suspicions. Notez le Code Éternel et ajoutez le Crâne du Vampire [2] à vos possessions.

Votre allié a également extrait des archives quelques documents qui vous seront utiles, suppose-t-il.

Rendez-vous au 6.

54

Le chevalier n'est pas humain, cela est clair. Est-ce un

spectre, un golem, un souvenir, une machine ? Difficile à dire. Son rôle est celui de rempart, de gardien, et il l'accomplit avec une grande efficacité. Aucune parole ne semble l'émouvoir, et il bloque tous les chemins qui pourraient permettre de progresser avec une surnaturelle célérité. Jusqu'à présent son épée est restée au fourreau, mais il ne fait pas de doute que sa grâce s'étend aussi au maniement des armes.

Savoir quand abandonner est une qualité rare, mais vous avez choisi quelqu'un la possédant. Cela lui permet de rentrer en vie pour vous relater son échec, et ces informations devraient vous aider à mieux préparer votre prochaine action.

Rendez-vous au 50.

55

C'est la voix du premier vampire. C'est la voix du premier tentateur. C'est une voix chargée de pouvoir par le dieu de la corruption lui-même. Elle ordonne, et les êtres obéissent.

Mais pas cette fois. Les choses ont changé. Les gens ont changé. Ce pays a changé. Et tout cela ne sera pas réduit à néant car un petit pisseur qui se croit supérieur en a décidé ainsi.

Il n'y a pas de miracle. Si l'hypnose se révèle faible, contestable, ce n'est probablement pas uniquement grâce à une force de volonté hors du commun. Au cours des quêtes successives, la source du pouvoir de l'être a dû être affectée, diminuée.

Mais qu'importe ! Le résultat est là. Dans un sursaut d'orgueil, la domination mentale est brisée, éclatée. Le démon millénaire est repoussé aussi aisément qu'un charlatan de bas étage.

Rendez-vous au 41.

56

* * * La secte du renouveau * * *

Une vieille mine, allant sur sa fin, dont le filon presque épuisé est encore exploité par une poignée d'irréductibles. Un petit village à flanc de colline, pour les loger eux et leurs familles. Le tout desservi par une maigre route, bien tracée par le passage régulier de carrioles.

Voilà le décor de cette mission. La partie émergée tout du moins, car la montagne est truffée de galeries, de tunnels, de passages, un labyrinthe de salles et de couloirs.

Les informations de l'ordre indiquent que c'est dans ce dédale que la secte cache son sanctuaire, mais n'apporte aucune précision sur la manière d'y accéder, et interroger un des mineurs a été jugé trop peu discret, de peur que tous ne plient bagage en découvrant sa disparition.

Reste la bonne vieille méthode de la lanterne, de la corde et de l'explorateur hardi. Nombreux sont ceux qui se perdraient définitivement dans cet enchaînement sans fin de chemins apparemment identiques, mais pour un aventurier expérimenté, habitué à errer au fond de donjons biscornus, c'est un jeu d'enfant.

Bientôt la silhouette solitaire découvre la grande salle. Une pièce étroite, toute en longueur, s'étirant à perte de vue. Des rangées et des rangées de sièges s'alignent, régulièrement desservis par des ouvertures masquées de rideaux. Tout au bout se découpe un majestueux autel, face à un mur qui a été creusé en haut-relief pour représenter une divinité duale aux multiples paires de bras.

Sa moitié gauche est un squelette, tenant un sablier, un kriss, une faux, un linceul, sa partie droite un être humain hermaphrodite en pleine santé, portant une grappe de raisins, une plume, une coupe, la dernière main ouverte et tendue vers l'auditoire. Les proportions ont volontairement été sacrifiées au profit de l'impact de l'œuvre, impressionnante avec ses membres gigantesques qui sortent du mur jusqu'à effleurer les premiers sièges de l'assistance.

Si vous avez envoyé une personne dotée de la spécialité Roublardise, rendez-vous au 82.

Sinon, rendez-vous au 29.

57

Succès !

Une situation classique. Deux camps aux forces similaires qui s'affrontent, et un troisième élément, extérieur, dont le soutien va être décisif. Faire le bon choix est ce qui différencie le héros du vilain.

Et par trois efforts combinés le colosse s'effondre. Dans la mort, il retrouve les traits du bûcheron vengeur. Après un moment de flottement, les deux autres reprennent eux aussi une apparence humaine. L'heure est aux explications.

Rendez-vous au 91.

58

L'ouvrage maudit contient sans doute une sorcellerie capable de vous aider à retrouver vos souvenirs perdus, mais vous savez qu'il y aura un prix à payer. Vous respirez profondément, vous détendez au maximum, et enfin vous l'ouvrez.

La mémoire occupe tout un chapitre, qui détaille à quel point il est facile de la falsifier, aussi bien par une volonté extérieure que par son propriétaire, souvent inconsciemment, pour se protéger des horreurs qu'il a connu mais voudrait oublier. Cependant, l'esprit humain est ainsi fait qu'il n'oublie jamais vraiment, au mieux range-t-il cela dans un coin secret. Mais la connaissance est toujours là.

Vous trouvez alors ce que vous cherchez. Une

courte incantation, qui a le pouvoir de rompre les digues, de libérer ce qui avait été emprisonné. Toutefois la magie ne fait pas de distinction et libère d'un coup toutes les mémoires enfouies, même celles propres à faire perdre toute raison.

Vous savez que cet avertissement n'est pas à prendre à la légère, mais vous estimez que c'est un risque qui vaut la peine d'être pris. Aussi prononcez-vous les paroles maudites.

Des millions de souvenirs submergent aussitôt votre esprit. Des petites choses, insignifiantes, qui avaient été reléguées dans les abysses de votre cerveau. Elles reviennent toutes à votre conscience, désireuses d'exister à nouveau. Vous vous concentrez de toutes vos forces pour les renvoyer d'où elles viennent, cherchant les événements réellement importants au milieu du chaos.

Et là vous trouvez. Vous revoyez tous vos alliés, vous racontant avec fougue leurs réussites, ou parfois leurs échecs. Certains de ces événements sont vieux, très vieux, parlent de menaces depuis longtemps écartées. Mais au milieu de tout cela, vous découvrez un élément que vous n'aviez aucune raison d'oublier, une piste effacée avec le plus grand soin. Vous vous y accrochez comme un naufragé au dernier débris flottant encore.

Vous puisez dans toutes vos ressources mentales pour extraire l'information de la masse et l'afficher au grand jour. Vous finissez pantelant, chancelant, mais satisfait. Vous savez ce qu'on a voulu vous cacher.

La Quête Le marais interdit (85) est de nouveau disponible. Notez également le Code Mémoire et ajoutez la Formule du Souvenir à vos Informations.

Rendez-vous au 93.

59

Vous passez une nuit agitée. Vous rêvez, ou plutôt, vous cauchemardez. Dans vos songes, vous n'êtes qu'un pantin,

manipulé par les appendices d'êtres que les emphases les plus exagérées ne suffisent pas à décrire. Ils jouent avec votre vie, avec votre quête, avec votre esprit, comme des bambins s'amuseraient avec une poupée.

Vous vous réveillez épuisé, las de corps et d'esprit. De plus, vous semblez avoir oublié quelque chose d'important, mais quoi ?

La Quête Le marais interdit est inaccessible jusqu'à nouvel ordre. Comportez-vous comme si vous ne l'aviez jamais débloquée. Si la réussite d'une autre quête devait vous la redonner, ajoutez-la normalement.

Notez le Code Oubli.

Rendez-vous au 93.

60

* * * Au cœur du marais * * *

Si la personne que vous avez envoyée pour cette mission est la même que celle qui a accompli la quête Le marais interdit ou si vous lui avez transmis l'information Le chemin du marais ou s'il s'agit de la Déesse, rendez-vous au 86. Sinon, rendez-vous au 33.

61

L'objet que vous manipulez a une aura étrange, roublarde, qui n'incite pas à le conserver. Vous ne sauriez dire si c'est une volonté explicite de ses créateurs ou simplement leur façon d'être.

Mais de quoi s'agit-il exactement ? Choisissez celui que vous désirez parmi les trois suivants (Mode expert : tirez-le au sort) :

La Couronne des Fées : Tressée de fleurs qui jamais ne fanent, elle protège son porteur de toute

magie qui lui voudrait du mal. [15]

L'Anneau du Leprechaun : Ceux bénis par les Leprechaun ne connaissent plus la pauvreté financière. L'anneau les guidera naturellement vers l'or, l'argent, les gemmes. [100]

La Branche de l'Arbre-Vie : Bien qu'elle soit détachée de son arbre nourricier, la branche continue de vivre et de bourgeonner. Greffée sur une plante mourante, elle lui rendra force et vigueur. [1]

Retournez ensuite au 20 si vous avez le Code Féerie et rendez-vous au 50 sinon.

62

Les palpitations de la créature s'accélèrent. Ses convulsions se font plus importantes, plus violentes. Ses appendices cessent leurs mouvements erratiques, se replient, la recouvrent. Sur des plans invisibles à l'œil ordinaire, ses extensions psychiques répandues à travers tout le pays se rétractent en elle, ne formant à nouveau plus qu'un unique esprit.

Son adversaire progresse vers elle. Le terme de marcher serait inadapté : bien que le mouvement soit similaire, un observateur attentif remarquerait que les « pas » ne laissent pas de trace dans la boue, de même que celle-ci ne salit pas les vêtements de l'être à l'apparence humaine. Elle s'immobilise enfin, à quelques mètres à peine, et sous ses pieds, le sombre liquide qui emplit le lieu frémit, et se met même à bouillir.

Les deux représentants d'espèces qui dépassent de loin le vivant tel qu'il existe normalement sur cette planète restent ainsi de longues minutes, s'observant comme des duellistes prêts à frapper. Peut-être s'affrontent-ils déjà, sur le plan de l'esprit, de l'âme, ou de concepts encore inconnus.

Et enfin le monde se brise.

La puissance de celle qui a choisi d'aider l'humanité se matérialise sous la forme d'un déluge d'éclairs. La clairière n'est plus qu'une cage de foudre, une prison de courants

électriques ravageurs. L'énergie jaillit du corps de sa créatrice, mais aussi de l'air ambiant autour d'elle, du ciel, de la terre, du néant. L'univers entier semble déverser son courroux sur la forme inconstante du porteur du chaos.

Celui-ci a choisi comme arme l'évolution. Son corps change en permanence, mutant, grandissant. Sa masse molle essaye de créer quelque chose de concret, de forcer, en quelques instants, un processus qui aurait dû encore prendre des siècles, voire des millénaires, l'amenant du statut d'embryon à celui de d'être complet et omniscient.

Plus aucune loi de la physique ne s'applique. Le temps, l'espace, ne sont plus que des concepts théoriques. Au centre du marais/au cœur d'une étoile/au plus profond de l'océan, deux êtres/un seul/personne/des légions s'affrontent/se sont affrontés/s'affronteront.

*

Vous entendez la détonation, comme chaque habitant du pays, vous n'en doutez pas. Comme un coup de tonnerre, mais en bien plus puissant, et avec des sonorités plus proches du cri animal que de la colère de la nature. L'instant suivant le sol tremble, renversant tables, gobelets, chaises et hommes.

Vous sortez précipitamment de l'auberge. Dehors, il devrait faire nuit noire, mais on y voit comme en plein jour. Le ciel est uniformément illuminé d'un bleu scintillant, comme si l'air produisait sa propre lumière, couvrant celle de la lune et des étoiles.

C'est alors que vous vous rendez compte que vous vous sentez mieux. C'est un peu comme si un bruit pénible mais constant auquel vous aviez fini par vous habituer s'était enfin tu : maintenant qu'il n'est plus là, vous percevez la différence positive. Et vous comprenez que votre mission a été couronnée de succès tandis que le ciel revient peu à peu à la normale.

Demain, vous vous rendrez vous-même sur les lieux, sans que votre malédiction n'y trouve rien à

redire, et vous découvrirez qu'il n'en reste qu'un cratère vitrifié. Mais pour l'heure, vous retournez dans l'auberge et offrez une tournée générale.

Notez le Code Titanomachie.

Rendez-vous au 113.

63

L'être tremble. Les légendes racontent qu'un dieu lui a accordé l'immortalité complète et totale, sans condition, sans faiblesse. Cela est vrai.

Mais ce qu'un dieu a fait, un autre peut le défaire.

Le soleil se lève pour la première fois à l'intérieur de la cage de briques. Un déferlement de flammes blanches pulvérise tout ce qui s'y trouve, ne laissant même pas de cendres. L'âme même du non-mort est vaporisée, éliminée à jamais. Lorsque l'obscurité retrouve ses droits, il ne reste que des marques de pierre fondue pour laisser imaginer ce qui s'est passé ici.

Notez le Code Jugement.

Rendez-vous au 112.

64

Les langues se délient peu à peu. Les habitants se montrent toujours réservés, distants, mais communiquent parfois sur quelques points intéressants. Deux rumeurs intéressantes remontent ainsi jusqu'à vous :

La secte du renouveau (56)

Type de mission : Roublardise ou Combat (Ω)

Difficulté supposée : Difficile

Des adorateurs d'une noire divinité se terreraient dans la montagne, cachés dans d'anciennes galeries de mines. Quelqu'un devrait y aller et les en chasser !

Le cercle de la paix (37)

Type de mission : Fouille (Ψ)

Difficulté supposée : Moyenne

Il existe une partie de la forêt que l'on dit depuis toujours magique, terre de lutins, de gnomes et de fées. Bien qu'il n'y ait aucun témoin direct, seulement des « on dit », cela peut valoir la peine d'être vérifié.

Rendez-vous au 50.

65

Le vampire rate sa première attaque. A-t-il manqué de célérité ou son adversaire a-t-il eu des réflexes d'acier, difficile à dire. Mais il a maintenant perdu l'initiative, et il dépense encore quelques précieuses secondes à enjamber le rebord de son propre sarcophage. Un temps suffisant pour ramasser le pieu à pointe d'argent. Deux cris bestiaux se croisent tandis que vivant et mort se chargent mutuellement.

Et c'est la vie qui l'emporte d'un cheveu, la lance improvisée transperçant de nouveau le cœur de la bête avant que ses crocs ne se referment. Et le trois fois mort redevient encore une fois poussière.

*

Vous examinez l'ossement qui vous a été ramené, mais il n'a rien de particulier. C'est un simple crâne humain, sans le maxillaire inférieur, aux canines certes plus longues que la normale, mais qui ne dégage aucune aura particulière. Vous ne mettez cependant pas en doute le récit qui dit qu'il était il y a encore peu un élément d'un vampire bien coriace.

Ajoutez le Crâne du Vampire [2] à vos Possessions.

En sus de ce surplus de calcium, vous avez reçu toute une pile de documents potentiellement

intéressants, extraits des archives ayant échappé aux flammes.

Rendez-vous au 6.

66

Vous ouvrez la boîte et... Rien. Elle est parfaitement vide. Vous ne ressentez aucune différence entre l'avant et l'après. Ah si, de le déverrouiller semble avoir rappelé au coffret son âge : il tombe en morceaux. Retirez-le de vos Possessions.

Mais bien que la différence ne soit pas encore perceptible, de nouvelles forces se sont mises en mouvement. Notez le Code Espérance et ajoutez la Déesse (111) à la Liste des Aventuriers disponibles.

Retournez au 50.

67

*** L'ordre des tueurs de monstres ***

L'ordre n'est pas directement basé en Ylèdre, mais juste de l'autre côté de la frontière, dans une ville nettement plus tranquille. Son quartier général n'est pas difficile à trouver : c'est une petite forteresse isolée aux abords de la bourgade, pauvre en fenêtres mais entourée d'une imposante enceinte. Un bâtiment dépouillé, spartiate, dont l'unique entrée est défendue par des gardes à son image, ascétiques et durs.

Si vous avez envoyé le Brigand pour cette mission, rendez-vous au 5.

Si vous avez choisi l'Anonyme ou la Métamorphe et lui avez confié le Crâne du Vampire, rendez-vous au 90.

Sinon, rendez-vous au 97.

68

Et la Baba Yaga écoute le discours qui lui est servi. Elle comprend rapidement que son aide est demandée, indirectement, par un gueux qui n'a même pas pris la peine de se déplacer lui-même, et surtout sans contrepartie valable. Et si la Baba Yaga est connue pour bien des choses, ce n'est ni pour sa générosité ni pour sa patience et encore moins pour son bon caractère.

La porte de la chaumière se referme d'elle-même. L'insecte parlant comprend l'échec de sa mission, mais pense encore pouvoir sauver sa vie. Erreur, erreur. Son arme misérable se brise comme un fêtu de paille sur les os de la vieille femme dont la bouche s'ouvre, grand, si grand...

Rendez-vous au 33.

69

*** La bête ***

Spécialité : Combat

Le tavernier est un homme pragmatique, qui préfère fermer les yeux sur la nature de ses clients tant qu'ils payent. Mais il est évident qu'il se retient à grande peine de faire une exception pour la jeune fille qui dévore à pleines dents un quartier de viande crue devant lui. Vêtue d'une tenue disparate, mais uniquement tissée dans des peaux de carnivores, du justaucorps en écailles de serpent à la cape en fourrure d'ours, elle arbore également un impressionnant assortiment d'armes d'origine animale, notamment une dent de requin en guise de poignard et une corne de narval comme lance.

Nul besoin d'être grand clerc pour détecter la sauvagerie et la magie bestiale qui se dégagent d'elle. Les autres clients font de leur mieux pour

l'ignorer, mais vous êtes cependant obligé d'intervenir pour empêcher qu'une dispute ne dégénère, craignant que tout ceci ne finisse en bain de sang. En récompense, vous êtes pris de vertiges provoqués par votre malédiction, mais cela vous permet d'établir un premier contact.

À la recherche de raretés, elle acceptera d'effectuer gratuitement une mission de type Combat si celle-ci implique de bonnes chances de rencontrer une créature vivante sortant de l'ordinaire. Les monstres comptent tant qu'ils ne sont pas artificiels ou mort-vivants. Les Quêtes répondant à ce critère sont marquées du symbole Ψ . Vous pouvez également la convaincre de participer à une mission quelconque, sans restriction, en échange du Kriss du Dragon.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

70

Qu'est-ce qui pousse la plupart des vivants à rechercher à tout prix le pouvoir ? Qu'es-ce que qui les fait s'enfoncer aux fonds de temples oubliés à la recherche de fragments d'antiques artefacts ? Qu'est-ce qui les incite à conclure des pactes qu'ils savent vérolés avec des êtres qui les dépassent ? Qu'est-ce qui les convainc de se battre jour après jour pour un minuscule fragment, une infime poussière, de l'infinie énergie que contient l'univers ?

Pour certains le pouvoir lui-même est une drogue. Pour d'autres une obligation pour accomplir leur véritable objectif. Mais il en existe aussi pour qui cela n'est qu'un jeu. Le but final n'a pas d'importance. Leur seul but est de passer à l'étape suivante, de toujours progresser. Minimiser ses désavantages, maximiser ses atouts, trouver l'ordre idéal pour abattre les difficultés une par une, utiliser les crocs de l'ennemi vaincu un instant plus tôt pour triompher du suivant, découvrir le chemin optimal vers toujours plus de grandeur, mais aussi toujours plus de challenge.

Et aujourd'hui, une nouvelle frontière s'ouvre à l'un de ces aventuriers fous. Aujourd'hui, il doit tuer un dieu. Un embryon de dieu, un être réduit à une fraction de ce qu'il pourrait être, mais un dieu tout de même. Et aux hormones de la terreur se mélangent celles de l'effort, de la colère et du plaisir.

C'est une forme humaine qui est entrée dans la clairière. C'est une bête sauvage qui se rue sur son adversaire. Armurée d'écailles ou de pétales, armée d'épines ou de griffes, une chimère d'humain et d'autres espèces, végétales ou animales.

L'affrontement est violent, sanglant. Un combat entre deux êtres métamorphes, constamment changeant, décidés à se battre jusqu'à leur dernier souffle. Il n'implique nul spectacle extraordinaire, nul pyrotechnie, juste deux créatures vivantes qui se frappent, se blessent.

Enfin, l'une des deux tombe, ses dernières forces épuisées. Et alors le silence se fait, seulement entrecoupé par les halètements de celle qui a survécu.

*

C'est la Guerre elle-même qui rentre dans l'auberge. Couverte de boue, de sang, de morceaux de chair, traînant derrière elle une masse purulente qui pourrait être le cœur de la bête qui hante vos pires cauchemars. Les autres clients reculent précipitamment, une terreur religieuse dans leurs yeux. Vous-même, qui avez tout vu ou presque, vous faites des efforts pour vous contenir. Et le plus terrifiant dans tout cela, c'est que sous cette couche de crasse et de mort transparaît un sourire satisfait. Un sourire humain.

Notez le Code Évolution.

Rendez-vous au 113.

Pour un esprit aiguisé, il transparaît que la soi-disant taxidermiste simule la citadine perdue dans les bois. Ses « accidents » fréquents sont toujours sans réelle gravité, mais fournissent une bonne excuse pour ralentir le groupe ou l'aiguiller d'une certaine façon. Un expert en coups bas remarquerait même qu'elle s'efforce de séparer l'élément extérieur qui s'est imposé à leur petite brigade, à l'isoler, voire à le perdre dans les bois.

Mais il s'avère que son adversaire est plus doué qu'elle à cette partie de poker, et bientôt, quand elle réussit à les séparer des deux autres par d'épais buissons, c'est elle qui se retrouve plaquée à un arbre, un couteau sous la gorge.

Alors qu'elle s'empêtre dans des explications peu convaincantes, des hurlements retentissent. Deux cris distincts, l'un de rage, l'autre de douleur, jaillis de puissants gosiers bestiaux. Après un instant d'hésitation, la suspecte est relâchée, et deux paires d'yeux franchissent la frontière végétale.

Deux êtres s'affrontent. Tous deux bipèdes, tous deux couverts de fourrure, tous deux pourvus de redoutables crocs et griffes. Le premier d'entre eux est blessé, et ressemble encore par bien des aspects à un homme, à un croisement presque naturel entre l'humain et le loup. Le second n'est en revanche qu'une masse de muscles hypertrophiés, une énorme créature écumante, un concentré de violence irréflichte. Les habits déchirés, en partie sur le sol, en partie entremêlés à leurs poils, ne laissent guère de doute sur qui ils étaient l'instant d'avant.

Une troisième personne se joint à la mêlée. Femme ordinaire au moment précédent, femme-bête maintenant, elle attaque avec furie le gorille furieux au visage de loup fou.

Si vous avez envoyé quelqu'un disposant de la spécialité Combat ou d'une arme en argent, rendez-vous au 57.

Sinon, rendez-vous au 107.

72

Succès !

« En ce temps-là, le monde était jeune, sauvage, changeant. Le pouvoir était partout, dans l'air, dans l'eau, dans la terre. C'était un temps de miracles, où l'impossible n'existait pas, où les dieux marchaient parmi les hommes.

À cette époque, je n'avais ni mortier, ni pilon, ni chaumière, et je voyageais à travers le monde prélevant mon tribut de chair fraîche dans chaque tribu que je visitais.

Un jour que j'errais, je sentis une puissante perturbation dans l'ordre des choses. Une explosion de malveillance, de malice, de perversion, de haine, un maelström de tout ce qu'il y a de pire chez les êtres pensants. Évidemment, je me rendis sur le champ à sa source. Et je découvris cette contrée non pas telle que je l'avais connue auparavant, banale, sans attrait, mais telle que vous la voyez aujourd'hui, peuplée de tous les fantasmes les plus plus malsains de l'humanité.

Et lorsque l'Âge d'Or arriva à sa fin, que le pouvoir commença à se raréfier, que le monde devenait place d'ordre, de logique et d'ennui, ces terres restèrent les mêmes, si riches, si intéressantes. Je vins alors m'installer ici, et je cherchais alors à comprendre le pourquoi et le comment. Et je compris, oh oui, je compris.

Montez au sommet de la plus haute montagne, vous y trouverez un trou. Entrez dans ce trou, vous y verrez un escalier. Descendez cet escalier, jusqu'au bout, marche après marche, jusqu'à ce que vos jambes soient dures comme la pierre, votre souffle rauque, votre torche consumée. Et alors vous trouverez toutes les réponses que vous cherchez, même celles que vous auriez préféré ignorer. »

Telle est l'histoire qui vous a été rapportée, le discours de la Baba Yaga. Il soulève plus

d'interrogations qu'il n'amène de solutions, mais au moins disposez-vous d'une nouvelle piste.

Ajoutez à la Liste des Quêtes la quête suivante :

Les cavernes du début du monde (51)

Type de mission : Fouille

Difficulté supposée : Difficile

Malgré des indications plus que floues, vous avez réussi à identifier la fameuse grotte qui pourrait contenir les réponses à vos questions. Ne reste plus qu'à l'explorer. Une mission simple en apparence, et pourtant vous avez des sueurs froides rien que d'y penser. Bien que vous n'ayez aucune base solide pour le supposer, vous êtes persuadé que ce qui cache au fond de ces cavernes est dangereux, très dangereux.

Ajoutez également le Mage (75) à la Liste des Aventuriers disponibles.

Rendez-vous au 50.

73

* * * Le Mnémonique * * *

Spécialité : Fouille

L'homme qui se profile dans l'entrée de la taverne ne doit pas avoir plus de trente ans, mais il paraît plus vieux que vous, voire que le monde. Ses cheveux sont blancs et cassants, son regard fou, son corps tremblant. Sa démarche est toutefois assurée, et sitôt que ses yeux vous ont repéré, il s'avance de lui-même vers votre table.

S'ensuit une discussion passionnante, où vous comprenez rapidement que l'homme a subi une expérience avec des puissances qu'il ne vaut mieux pas approcher. Cela l'a laissé marqué, blessé, détruit. Il n'a plus aucun souvenir de sa vie d'avant cette confrontation, mais dispose inversement d'une mémoire parfaite de tout ce qui lui est arrivé depuis (« Je n'oublie plus. Plus rien. Je me souviens de tout. Même l'alcool et les drogues n'arrivent pas à effacer les images de

mon esprit. »).

Malgré le mal qu'elle lui fait, la connaissance interdite continue à le fasciner, et il parcourt le monde à la recherche de nouveaux savoirs.

Le mnémonique acceptera gratuitement n'importe quelle mission de type Fouille. Vous pouvez également le convaincre d'accepter la Quête de votre choix si vous le payez avec le Tome Scellé.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

74

Les cauchemars continuent, toujours plus sombres, toujours plus féroces. Vous vous réveillez au milieu de la nuit, en nage, avec l'impression que des morceaux de votre esprit ont été arrachés, déchiquetés.

Retirez à nouveau la Quête Le marais interdit des quêtes disponibles.

Vous êtes persuadé d'avoir encore oublié quelque chose, quelque chose d'important. Et cette fois, vous n'attribuez pas ce trou de mémoire à votre grand âge. Quelqu'un s'efforce de faire disparaître des informations cruciales, allant jusqu'à les effacer dans l'esprit des témoins.

Si vous possédez le Tome Scellé, rendez-vous au 58. Sinon, rendez-vous au 49.

75

*** Le Mage ***

Spécialité : Fouille / Combat

Pour une fois, celui que vous désirez convertir à votre cause est une vieille connaissance. Vous avez

étudié la magie ensemble voilà bien longtemps, avant que vos chemins ne divergent. En effet, alors que vous êtes toujours efforcé d'utiliser vos pouvoirs pour le bien, votre confrère avait une vision plus libérale des choses.

Il n'est pas mauvais en soi, mais il n'est pas bon non plus. Il marche plutôt dans une voie de neutralité et d'indépendance. Par exemple, sa spécialité est la nécromancie, mais il s'en sert comme une méthode pratique pour produire des sous-fifres pour ses expériences plutôt que pour tenter de dominer le monde.

Et heureusement pour vous, car il a beau ressembler à un personnage de conte de fée avec sa barbe impressionnante et sa bedaine enjouée, vous savez que derrière les sourires de façade se cache un impitoyable et terrible archimage.

Votre ami est dans cette région pour enrichir ses connaissances en morts-vivants. Il acceptera d'effectuer gratuitement pour vous une mission liée à ce thème, même indirectement, c'est-à-dire toute Quête marquée du symbole Ω. Si vous désirez lui confier une tâche d'un autre genre, vous devrez l'acheter avec le Crâne du Vampire, le Tome Scellé ou l'Orbe Transiente.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

76

Sitôt mis au courant, l'ordre se fait un devoir de conserver sous bonne garde le prisonnier éternel. C'est le genre de tâches pour lequel il vit, et dans lequel il excelle.

Bientôt un avant-poste complet, fortifié, défend l'accès au lieu de tourments du mort-vivant. Durant les premiers temps, la place est fréquemment attaquée par des fanatiques désireux de délivrer leur messie, mais les assauts s'arrêtent rapidement, faute de combattants.

Notez le Code Prison.

Rendez-vous au 112.

77

La valeur d'une ressource naturelle est directement liée à sa rareté. Dans le désert brûlant, l'eau vaut tous les trésors du monde, mais dans une région aussi humide que celle-ci, elle n'a pas plus de valeur que l'air qui s'y respire. Pour la civilisation qui vivait en ces lieux voilà bien des siècles, c'était l'or la denrée commune, banale, vulgaire. Tous les monuments, les statues, même les murailles, en étaient tapissés. Ils vénéraient le soleil, et leur cité-état reflétait sa splendeur dans tous les sens du terme.

Puis les fléaux arrivèrent. La terre trembla, ravageant leur pays. Une vapeur noire, une force novice, s'échappa des fissures, transportant avec elle la peste, le choléra, la tuberculose, la malaria. Le climat devint ensuite fou. Les derniers survivants s'enfuirent lors du trentième jour de tempête, alors que la ville déchirée par les vents et noyée sous la pluie s'affaissait dans un tourbillon de boue.

Cette capitale se dressait ici même. Et sous la masse stagnante, sous la terre humide, se trouve encore l'or.

Une telle réflexion mérite une réponse immédiate, et le sol cède peu à peu sous les vigoureux coups de pelle. L'endroit est choisi en se basant sur les bribes de souvenirs lointains qui continuent d'affluer, et ceux-ci se révèlent exacts quand après plusieurs heures d'effort, un fragment du métal jaune apparaît.

Il ne s'agit pas d'un marais. Il s'agit d'une mine d'or à ciel ouvert ! L'explorateur perd soudain ses derniers zestes de raison, et se met à attaquer furieusement les alentours à la recherche du précieux métal. Plus, il lui en faut toujours plus.

Si votre envoyé porte l'Anneau de Leprechaun, rendez-vous au 38.

Sinon, rendez-vous au 33.

78

*** L'homme à la Main d'Acier ***

Spécialité : Combat

Les mercenaires patibulaires ne sont pas si rares dans la région, mais celui-ci bat des records. Tout chez lui démontre le vétéran endurci, vivant par la guerre et pour la guerre : nombreuses cicatrices, tonsure réglementaire, démarche militaire, armes en évidence et prêtes à servir. Sa première action à son arrivée est marcher droit sur le bar et de commander une bouteille de l'alcool le plus fort. Il l'avale cul sec, et vous remarquez alors que s'il a ôté son riche manteau et sa cotte, il a conservé ses gants et une tenue à manches longues qui cachent mal l'hypertrophie de son bras droit.

Ce mystère est résolu plus tard dans la soirée, quand, saoul comme un goret, il vous révèle avoir perdu tout ce qui se trouvait au-delà de son coude droit lors d'une bataille passée. Mais un alchimiste de sa connaissance lui greffa alors un bras d'armure à la place du membre perdu, le gantelet ayant été enchanté pour agir aussi efficacement que s'il avait été de chair. La folle opération réussit, et le guerrier put reprendre ses activités, avec même une efficacité accrue par les avantages de sa transformation (« Ma main de chair peut broyer le cou d'un homme sans mal, mais ma main d'acier peut tordre son armure comme si elle était de papier. »).

Le soldat n'est pas un philanthrope, et n'acceptera de travailler pour vous que contre 10 pièces d'or. À ce tarif, il ne fera cependant pas le difficile sur la mission.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

79

Si vous avez le Code Espérance, rendez-vous au 9.

Sinon, si vous possédez la Couronne des Fées, rendez-vous au 35.

Si ce n'est pas le cas, mais que vous disposez du code Réminiscence, rendez-vous au 15.

Si vous avez juste le Code Oubli, rendez-vous au 74.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au 59.

80

Succès !

C'est un duel dans les règles qui s'amorce. Le chevalier est aussi vif que silencieux, aussi leste que gracieux. Son armure dévie avec la même aisance l'acier que la sorcellerie. Mais son adversaire n'est pas en reste. C'est un enchaînement de passes, d'attaques, d'esquives, de parades, de feintes. Certaines sont subtiles, d'autres grossières. Des techniques exemplaires directement issues des manuels côtoient de pures improvisations à l'efficacité douteuse.

En tout honneur, c'est un combat remarquable, et il est suivi avec passion par de multiples spectateurs, cachés dans les buissons, les feuillages, les terriers.

Longtemps l'argenté semble dominer, supérieur en endurance, en calme et en maîtrise. Et pourtant, en un instant, en un assaut risqué, fou, son adversaire transperce ses défenses et le jette à terre. Sitôt vaincu, il se disperse comme la brume au petit matin.

Un silence parfait, oppressant, s'installe alors, comme si toute la forêt retenait son souffle. Et onze nouveaux guerriers apparaissent alors, surgissant du néant comme portés par le vent. Ils forment un arc de cercle, bloquant toute progression. La clé de voûte de la formation tient un objet dans ses mains ouvertes, mais ne fait pas mine de vouloir débloquer le passage pour autant.

Après un nouveau silence pesant, le trophée est accepté et un demi-tour effectué.

Notez le Code Ante.

*

Cette visite dans la forêt a amené plus de questions que de réponses. Au moins y avez-vous reçu une forme d'aide, sous l'apparence de ce mystérieux objet offert en récompense à votre missionnaire, qui vous l'a transmis avec presque du soulagement.

Rendez-vous au 61 pour savoir de quoi il s'agit.

81

Une fouille en profondeur n'ayant rien révélé d'autre que de la crasse et de la vermine, ce sont les archives précédemment découvertes qui sont mises à sac. Bientôt, le sac est rempli de documents et entreprend la descente de la colline en direction de son commanditaire.

Rendez-vous au 6.

82

L'ombre remonte silencieusement l'allée, attentive au moindre bruit qui pourrait la trahir. Maintenant qu'elle est arrivée jusqu'ici, elle hésite. Trop de galeries, trop de lumières, trop d'angles morts, pas de cachettes évidentes...

Une longue indécision étant le plus grand des dangers, elle finit par tenter une opération follement audacieuse, et se dissimule derrière la statue, dans l'étroit espace entre le relief et le mur.

Et la chance sourit aux fous. Bientôt, deux acolytes encapuchonnés viennent nettoyer et préparer l'autel. Quand ils repartent une fois leur travail accompli, ils sont suivis.

Grâce à ces guides involontaires, le plan commence à prendre forme. L'emplacement des dortoirs, des communs,

de la cuisine se fixe. Bien sûr, ces lieux de vie sont fort fréquentés, et le duo est abandonné avant de les avoir atteints, mais le bruit et l'odeur sont suffisants pour les reconnaître même à distance.

Le dernier élément manquant à l'appel est bientôt découvert. Des appartements isolés, gardés, et nettement plus riches. C'est dans ce coin que doivent vivre les gros bonnets, les têtes pensantes.

La tentation est grande d'aller y jeter un œil, mais la corde de la chance est déjà bien effilochée.

Si vous avez le Code Loi, rendez-vous au 18.

Sinon, rendez-vous au 87.

83

C'est un beau discours qui retentit dans l'arène végétale. Il parle de changement, d'un nouvel avenir possible. Il parle de rompre avec les malédictions du passé, il parle d'union contre l'adversité. Lorsqu'il s'interrompt, les gradins se remplissent de murmures, de bruissements, de débats passionnés. Le silence n'est rétabli que quand la voix impériale l'exige.

Rendez-vous au 20.

84

Quand l'être ordonne, il est obéi. Un automate dénué de pensées entre dans la petite pièce, franchissant sans effort la barrière, et présente son cou dégagé à la créature. Celle-ci s'empresse de satisfaire ses appétits, et bientôt il y a deux morts-vivants dans la cellule, l'un esclave de l'autre.

Notez le Code Corruption.

Rendez-vous au 33.

85

*** Le marais interdit ***

Au fond d'une vallée encaissée où l'eau de pluie s'accumule facilement se trouve un ensemble d'étendues d'eaux putrides. Cet endroit sombre et nauséabond porte le doux nom de Marais Noir. Terre d'abondance pour les moustiques, il est ignoré des hommes et des animaux sensés. Supposément ne s'y rendent que les herboristes les plus courageux, pour s'y procurer quelque plante rare.

Mais parfois une silhouette solitaire s'y engouffre à la recherche de quelque chose dont la nature même lui est inconnue. Commence alors une longue et pénible errance, dans la boue, le froid, la brume. Et lorsque la fatigue commence à se faire sentir, que l'explorateur s'efforce de retrouver son chemin pour être au sec avant que la nuit noire ne soit là, c'est alors que se manifestent les visions. Des flashes soudains, de souvenirs d'événements d'un passé lointain qui remontent et s'imposent à l'esprit du marcheur, des secrets longtemps enfouis qui éclatent en atteignant la surface, des fragments d'histoire enterrés qui s'échappent de leur prison d'oubli.

Si vous avez envoyé le Mnémonique ou le Mage, rendez-vous au 11.

Si c'est l'Anonyme, le Brigand ou l'Homme à la Main d'Acier, rendez-vous au 77.

S'il s'agit plutôt de la Princesse, du Chasseur ou de la Furie, rendez-vous au 39.

Si votre choix s'est porté sur la Métamorphe, la Bête ou la Déesse, rendez-vous au 34.

Enfin, si votre champion est le Beau Parleur, rendez-vous au 48.

86

Une armée de chimères, d'illusions et de faux-semblants protègent la créature, mais un esprit fort et préparé peut les percer à jour et venir jusqu'à elle. Mais l'affrontement avec la bête elle-même est d'un tout autre niveau.

Une fois entré dans sa clairière, s'il faut nommer ainsi cette esplanade corrompue dépourvue de toute autre forme de vie, qu'elle soit animale ou végétale, s'approcher ne serait-ce que d'un pas supplémentaire demande un effort surhumain. En partie à cause de l'influence pernicieuse de l'être, mais aussi car il est nécessaire d'étouffer tous ses instincts de survie les plus élémentaires. Et cela bien longtemps avant d'être à portée physique de la chose.

Qui avez-vous choisi pour cette mission périlleuse ?

Si c'est la Déesse, rendez-vous au 62.

S'il s'agit du Mnémonique ou du Mage, et qu'il dispose à la fois de l'Orbe Transiente et du Tome Scellé, rendez-vous au 2.

Si votre choix s'est plutôt porté sur la Bête et qu'elle porte le Kriss du Dragon, ou que vous avez remis cette responsabilité entre les mains de la Furie et que vous possédez le Code Vie, rendez-vous au 70.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au 104.

87

La tentation l'emporte sur la prudence. Mais pour réussir un coup aussi risqué, il faudra des compétences extraordinaires... Ou une chance tout aussi exceptionnelle !

Plusieurs possibilités :

C'est la Déesse qui accomplit cette mission.

Vous avez le Code Sabbat, et c'est la personne qui a réussi la Quête Baba Yaga que vous avez envoyé pour cette mission.

Vous avez le Code Féerie, et vous avez choisi celui ou celle qui a triomphé de la Quête Le cercle de la paix pour cette opération également.

Si vous êtes dans un de ces cas, rendez-vous au 24.

Sinon, rendez-vous au 33.

88

La nuit s'écoule. Des marchandages effrénés ont lieu, sur des thèmes diaboliques dont la simple évocation dans un lieu saint suffirait à se faire excommunier. Mais quand le soleil se lève, si quelqu'un aura à s'arranger avec sa conscience, la Baba Yaga est elle satisfaite. Elle commence alors une histoire.

Rendez-vous au 72.

89

C'est un esprit meurtri par les manipulations mentales qu'il a subi qui est revenu du marais. Mais c'est également une âme vindicative, prête à y retourner sur le champ pour affronter la source de ses tourments.

Sa furie est telle qu'à la prochaine phase de recrutement, vous pourrez l'assigner, gratuitement et en ignorant les restrictions habituelles, à la mission de votre choix. Après cela, sa colère retombera, et vous devrez l'exclure des aventuriers disponibles comme à l'habitude.

Rendez-vous au 50.

90

Succès !

L'ordre se méfie de tout le monde et de tous. Tout ce qui paraît n'être pas complètement humain est évidemment rejeté, de même que tous ceux qui ont touché directement ou indirectement au surnaturel. Mais les gens qui sortent du lot, que ce soit par leur charisme ou leur intelligence, sont aussi refoulés, car plus aptes à jouer double jeu.

Mais même eux ont bien du mal à trouver de quoi redire sur l'être parfaitement ordinaire, l'aventurier banal, qui se présente à eux. Il amène avec lui les restes d'un vampire que l'ordre n'aurait pas tout à fait achevé, et même si cela est douteux, le cas s'est déjà produit. Aussi est-il autorisé à entrer.

Les spécialistes de l'ordre écoutent son histoire avec attention, et examinent la relique, qu'ils mettent sous clé peu après. Un traqueur est même dépêché pour réexaminer le contenu de la pièce secrète. Avant de repartir, l'être banal a la possibilité de discuter avec un ponte de l'ordre, qui le prend à part.

« C'est assez délicat, commence-t-il, toute sa répugnance à faire intervenir un extérieur se faisant sentir dans chaque mot. Nous sommes sur un gros coup, mais il manque encore quelques cordes à notre piège pour nous assurer que notre proie n'en réchappe pas. Malheureusement, j'ai de bonnes raisons de croire qu'elle nous surveille autant que nous la surveillons, et je ne peux pas prendre le risque de l'avertir en envoyant un de mes hommes. J'aimerais donc faire appel à un mercenaire dans cette affaire. Quelqu'un de discret, d'efficace et qui ne puisse pas être directement rattaché à nous. »

*

Ce n'est pas tout à fait ce que vous espériez, mais c'est mieux que rien. L'ordre vous laissera accéder à ses archives si vous accomplissez pour lui une mission d'espionnage contre l'un des groupuscules qu'il combat. Ajoutez à la Liste des Quêtes la quête

suivante :

La secte du renouveau (56)

Type de mission : Roublardise ou Combat (Ω)

Difficulté supposée : Difficile

Une secte hérétique, diabolique, se cache en Ylèdre. L'ordre a découvert son quartier général, mais ne dispose pas encore assez d'informations pour lancer l'assaut : plan exact des lieux, nombre d'adeptes présents, défenses existantes et échappatoires possibles. À vous d'acquérir ces données pour eux.

Notez le Code Loi et ajoutez le Chasseur (40) à la liste des Aventuriers disponibles.

Rendez-vous au 50.

91

Le rapport de mission, qui vous a été transmis avec une discrétion supérieure à la normale, est intéressant. D'après celui-ci, un certain nombre de « gentils monstres » ont immigré en Ylèdre à la recherche d'une certaine forme de tranquillité, dans l'isolement naturel du pays. Pour préserver leur mode de vie, ils se chargent souvent d'éliminer les éléments incontrôlables, avant qu'ils n'attirent l'attention sur eux.

Ceci apporte un éclairage nouveau à bien des événements qui se sont déroulés ici. De plus, vous avez reçu quelques informations complémentaires qui méritent une investigation plus poussée. Ajoutez à la Liste des Quêtes la quête suivante :

Le cercle de la paix (37)

Type de mission : Fouille (Ψ)

Difficulté supposée : Moyenne

Si ce peuple des ombres consiste principalement en des lycanthropes et autres changeurs de forme parvenant à contrôler leurs transformations, quelques êtres encore plus

anormaux vivent au cœur des bois, loin des regards. Ces créatures, beaucoup plus proches des racines mystiques du lieu, pourraient être une source d'informations précieuses.

Notez le Code Secret. Ajoutez également la Bête (69) à la Liste des Aventuriers disponibles.

Rendez-vous au 50.

92

* * * La Princesse * * *

Spécialité : Diplomatie / Combat

Soudainement convoqué par le bourgmestre, vous vous êtes rendu à sa demeure sans tarder mais en prenant tout de même un minimum de précautions, craignant que l'ire locale ne soit braquée sur vous pour une raison ou pour une autre. Fausse alerte, heureusement. Le notable était juste désireux de vous faire rencontrer son invitée, une jeune fille bien sous tous rapports. Ou plutôt c'est elle qui voulait vous voir.

Bien qu'elle soit vêtue sobrement, il est impossible de se méprendre sur son origine sociale. Son port altier, son phrasé caractéristique et surtout la qualité exceptionnelle de l'arc sur mesure qu'elle a conservé avec elle indiquent qu'elle est issue de la haute noblesse. Cependant, quelques détails, comme l'état de sa peau et de sa chevelure, propres mais sans plus, démontrent qu'elle a abandonné depuis quelque temps déjà les bains de lait au profit des nuits à la belle étoile.

Fidèle à son héritage, elle a conservé une grande politesse, mais également une autorité incontestable. De passage dans la région, elle désire vous apporter son aide. Elle effectuera pour vous une mission de votre choix, sans restriction.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des

Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

93

Si vous venez de passer le cap des 3 Quêtes réussies, rendez-vous au 25.

Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez déjà accompli 7 phases de recrutement (peu importe que les Quêtes correspondantes aient réussi ou échoué) rendez-vous au 52.

Dans tous les autres cas, rien de particulier ne se passe. Rendez-vous de nouveau à la Liste des Aventuriers.

94

Malgré tout son talent, malgré toute sa fougue, la personne en qui vous aviez placé vos espoirs ne parvient pas à convaincre l'assemblée. Ses paroles ne rencontrent nulle approbation, nul enthousiasme. Quand elle abandonne enfin la partie, seul le silence lui répond. Dans un violent tourbillon, une tornade furieuse, l'arène disparaît et elle se retrouve à l'orée des bois.

*

La mission a été un échec, mais au moins quelqu'un est revenu pour vous le dire explicitement, ce qui n'arrive malheureusement pas assez souvent. À vous d'en tirer les enseignements pour une prochaine tentative.

Rendez-vous au 50.

95

* * * L'avatar * * *

Les grottes ont été dévastées, pillées. L'ordre est passé par

ici, a arraché tout ce qui était transportable et brisé le reste. Néanmoins, trop sûrs d'eux, ils n'ont pas fouillé aussi bien qu'ils auraient dû. Il existe une porte secrète, menant à de nouvelles galeries, plus frustrées, moins bien étançonnées. Et tout au bout de ce nouveau labyrinthe de culs-de-sac, de boucles, d'errements, se trouve une habitation. Un petit cube aux murs, au sol et au plafond de briques couvertes de vifs symboles, aussi éclatants que s'ils venaient d'être peints. Elle ne comporte qu'une seule entrée, une arche sans porte, dans l'encablure de laquelle l'air semble onduler, refléter la lumière, un fin ruban arc-en-ciel, comme une aurore boréale.

Et au-delà, une pièce unique confortable, riche même, avec tapis, coussins, tentures. Et dans celle-ci, un homme. Il semble humain au premier coup d'œil, mais un examen prolongé se révèle perturbant sans que l'observateur ne puisse expliquer pourquoi. Le fait est qu'il manque une multitude de micro-mouvements que les êtres de chair et de sang accomplissent naturellement. Pas de déglutition, pas de légère vibration dans les artères du cou, pas de mouvement respiratoire même minime.

Les sectateurs ont trouvé leur messie, leur non-mort parfait. Ils l'ont peut-être même déjà découvert depuis des siècles. Mais s'il est encore ici, sous terre, c'est qu'ils n'ont jamais réussi à briser les dernières barrières, les derniers sceaux érigés par ceux qui l'ont enfermé ici.

« Entrez. »

La voix est un ordre. La voix est un commandement. La voix est absolu.

Si vous avez envoyé la Déesse ou que vous avez confié la Couronne des Fées à votre émissaire, rendez-vous au 106.

Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez le Code Vie, rendez-vous au 55.

Sinon, rendez-vous au 84.

96

Succès !

Il serait exagéré de dire que le soleil brille, que les oiseaux chantent et que les gens sont tous heureux, mais l'ambiance dans les villages et les hameaux est bien meilleure. Grâce à vos efforts, la région semble reprendre vie petit à petit. Votre émissaire est d'ailleurs bien accueilli là où hier les cailloux et les injures auraient été ses seuls cadeaux. La méfiance commence à se dissiper, et c'est là la plus précieuse des informations que vous récoltez.

Notez le Code Vie.

Rendez-vous au 50.

97

Négocier avec un juge des enfers est une sinécure à côté d'une discussion avec un membre de l'ordre ! Les gardes grognent dès que quelqu'un essaye de leur parler, et deviennent même rapidement agressifs s'il a le malheur d'insister un peu trop longtemps. De multiples stratégies d'approche, et même des essais sur des jours différents, avec des gardes différents, n'y font rien : impossible ne serait-ce que d'entamer la conversation. Il s'avère même nécessaire de battre en retraite avant que tout cela ne dégénère.

*

Ce n'est pas de gaieté de cœur que votre émissaire vous annonce son échec. Au moins l'ordre est-il toujours là, et vous pourrez toujours réessayer plus tard, avec un autre missionnaire.

Rendez-vous au 50.

98

Quelque part au fin fond d'un subconscient, une petite lumière s'allume. Une minuscule lueur, chancelante, étouffée dans le flot anesthésiant de la paix et du bonheur. Le rayon devient son, mélodée, et quelques syllabes malhabiles s'échappent d'elles-mêmes de lèvres qui auraient voulu rester scellées.

Le choc est comme un plongeon dans l'eau glacée. Les mémoires occultées déferlent, emportant par leur nombre et leur clarté les maigres illusions du présent. Le monde cesse d'être un paradis et redevient une grotte obscure sur le sol de laquelle est prostrée une silhouette solitaire, qui lentement se relève, puis reprend sa route vers l'inconnu.

Rendez-vous au 44.

99

Quelque temps après avoir lancé vos hameçons, vous finissez par recevoir un courrier. Il porte la signature d'un de vos amis, un historien possédant une impressionnante collection d'ouvrages anciens. C'est un fanatique de la version originale, cherchant toujours à se procurer le texte de départ plutôt que ses multiples traductions ultérieures, pour s'assurer que le sens n'a pas été altéré, volontairement ou non, avec le temps.

Il a trouvé un extrait, qui d'après son âge et son origine géographique, pourrait correspondre à votre problème. Il vous fournit, par principe, une copie conforme de l'original, rédigé dans un système d'écriture que vous ne connaissez pas, ainsi que sa propre traduction :

Arrignidák, la perle du couchant, la ville aux sept obélisques, régnait sur le monde. Dans leur orgueil, ses habitants allèrent là où aucun être humain n'aurait jamais dû aller, et réveillèrent ce qui y dormait. Alors en une nuit, une seule longue et terrible nuit, les remparts centenaires, les

magnifiques jardins, toute la connaissance et la vie de ses habitants, tout fut dévoré. Car dans leur folie, ils avaient appelé celui qui vit entre les mondes, le juge qui jamais n'innocente, le héraut de la destruction.

Cependant, il n'a trouvé aucune évocation d'un moyen de vaincre l'être dans les autres légendes de cette civilisation. Il est en fait rarement cité, et toujours sous la forme d'une insulte ou d'un châtement, être dévoré par lui étant considéré comme la pire façon de mourir, car non seulement le corps est détruit, mais il déchiquette également l'âme de sa victime.

Retournez au 50.

100

*** L'Anonyme ***

Spécialité : Aucune

Un aventurier classique, transparent, banal, parfois garde du corps, parfois porteur, parfois saisonnier, rarement héroïque. Contrairement aux aventuriers de passage, qui effectueront au plus une mission avant de partir, celui-ci reviendra encore et toujours pour voir si vous avez quelque chose à lui proposer.

Dans la pratique, à moins qu'il n'ait rencontré un fin tragique, ne le retirez pas de la Liste des Aventuriers disponibles après lui avoir confié une mission : il reste toujours disponible. Son tarif est de 3 pièces d'or pour une mission Facile, 5 pour une Moyenne, 7 pour une Difficile et 10 au-delà.

Rendez-vous à la Liste des Quêtes.

101

Les grands prédateurs se reconnaissent au fait qu'ils ne laissent pas de seconde chance. Une victime prise par

surprise est perdue dès l'attaque, et même si elle peut parfois se débattre pendant de longues minutes, voire des heures, cela ne fera que prolonger son agonie.

La bête des bois est un des ces prédateurs, silencieux et terrible. Et elle emporte avec elle à travers les arbres son repas, dont la vie s'écoule avec le sang, loin du danger, pour le savourer toute à son aise.

Rendez-vous au 33.

102

Autant négocier avec un pot de chambre ! Le gardien reste imperturbable dans sa rutilante armure. Il n'est même pas sûr qu'il comprenne le flot de paroles qui se déverse sur lui. Après une éternité de monologue, changement de stratégie. L'intrus en ces bois enchantés dépose ses armes à terre et s'assoit confortablement dans l'herbe. Une longue attente commence alors.

Le soleil a le temps de se coucher et de se relever que la situation n'évolue pas. Le sommeil finit par gagner, et de lourdes paupières se ferment quelques instants. Quand elles se rouvrent, le lieu a changé. Il s'agit maintenant d'une vaste clairière encaissée, comme un théâtre ou une arène. Ce n'est plus un mais douze chevaliers qui sont présents, formant un cercle empêchant toute sortie. Armes et équipement ont disparu.

Un vaste public s'entend, bruyant, tapageur, mais reste invisible. Une voix royale retentit, étouffant tout autre son :

« Le petit peuple vous écoute. »

Si c'est la première fois que vous envoyez quelqu'un devant cet assemblée et que vous avez le code Ombre ou le code Sabbat, ou si vous possédez les deux, rendez-vous au 83.

Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez envoyé le

Beau Parleur et qu'il est muni d'un instrument de musique quelconque, rendez-vous au 43.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au 94.

103

* * * Baba Yaga * * *

Tout au fond des bois se trouve une petite chaumière qui marche. Perchée sur deux solides pattes de poulet, aussi larges et hautes que de robustes chênes, elle se déplace régulièrement, transportant son unique occupante là où elle le désire.

Celle qui vit ici est bien sûr une sorcière, mais pas n'importe quelle sorcière : il s'agit de la Baba Yaga, l'ogresse aux dents d'acier, l'immortelle vilaine de nombreux contes et légendes. Elle était déjà vieille quand le monde était jeune, déjà crainte quand l'humanité savait à peine parler.

Bien peu sont ceux qui lui rendent visite, et encore plus rares ceux qui le font de leur plein gré. Mais aujourd'hui, quelqu'un est là pour demander une audience. Et si la Baba Yaga est anthropophage et toujours affamée, elle est également curieuse, aussi retient-elle son appétit pour laisser monter cette téméraire personne.

Si vous avez envoyé le Brigand, l'Homme à la Main d'Acier ou la Métamorphe, rendez-vous au 27.

Si c'est le Beau Parleur qui est présent et qu'il s'agit de la première fois que vous essayez de convaincre la Baba Yaga ou que vous avez envoyé quelqu'un de spécialisé en Diplomatie et disposant d'un Fétiche en Os, rendez-vous au 88.

Dans tous les autres cas, rendez-vous au 68.

104

Quel espoir peut avoir un simple humain contre une

créature dont la simple existence tord son esprit, dévore sa chair ? Un courage incroyable, une chance insolente, une volonté d'airain, lui permettront peut-être de tenir quelques instants de plus, mais ses efforts dérisoires ne sont rien face à la toute puissance de son adversaire. C'est un affrontement perdu d'avance qui se déroule dans cette clairière, un combat ordinaire entre l'éléphant et la souris, sans que le miracle de la fable ne s'accomplisse.

Rendez-vous au 33.

105

Succès !

Les adeptes du dieu de la non-mort ont souvent eu d'autres religions auparavant, avant de se convertir à la vraie foi. Certains d'entre eux appartenaient même à une secte encore plus barbare, vénérant les deux jumeaux du sang, frère et sœur ennemis, avatars de la destruction, de la violence, du carnage.

Et cette nuit-là, leurs anciennes croyances leur reviennent avec une vigueur décuplée. Le sacrifice était seul, isolé, ils étaient une centaine. Pourtant, tout du long, le combat fut à sens unique, les fidèles volant comme des fétus de paille. Au cœur du temple, au cœur de l'arène, l'incarnation de la guerre dansait, et les hommes tombaient.

Alors le grand prêtre retira le voile couvrant l'œil du dieu, et invoqua son aide dans une prière désespérée, reprise en chœur par les survivants. Et il lui répondit.

La réalité se tordit, les spectres vengeurs, les âmes des morts damnés, traversaient les barrières entre les mondes pour libérer leurs courroux sur les vivants, sans discrimination.

À partir de là, ce fut le chaos. Le chaos pur, indescriptible. Le flot des événements ne peut être retracé, seules leurs conséquences sont

concevables. Le temple s'effondra, ainsi que la plupart des galeries. Une dizaine d'adorateurs réussirent à s'échapper, courant comme s'ils avaient tous les démons de l'enfer aux trousses. Leur désarroi était tel que la plupart se jetèrent droit dans les griffes de l'ordre. L'intrus s'en sortit également. Quant à ce qui avait été libéré au fond de la montagne, nul ne put donner une définition valide sur sa nature ou une estimation du nombre de survivants.

*

L'origine du mal échappa au drame. Votre redoutable émissaire ne se rappelle pas l'avoir emportée dans la furie de la bataille, mais elle était dans ses affaires quand son esprit s'est éclairci. L'œil du dieu. Une sphère noire comme le péché, froide et lisse comme du verre au toucher. Il est difficile de le regarder trop longtemps sans se sentir vaciller, et vous préférez le conserver emballé dans un tissu.

L'objet était utilisé par la secte pour lier ce plan à d'autres, dans le but de communiquer directement avec leur dieu. Rien ne dit qu'ils y aient réellement réussi. Votre avis est que ces fous ont eu accès par hasard à un pouvoir qui les dépassait largement, un artefact capable d'affaiblir ou de briser certaines lois élémentaires de l'univers, et qu'ils l'utilisaient sans en comprendre l'origine ou la portée. Vous espérez que vous serez un peu plus sage qu'eux. Ajoutez l'Orbe Transiente [-] à vos Possessions.

Si vous avez le Code Loi, rendez-vous au 4. Sinon, rendez-vous au 50.

106

Le commandement se heurte à la barrière d'une force naturelle sur laquelle l'être n'a aucun contrôle, une énergie vitale qu'il ne peut manipuler, altérer ou corrompre. Et tous ses pouvoirs, toute sa malice, se trouvent alors annihilés.

Rendez-vous au 41.

107

Succès !

Un combat long, violent, épuisant, a lieu. Malgré son infériorité numérique, la force démente de la créature enragée lui permet d'infliger de lourds dommages, et elle blesse mortellement ses adversaires avant de s'effondrer. Dans leur trépas, ils retrouvent tous trois leurs formes humaines. Le témoin de leur affrontement s'enfuit alors dans les bois, emmenant avec lui une histoire pleine de mystères pour son employeur.

Rendez-vous au 50.

108

* * * Ceux qui vivent * * *

L'Ylèdre n'est pas excessivement peuplé, de plus les habitants sont grandement dispersés, avec de multiples hameaux isolés pour quelques grandes villes seulement. Acquérir des informations sur l'arrière-pays nécessite donc tout autant des jambes solides et des chaussures robustes pour gravir les collines qu'une langue agile et un charisme naturel pour faire parler les solitaires les plus renfrognés.

Pour estimer votre réputation, ajoutez ou retirez les modifications suivantes. Vous commencez à 0.

La personne qui accomplit cette mission a la Spécialité Diplomatie : +1

Vous avez envoyé le Mage, l'Homme à la Main d'Acier ou le Mnémonique : -1

Mission La Traque réussie : +1

Code Agneau : -1

Code Corruption : -2

Code Espérance : +5

Code Féerie : +2

Code Folie : -2

Code Loi : +1

Code Ombre : +3

Code Prison : +2

Code Purification : +2

Code Sabbat : -2

Code Secret : +1

Si votre total est de 10 ou plus, rendez-vous au 96.

S'il est entre 3 et 9 inclus, rendez-vous au 64.

S'il est inférieur, rendez-vous au 110.

109

Plusieurs jours passent sans nouvelle, et vous commencez à penser que vous investissez bien mal vos richesses, quand le voleur revient au crépuscule. Bien qu'il soit physiquement intact, il a perdu beaucoup de sa superbe et de sa morgue, et c'est avec soulagement qu'il vous remet un épais paquet avant de disparaître dans la nuit naissante.

Vous déballez son présent et découvrez un antique manuscrit à la reliure d'acier. Il est scellé par un cadenas, mais la clé est à proximité. Vous faites jouer la serrure, et vous rendez vite compte qu'il ne vous a pas menti. L'ouvrage est un recueil de connaissances ésotériques, d'informations maudites et taboues. Vous essayez de lire toutes les pages qui pourraient concerner votre quête, mais vous abandonnez très vite, vous sentant déjà mal, confus, perturbé. C'est un livre à consommer à très petite dose, ou il vous coûtera votre santé mentale.

Si vous avez une question précise dont vous désirez la réponse, il vous apportera sans doute ce que vous cherchez, au prix d'un peu de folie. Mais sinon, mieux vaut le garder sous clé.

Ajoutez le Tome Scellé [-] à vos Possessions.

Rendez-vous au 50.

110

C'est à peine si les habitants ne lapident pas à mort votre porte-parole. Vous n'obtenez rien de plus, pas une information, pas même un encouragement.

Rendez-vous au 50.

111

* * * La Déesse * * *

Spécialité : Toutes

Quand le temps se fige pour l'intégralité d'une taverne à l'exception de vous-même, cela n'annonce pas en général l'arrivée d'un petit rigolo. Et effectivement, vous devez rassembler toute votre concentration pour ne pas tourner de l'œil face à la simple présence de ce qui s'avance vers vous.

Arborant une apparence humanoïde et féminine, l'être dépasse cependant de loin, de très loin, l'humanité. C'est une puissance de la nature, un brasier, un ouragan, un tsunami, sous un délicat masque de porcelaine.

Vous n'avez même pas besoin d'ouvrir la bouche. Son esprit effleure le vôtre, en extrayant toutes les informations dont elle a besoin. Elle accomplira pour vous la mission de votre choix, mais de préférence une de difficulté Insensée.

Si cela vous convient, rendez-vous à la Liste des Quêtes. Sinon, retournez à la Liste des Aventuriers et faites un nouveau choix.

112

Reste un dernier problème, de taille. La bête du marais. Cependant, vous avez peut-être découvert une nouvelle solution. Les anciens vous ont légué un puissant, très puissant sortilège d'emprisonnement. Vous n'êtes pas en mesure de le briser, mais vous devriez pouvoir le copier.

Cependant, ramené aux dimensions du monstre que vous voulez enfermer, et en comptant sur le fait qu'il ne soit pas possible de l'approcher de trop près, cela nécessite de réaliser une gigantesque cage de briques, donc des ouvriers, qu'il faudra protéger contre les insinuations mentales de la créature, donc des charmes ou des protections, donc un soutien magique...

Si vous voulez abandonner dès maintenant cette idée saugrenue au profit de la bonne vieille méthode du héros solitaire, rendez-vous au 50.

Si vous voulez persévérer dans cette voie, il vous faudra un nombre non négligeable d'alliés. Pour être exact, vous devez disposer des codes Vie, Purification, Ombre, Sabbat et Féerie.

Si vous avez réellement réuni les cinq pointes de l'étoile, rendez-vous au 7.

Sinon, rendez-vous au 50.

113

La fin de l'influence de la créature des marais ne fait pas disparaître d'un coup tous les problèmes de la région. D'un point de vue pratique, la seule différence notable est une plus grande difficulté pour y pratiquer la nécromancie, l'invocation et autres noires sorcelleries.

Avec le temps, peut-être s'avérera-t-il que les habitants dorment mieux, sont moins agressifs, que la nature est plus clémente, le temps moins sombre. Peut-être y aura-t-il une vraie corrélation, peut-être ne s'agira-t-il que d'une simple

coïncidence.

Mais cela ne dépend plus de vous. Vous avez éliminé la graine du mal plantée en ces terres. Pour le reste, il va vous falloir faire confiance à la nature humaine, ou parfois inhumaine, à la capacité des habitants à réparer leur contrée affaiblie.

Pour l'heure, vous repartez sur les routes. D'autres lieux ont des problèmes de monstres, de nécromants, de démons, et il va bien falloir que quelqu'un se charge de prévenir les héros que le monde a besoin d'eux !

Fin d'aventure.

Éric Berthe

CREDITS

L'équipe sur le pont :

Fabrice aka Delarmgo

Antonio aka Segna

Gwenoline

Romuald

Héric

Joël

Rémi aka Natisone

Laurent aka Shamutanti

Benjamin aka Zyx

Illustrations par :

Rodrigo aka Isangeles

Gwen aka drMaboul

Olivier aka Koa

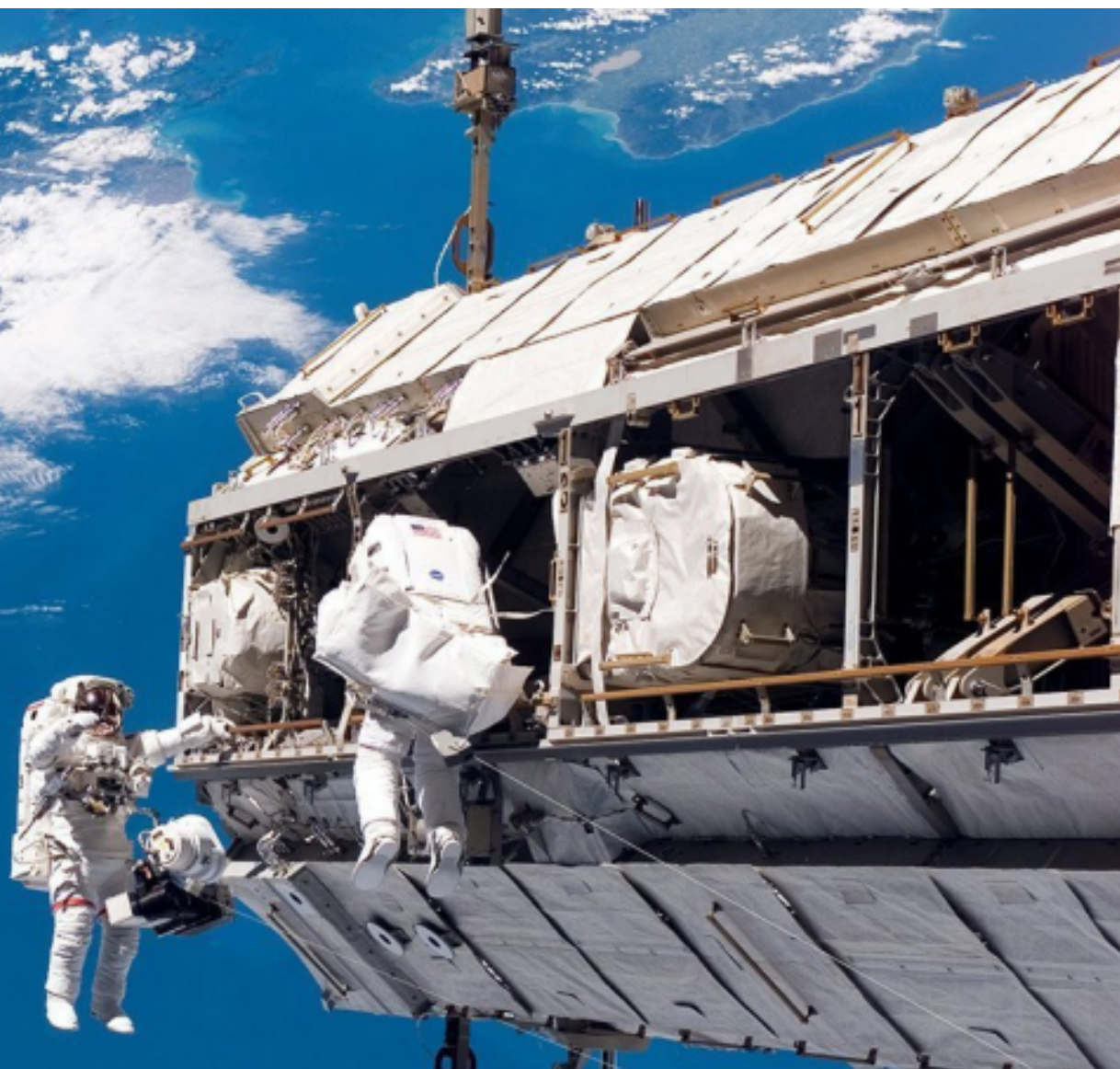


Photo : <http://pixabay.com/fr/marche-dans-l-espace-astronaute-nasa-991>

NOUS REJOINDRE

Tu veux passer tes nuits, et tes journées, à relire, à écrire, à imaginer, jouer, découvrir, proposer, ou râler contre le rédac'chef et contre le maquettiste qui n'ont vraiment rien compris !

Que tu sois illustrateur, auteur, graphiste, guerrier maya ou simplement passionné par les jeux de rôle et les livres-jeux, alors n'hésite plus une seconde ! Rejoins l'équipe de la Saltarelle pour naviguer avec nous sur l'étrange océan de l'imaginaire ludique...

Un simple mail à : contact@saltarelle.net

Inspirations

John Coltrane - Coltrane plays the blues (1962)

Depeche Mode - 101 (1989) & Violator (1990)

Rudimentary Peni - Cacophony (1989)

Sexy Sushi - misc. (2004 - 2013)

Beck - Sea change (2002)