

LA SALTARELLE

- HORS SERIE 1 -

- été 2013 -



Hors-série n°1 - juillet-août 2013
Imaginé, conçu et réalisé par Fabrice P. / Del Armgo

<http://delarmgo.jimdo.com>

- S O M M A I R E -

Une Aventure dont Vous êtes le Héros

Le Temple du Dieu Néant p. 5

Auteur : Frédéric Bouix (alias Kraken)

Illustrateur : Linflas

Un Jeu de Rôle complet

E l e c t a p. 77

Auteur : Anamaya

Scénario E l e c t a p. 98

Auteur : Anamaya

Un Scénario pour SummerLand

Zones Oubliées #1 p. 109

Auteur : Del Armgo

- EDITO -

Je dois bien avouer que je ne m'attendais pas à voir le numéro 1 de la Saltarelle rencontrer un « tel succès », les jeux de rôles font donc toujours bon ménage avec les livres dont vous êtes le héros.

Il ne m'en fallait pas plus pour cogiter un numéro spécial pour l'été, mais cette fois-ci j'avais surtout envie de mettre en avant d'autres auteurs que j'ai aimé lire. Nous restons évidemment dans le thème, faisant encore une fois se côtoyer jeux de rôles et livres-jeux.

Un numéro spécial vacances se devait de contenter tout le monde... ainsi ce numéro commence, pour ceux qui aiment passer leurs vacances en solitaire, tranquille sous l'ombre d'un grand arbre... par une excellente Aventure dont Vous êtes le Héros (AVH élue Mini-Yaz d'Or 2013) de Frédéric Bouix alias Kraken, superbement illustrée par Linflas. Rendons hommage au site internet Littéraction et aux forums Rendez-vous-au-1 et la-Taverne-des-Aventuriers qui mettent en lumière ces nouveaux talents, et bien d'autres. Allez donc leur rendre visite, ce sont des endroits passionnants pour les auteurs comme pour les lecteurs.

La suite est dédiée à ceux qui ont trouvé une bande d'amis sympa à la plage et qui veulent entamer une partie le soir au coin du feu (!). L'étonnant et rafraichissant jeu de rôle d'Anamaya saura les combler par son univers étrange et éthéré qui nous replonge en enfance. Remercions cette fois le site (et forum) Tartofrez qui nous l'a fait découvrir par le biais du GameChef 2013.

La revue se conclura par un scénario SummerLand, écrit par votre serviteur. Glauque et dangereux à souhait, il me semble idéal pour ce mois d'août chaud et pluvieux qui approche, et en particulier pour tous ceux qui n'arrivent pas à quitter leur groupe de joueurs.

Amusez-vous bien :))

Fabrice Pouillot / Del Armgo

En partenariat avec : www.quefaitesvous.com

- Vous avez du plaisir à écrire, vous souhaitez être lu ? -
Alors **devenez auteur** « d'aventures dont vous êtes le héros »
et soyez ensuite rémunéré pour vos meilleurs textes !
Vous êtes **lecteur** ? Alors venez découvrir une nouvelle
façon de lire, entre jeux, tests et plaisir de la lecture.

Pour découvrir et lire d'autres AVH : <http://litteraction.fr>

Pour partager avec d'autres passionnés : <http://rdv1.dnsalias.net/forum>

<http://www.la-taverne-des-aventuriers.com>

Pour découvrir les jeux du GameChef 2013 : <http://www.tartofrez.com>

UNE AVENTURE DONT VOUS
ÊTES LE HEROS

-
écrite par Frédéric Bouix

illustrée par Linflas

- Le Temple du Dieu Néant -



LES RÈGLES :

Vous vous apprêtez à lire une Aventure dont Vous êtes le Héros. Le personnage principal de cette histoire, c'est votre alter-ego ! Il vous faudra donc veiller sur lui comme sur vous-même, et le guider dans la plupart de ses décisions.

Pour vivre ce voyage en compagnie de votre incarnation – un aventurier-mercenaire à la notoriété douteuse – vous aurez à tenir les comptes de deux caractéristiques :

- votre **Vitalité**
- votre **Score**

* Au commencement du jeu, vous disposez de 10 points de **Vitalité** (sur un maximum de 10).

Si à un moment de la partie cet indicateur tombe à 0, cela signifie que vous êtes mort, et donc qu'il vous faut reprendre votre lecture au début de l'histoire.

* Le second paramètre à gérer est donc votre **Score**, qui au départ est établi à 7 points (cette valeur est susceptible de varier entre 0 et 10).

VITALITÉ : (10)

SCORE : (7)

NOTES & CODES :



Et maintenant tournez la page !

Impensable... À en croire votre montre, le soleil s'est levé depuis plus de quatre heures, et pourtant vous n'y voyez qu'à quelques mètres devant vous. La jungle qui vous entoure est de loin la plus impénétrable que vous ayez jamais parcourue. Et ce silence pesant... S'il n'y avait pas tous ces insectes qui vous harcèlent, vous jureriez que l'endroit est privé de vie.

« Le Pandémonium Végétal. » Cette région du Venezuela perdue dans l'immensité de la forêt amazonienne mérite bien son nom. Avant de vous y aventurer, vous aviez jugé cette appellation fantaisiste ; à présent, vous vous demandez jusqu'à quel point elle reflète la réalité.

Vous portez un dernier coup de machette aux lianes épaisses qui entravent votre progression, avant de vous arrêter un instant pour récupérer un peu, à bout de souffle. Vous soulevez votre chapeau et essuyez votre front humide de transpiration, puis vous jetez un regard en arrière vers le petit groupe d'une quinzaine de personnes qui chemine péniblement sur vos pas – les seuls survivants de l'expédition. Trois jours auparavant, vous étiez encore deux fois plus nombreux. La faute à la fièvre, un peu, et aux Esprits de la Jungle, surtout. Avec rage, vous vous détournez du triste spectacle de vos compagnons épuisés pour vous acharner à nouveau contre la végétation étouffante. Vous êtes si près du but ! Ce serait absurde de renoncer maintenant !

Alors que vous vous apprêtez à frapper encore une fois les frondaisons tentaculaires, une main moite, fine et halée se pose sur votre bras. Vous vous retournez pour faire face à Jade, votre second. C'est grâce à elle que vous avez pu rassembler la main-d'œuvre et le

matériel nécessaire à l'opération. Assurément, un joli brin de fille – et une aventurière sans scrupules à la réputation solidement établie. Comme vous. Voilà sans doute pourquoi vous ne lui faites aucune confiance.

« Il faut faire une pause. Les hommes n'en peuvent plus, » vous dit-elle.

Elle a raison bien sûr, vous en avez parfaitement conscience, mais vous rechignez à l'admettre. C'est vous et personne d'autre que le Mandataire a choisi pour être le chef de cette expédition ! La récompense promise en échange de l'Artefact sera la vôtre ! Vous vous apprêtez à lui répondre que vous alliez justement ordonner une halte, lorsqu'un coup de tonnerre menaçant déchire le silence, son roulement se prolongeant encore et encore, refusant de mourir.

Les Esprits de la Jungle !

« Il semblerait que vous rencontriez quelques difficultés à nous mener à bon port, Capitaine, » vous interpelle une voix acerbe et ironique – celle de Nils Jensen, le scientifique.

Vous détaillez la maigre silhouette du vieillard en vous demandant à nouveau par quel miracle il est encore des vôtres. « La paix, Jensen. Épargnez-moi vos sarcasmes, » rétorquez-vous. Pour couper court à une discussion qui risquerait de s'éterniser, vous adressez un signe à l'homme de haute stature qui ferme la marche de la troupe : « Loco, venez là. »

Avec une lenteur délibérée, le colosse s'avance vers vous d'un pas lourd. Vous sentez un frisson vous parcourir à la vue des sinistres colliers d'ossements qui parent son corps musculeux. « Je vous le répète pour la dernière fois – appelez-moi Iruani-mala. Nous

sommes ici dans mon univers, pas dans le vôtre, » s'emporte-t-il. Ses yeux noirs profondément enfoncés dans leurs orbites vous fixent sans ciller, vous rendant mal à l'aise, mais vous décidez d'ignorer la provocation. Vous avez encore besoin de lui. Au moins jusqu'à ce que vous ayez trouvé le temple...

« Ces tambours... Qu'est-ce qu'ils signifient, selon vous ? »

Le visage d'aigle de l'Indien s'éclaire d'un sombre sourire. « Que nous touchons au but. Mon peuple connaît bien les Esprits. Ils n'ont pas pour habitude d'annoncer ainsi leur présence. S'ils se manifestent aussi bruyamment, c'est qu'ils veulent nous faire peur. Continuez dans la direction que je vous ai indiquée. Nous arriverons bientôt à destination. »

Rendez-vous au 1.

1

La journée est sur le point de s'achever, et toujours aucune trace du temple. Si seulement ces maudits tambours pouvaient s'arrêter un peu ! Vos nerfs sont tendus comme des cordes d'arc.

Vous avez laissé à Jade le soin de mener la troupe – une tâche dont elle s'acquitte remarquablement bien. Quelle énergie dans ce frêle corps de femme ! Pour un peu vous vous en sentiriez presque admiratif, mais avec toutes ces histoires sulfureuses qui circulent à son sujet...

Soudain, un cri d'épouvante retentit à la tête de la colonne, hors de votre champ de vision : « ¡ Madre de Dios, murieron ! »

Vous vous précipitez vers l'avant, et vous apercevez Jade, Jensen et trois porteurs groupés autour de plusieurs choses rougeâtres

accrochées dans les arbres... Des choses dont vous craignez de deviner la nature, mais que vous ne parvenez pourtant pas à reconnaître. Vous vous frayez sans ménagement un passage entre vos compagnons, avant de vous figer sur place, frappé d'horreur.

Les corps des membres disparus de votre expédition... écorchés... privés de têtes... les cœurs arrachés...

Vous vous écartez de l'ignoble scène, au bord de la nausée. L'œuvre des Esprits de la Jungle, évidemment !

« Remettez-vous, Capitaine. Je vous l'ai pourtant expliqué. Ils veulent nous faire peur, » vous souffle Loco en surgissant de l'ombre, derrière vous. Une fois de plus, sa voix d'outre-tombe vous a fait sursauter.

Vous le dévisagez avec fureur. « Taisez-vous l'Indien, vous n'êtes pas en position de fanfaronner. Où est le temple ? Vous m'aviez pourtant promis que nous y arriverions aujourd'hui ! »

Loco baisse sur vous ses yeux froids, un rictus au coin des lèvres. « Comme tous ceux de votre race, vous ne savez pas Voir. Regardez plutôt par ici, entre les arbres, à un kilomètre environ. »

Pendant plusieurs secondes, vous fixez la direction indiquée sans rien noter d'autre qu'une sorte de chaos rocheux dépouillé de végétation. À moins que... Serait-il possible qu'il s'agisse du temple ?

« Los Espíritus... ¡ Los Espíritus nos atacan ! » À nouveau, des hurlements terrifiés, en provenance de l'arrière cette fois. Vous levez les yeux au ciel. Cela devient une habitude.

Vous faites volte-face du côté des cris. Un de vos porteurs s'agite sur le sol, couvert de sang, une sagaie lui traversant l'abdomen.

Avant que vous ayez eu le temps de réagir, une bande d'indigènes grimaçants surgit d'un taillis de fougères, dans un silence effrayant, leurs corps nus recouverts d'une boue blanchâtre qui les fait ressembler à des spectres. Un autre de vos compagnons s'effondre, une flèche fichée dans la gorge. Il vous faut prendre une décision, vite, ou vous serez bientôt tous morts !

Qu'allez-vous faire ? Vous lancer dans la bataille à la tête de vos hommes, la machette au poing ? *Rendez-vous au [27](#).*

Ou rester autant que possible en retrait, en essayant d'éliminer au fusil un maximum de vos adversaires ? *Rendez-vous au [45](#).*

2

L'humanoïde se rue sur vous en pointant son arme droit sur votre cœur. Vous évitez l'attaque de justesse, puis vous attrapez son bâton dans le but de vous en emparer. Hélas, votre ennemi profite de sa proximité pour vous griffer cruellement. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

[☺] Allez-vous essayer de le faire basculer dans le puits ? *Rendez-vous au [18](#).* Ou préférez-vous rester sur la défensive ? *Rendez-vous au [33](#).*

(☹) Allez-vous le repousser et le frapper avec votre arme ? *Rendez-vous au [46](#).* Ou préférez-vous tenter de le faire chuter dans le puits ? *Rendez-vous au [30](#).*

3

Sans ménagement, vous entraînez Jensen face au portail. Le scientifique fait mine d'hésiter un peu avant d'appuyer sur le battant

gauche. Celui-ci s'écarte sans un bruit, dévoilant un escalier qui se noie dans les ténèbres. Le cœur serré, vous franchissez le seuil obscur pour pénétrer dans l'inconnu.

Rendez-vous au 11.

4

Vous épaulez votre arme, et vous prenez le temps de bien cibler le monstre avant d'appuyer sur la détente. La détonation se répercute sans fin sur les parois du gouffre. Votre coup de feu a fait mouche, comme en témoigne l'humeur verte et visqueuse qui suinte sur sa carapace, mais l'affreuse créature ne semble même pas s'en être aperçue. À nouveau vous visez, tirez, et logez une seconde balle dans la tête de l'arthropode. Cette fois, la bête lâche prise, remuant convulsivement dans le sable. *Augmentez votre Score de 1 point.*

Libéré, Jensen s'écarte précipitamment et se relève, apparemment indemne : le cuir épais de sa botte l'a protégé de la morsure du mille-pattes géant. Hélas pour vous, au même instant, vous sentez la poussière qui s'enfonce sous vos pieds. Vous êtes resté immobile trop longtemps ! Avec horreur, vous voyez une gueule béante jaillir du sol, vous blessant cruellement de ses mandibules acérées. *Vous perdez 2 points de Vitalité.* D'un mouvement brusque, vous parvenez à vous dégager in extremis, et vous reprenez votre course vers la sortie.

À présent veuillez choisir un chiffre au hasard (compris entre 0 et 9), puis rendez-vous au 48 !

5

Vous rompez l'engagement d'un saut en arrière, puis vous reculez de quelques pas et saisissez votre fusil. Vous réalisez alors – bien trop tard – que vous n'aurez pas le temps de faire feu. En un éclair, la créature est sur vous. Une douleur atroce vous foudroie au moment où son bâton s'enfonce dans votre thorax en vous brisant le sternum. Vous vacillez quelques instants sur vos jambes flageolantes, avant de vous effondrer dans une mare de sang.

L'être étrange arrache son arme de votre corps et s'accroupit près de vous. Vous le distinguez mieux à présent ; ses yeux de saurien plongés dans les vôtres, il vous regarde agoniser avec une évidente satisfaction. C'est en cette sinistre compagnie que s'achève votre existence.

6

L'issue n'est plus qu'à 200 mètres... 150... 100... lorsqu'une nouvelle créature surgit du sable, vous prenant au dépourvu. D'un coup de machette, vous lui sectionnez plusieurs pattes, puis vous enfoncez votre lame dans son immonde gueule, traversant de part en part sa tête répugnante. L'arthropode vous asperge de son sang vert nauséabond, mais vous n'y prêtez pas attention – vous êtes trop occupé à survivre.

Alors que vous approchez du but, un cri strident vous fait tourner la tête : Perez ! Vous songez un instant à intervenir, mais vous vous ravisez, car un flot rougeâtre inonde déjà la carapace de la bête qui l'a attaqué. Le malheureux se débat encore, mais son hurlement n'est plus qu'un gargouillis étouffé.

Puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous reprenez votre course désespérée. Enfin, vous atteignez la sortie, une faille irrégulière qui s'ouvre dans l'escarpement rocheux. Vous vous y engouffrez sans hésiter. De tout votre groupe, vous êtes apparemment le dernier survivant.

Le passage est à la fois sinueux, étroit et sombre ; fort heureusement, vous avez toujours avec vous votre torche électrique. Vous vous retournez régulièrement pour surveiller vos arrières, mais les scolopendres géants n'ont pas l'air disposé à vous suivre. Et si un danger pire encore vous guettait, caché quelque part dans les ténèbres ?

Au bout de quelques minutes, une lueur grise commence à se répandre autour de vous, s'intensifiant peu à peu, jusqu'à rendre superflu l'usage de votre lampe. Au détour d'un renforcement, une ouverture inégale apparaît... Vous vous en approchez... Et vous vous figez aussitôt, épouvanté !

Devant vous, la titanique statue d'une abomination tentaculaire se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au centre d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité. Prudemment, vous pénétrez dans la vaste chambre circulaire en pierre finement taillée. L'endroit est éclairé par des flambeaux métalliques qui diffusent une lumière pâle, étonnamment stable.

Vous remarquez alors que la gigantesque idole tend l'un de ses nombreux membres au travers de l'abîme, et que sur celui-ci est posé une sorte de reliquaire, l'amenant juste à votre portée.

Vous vous en approchez doucement, avec un maximum de vigilance, mais vous ne détectez aucun piège. L'excitation

commence à vous gagner. Vous tendez vos mains vers le coffret... L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude... Vous songez à la récompense, et à ce qu'elle signifie : la fin de votre vie d'errance à travers le monde.

Soudain, une voix familière vous interpelle, proche et lointaine à la fois : « Arrêtez Capitaine. Croyez-moi, vous feriez mieux de repartir. Pour le bien de tous, l'Artefact ne doit pas quitter cet endroit. »

Les nerfs à fleur de peau, vous vous retournez, partagé entre l'espoir et la peur. Vous l'apercevez alors, à peine visible dans l'ombre du passage : Jade, vivante ! Et pourtant, oui, pourtant, quelque chose dans son apparence vous fait froid dans le dos.

Est-ce sa peau crayeuse, presque translucide ? Sa maigreur anormale ? Ou les cernes profonds qui marquent son visage, la faisant ressembler à un spectre ?... Vous reculez de plusieurs pas en direction du puits. Un spectre... C'est cela ! Vous avez affaire à un fantôme !

L'apparition s'avance vers vous, s'exposant à la lumière de la salle. Vous la distinguez mieux à présent ; la substance de son corps est aussi ténue que de la brume.

« Que... Jade, qu'est-ce que... » balbutiez-vous.

La jeune femme esquisse un sourire triste. « Ne vous inquiétez pas, je ne vous veux aucun mal. Si cela peut vous rassurer, je ne vous tiens pas pour responsable de ma... disparition. Je connais maintenant l'avenir qui m'était destiné, et je suis satisfaite de mon sort. Non, ce n'est pas pour vous accabler que je suis là. C'est pour vous avertir. Ne touchez pas à l'Artefact. »

Allez-vous suivre le conseil du spectre ? *Rendez-vous au [14](#).*
Ou préférez-vous ne pas en tenir compte ? *Rendez-vous au [39](#).*

7

Sans surprise, la plupart des porteurs refusent de vous accompagner à l'intérieur. Seul l'un d'eux se laisse convaincre, un jeune homme du nom de Perez, en échange d'une forte récompense... Ou plutôt de ce qu'il considère comme tel, alors qu'il ne s'agit en fait que d'une infime part de ce que vous-même allez gagner si vous retrouvez l'Artefact. Pourtant, ce serait injuste de dire que vous l'avez floué : avec cet argent, sa famille sera à l'abri du besoin pendant plusieurs années. Et il sera heureux, à sa façon simple – au moins autant que vous, probablement.

Équipés chacun de puissantes torches électriques, vous pénétrez sous la voûte de pierre large et basse qui constitue la seule entrée de l'édifice. Jensen et vous avez pris la tête du groupe, tandis que Jade ferme la marche. Une atmosphère glacée s'installe peu à peu, contrastant violemment avec la chaleur tropicale qui règne au-dehors. Vous frissonnez, mais pas seulement à cause du froid : sous la lumière volage de vos lampes, votre environnement vous fait davantage songer à un décor de cauchemar qu'à un lieu réel.





De part et d'autre des battants s'élèvent deux hautes statues, aussi repoussantes l'une que l'autre... un reptile et une créature hybride...

Par certains côtés, la vaste galerie ressemble à une grotte, ou à une caverne, mais vous ne pouvez pas imaginer que ces colonnes torturées, ces arches difformes et ces alcôves aux ténèbres insondables entre lesquelles vous évoluez puissent être d'origine naturelle. En dépit de leur aspect disparate, leur agencement est trop précis, leurs surfaces trop finement gravées de motifs complexes et inquiétants pour être le fruit d'un caprice géologique. Clairement, cet endroit a été pensé, il est le fruit d'une réflexion très élaborée... Mais vous avez du mal à concevoir qu'un cerveau humain ait pu donner naissance à une telle abomination.

Vous exprimez votre sentiment à haute voix ; pour toute réponse, vous entendez Jensen émettre un petit rire moqueur.

Vous finissez par arriver devant un vaste portail de pierre noire. De part et d'autre des battants s'élèvent deux hautes statues, aussi repoussantes l'une que l'autre : la première figure un reptile assez semblable à un lézard, mais dressé sur ses deux pattes arrières comme un homme ; la seconde représente une créature hybride mi-femme mi-ver, aux ailes d'aigle, et dont le visage aux traits fins porte la marque d'une expression cruelle et lubrique.

« À gauche, Xerrokhi, le dieu de la création du monde ; à droite, Xerchah, sa sœur, la déesse qui le mènera à sa destruction. Tous les deux sont les enfants de Khalkhru, le Néant Vivant, » clame Jensen d'un air exalté.

Vous ignorez de quelle effroyable mythologie oubliée il tire ses connaissances, mais vous le croyez sur parole – c'est sa partie après tout. La vôtre, c'est le renseignement en milieu hostile, les missions secrètes officiellement désavouées... et le pillage d'antiquités,

accessoirement.

« Comment ouvre-t-on cette porte, Jensen ? » demandez-vous.

« Comme n’importe quelle autre porte Capitaine... En poussant l’un de ses battants. Le gauche ou le droit... Mais à votre place je choisirai plutôt le droit. »

Allez-vous suivre son indication et pousser le battant droit ?
Rendez-vous au [24](#).

Sinon, vous pouvez aussi choisir l’un de vos compagnons pour le faire à votre place...

Allez-vous demander à Jade ? *Rendez-vous au [36](#).*

À Loco ? *Rendez-vous au [19](#).*

Ou estimez-vous que l’archéologue doit assumer le conseil qu’il vous a donné ? *Rendez-vous au [42](#).*

8

À la tête de votre petit groupe, vous reprenez la descente de l’interminable escalier. Au-dessus de vous, la maigre clarté du portail a disparu depuis longtemps. Seule la lumière flottante de vos torches électriques vous protège de l’obscurité maligne qui règne en ces lieux, menaçant de vous engloutir.

Soudain, quelque chose attire votre regard... Oui, une faible phosphorescence émane du fond de l’abîme ! Se pourrait-il que cet escalier ait une fin, finalement ? Tandis que vous continuez à descendre, cette interrogation se mue en certitude : il y a bien un sol là en bas ! Une étendue irrégulière à l’aspect meuble, et qui ressemble à du sable.

Vous finissez enfin par atteindre la dernière marche, et vous vous

accroupissez pour examiner la surface poudreuse étonnamment luisante qui s'étend à vos pieds. Vous saisissez une poignée de la mystérieuse substance et la faites glisser entre vos doigts. En l'examinant de près, cette poussière très fine vous fait penser à de minuscules fragments d'os. Vous songez un instant à demander l'avis de vos compagnons, mais vous vous ravisez – Perez est suffisamment effrayé comme cela.

Vous éteignez et rangez votre lampe devenue inutile, puis vous vous relevez. Juste en face de vous s'ouvre ce qui paraît être la seule issue de l'endroit, une crevasse verticale distante d'un kilomètre environ – autant que vous puissiez en juger. Deux options s'offrent à vous pour la rejoindre.

Allez-vous traverser le fond du gouffre en ligne droite, pour atteindre son autre extrémité le plus vite possible ? *Rendez-vous au [15](#)*.

Ou préférez-vous longer la paroi circulaire, quitte à ce que cela vous prenne un peu plus de temps ? *Rendez-vous au [20](#)*.

9

Avec courage, vous vous portez au contact de la créature. Votre lame s'abat dans sa direction, mais l'être esquivé votre attaque d'un mouvement vif et vous crache au visage un long filet de bave épaisse, brûlante comme de l'acide. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

Vous battez en retraite, mais votre adversaire s'avance déjà vers vous, menaçant.

[☺] Allez-vous essayer d'arracher à votre ennemi son redoutable bâton ? *Rendez-vous au [2](#)*. Ou temporiser prudemment,

en tentant de trouver une faille dans sa défense ? *Rendez-vous au 37.*

(☉) Allez-vous rester sur la défensive ? *Rendez-vous au 33.* Ou tenter de le faire tomber dans le puits ? *Rendez-vous au 18.*

10

Vous vous précipitez vers le coffret. Il s'agit d'une petite boîte carrée, en or, ornementée d'un entrelacs inextricable de corps hideux. Les mains tremblantes, vous vous en saisissez... L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude. Vous songez à la récompense... Enfin, vous allez pouvoir raccrocher...

Tout à coup, un cliquetis résonne dans votre dos. Vous reconnaissez le bruit, pour l'avoir entendu de nombreuses fois au cours de votre carrière d'aventurier. Avec appréhension, vous vous retournez doucement. Comme vous vous y attendiez, le canon d'un petit revolver est pointé droit sur votre cœur.

Jensen vous adresse un sourire grimaçant. « Merci de m'avoir conduit jusqu'ici Capitaine. Malheureusement pour vous, vous ne m'êtes plus d'aucune utilité. »

Le coup de feu explose, et vous sentez une intense douleur vous déchirer le ventre.

« Par mes moustaches, zut, loupé, » grommelle le scientifique tandis que vous vous effondrez sur le sol. Le vieil homme approche de vous en maugréant, pose un pied sur votre torse, amène son arme à quelques centimètres de votre crâne et appuie sur la détente.

Un grondement terrible, un flash éblouissant, et puis plus rien.

Ainsi que se termine votre aventure.

11

La noirceur ambiante est si profonde que vos lampes-torches peinent à la percer. À votre gauche s'élève une falaise sombre, grossièrement taillée ; à votre droite plonge un précipice béant. Au-dessus et au-dessous de vous s'étendent des ténèbres insondables.

« La escalera del Infierno, » murmure Perez, la voix tremblante.

« Ne soyez pas stupide ! No seas estúpido ! Tenez votre langue et suivez-moi, » lui répondez-vous d'un ton ferme.

Vous descendez les premières marches de l'escalier. Celles-ci sont étonnamment étroites et basses – comme si elles avaient été conçues pour une race de pygmées ou de nains – ce qui rend votre progression particulièrement dangereuse et pénible. Tandis que vous vous enfoncez dans l'ombre, vous remarquez avec effroi que la faible lueur qui émane du portail par lequel vous êtes entrés se déplace lentement : alors qu'elle devrait se trouver derrière vous, elle se situe maintenant sur votre droite ! Vous finissez par comprendre que l'endroit où vous vous trouvez s'apparente à un immense gouffre circulaire. La courbure de l'escalier aménagé le long de sa paroi est presque insensible, mais vous la percevez maintenant.

Vous continuez à descendre, et le temps file, monotone. Une heure s'écoule, bientôt deux. Le silence est pesant, parfois rompu par l'un ou l'autre de vos compagnons – mais les paroles prononcées sont toujours brèves et rarement encourageantes. L'aspect cyclopéen des lieux vous pèse, vous renvoyant à votre propre insignifiance. La fatigue commence à vous gagner. Vos pas deviennent hésitants. Et cela d'autant plus que rien ne vous permet d'affirmer que vous

approchez du fond ! Les mots de Perez se répètent encore et encore dans votre tête... L'escalier qui mène en Enfer... Un frisson vous parcourt l'échine. Et si c'était vrai ?

Enfin, vous arrivez à une sorte de palier sur lequel s'ouvre l'entrée d'un tunnel peu profond. Vous proposez à vos compagnons de vous arrêter quelques instants pour récupérer un peu, une offre qu'ils s'empressent d'accepter. Vous pénétrez dans la petite cavité creusée dans la roche. Tout au fond, un dessin a été gravé contre la paroi. Vous vous en approchez, intrigué. Vous avez le plus grand mal à identifier ce qu'il représente, sauf certains éléments qui vous paraissent vaguement familiers. Par exemple, cette construction névrotique, se pourrait-il qu'il s'agisse du temple ? Et cette lumière qui semble tomber du ciel... N'est-ce pas ainsi que le Mandataire vous a décrit l'Artefact ? En revanche, impossible d'interpréter l'omniprésence de ces créatures reptiliennes... Une représentation stylisée de la peuplade qui a bâti cet endroit, peut-être ? À moins que ces hommes-lézards ne soient eux-mêmes... Non, cette pensée est intolérable !

Mais qu'importe tout cela. Vous vous asseyez sur le sol et vous appuyez contre le mur, épuisé. Vous avez bien mérité un peu de repos... Vous regardez vos compagnons. Perez et Jensen dorment déjà. Pas raisonnable... Trop risqué... Vous dodelinez de la tête. Vos yeux se ferment tout seuls. Vous luttez encore un peu, mais l'attrait du sommeil est trop fort.

Si Jade est encore parmi vous, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [23](#).

12

L'Indien vous dévisage en affichant un sourire de mauvais augure. « N'est-ce pas évident ? » vous demande-t-il avec agressivité. « La revanche de mon peuple contre le vôtre, bien sûr ! Par le pouvoir de l'Artefact, les dieux anciens reviendront bientôt parmi nous, incarnés en moi ! Alors je libérerai les miens du joug de votre race maudite, puis j'irai brûler vos terres, je les mettrai à feu et à sang – comme vous l'avez fait jadis pour les nôtres ! »

Loco s'empare alors de son long coutelas et le lance vers vous d'un même geste, vous prenant par surprise. Vous tentez d'esquiver mais vous n'êtes pas assez rapide, et l'arme vous érafle le crâne. *Vous perdez 1 point de Vitalité.* Puis l'homme se jette sur vous en poussant un rugissement de bête.

Vous encaissez de votre mieux le choc de son assaut, mais vous n'êtes pas de taille à lutter contre un tel colosse, d'autant plus que sa fureur décuple ses forces. Loco vous plaque contre la paroi et vous enserre le torse comme dans un étau, faisant craquer vos côtes et vous coupant la respiration. Impossible de vous servir d'une de vos armes. *Vous perdez 1 point de Vitalité supplémentaire.* Par chance, en tâtonnant à l'aveugle, votre main se referme sur l'un des flambeaux de métal qui éclairent la salle. Vous vous en saisissez, le décrochez avec peine, et rassemblez toute l'énergie qu'il vous reste pour en donner un grand coup sur le dos de votre adversaire. Loco émet un grognement étouffé et relâche un peu son étreinte ; vous en profitez pour vous dégager.

Un cri horrifié retentit alors. Les longs cheveux de l'Indien ont pris feu, et les flammes sont en train de se répandre sur son corps

tout entier ! Le misérable se roule maintenant au sol pour essayer d'éteindre l'incendie surnaturel qui le consume, mais rien y fait. Son cri désespéré atteint son paroxysme puis décroît peu à peu. Enfin, il cesse de se débattre. Écœuré, vous replacez la torchère sur le mur. Vous ne voudriez pas connaître le même sort que Loco – aucun homme ne mérite de mourir comme cela.

Vous vous retournez vers l'idole maléfique qui vous surplombe de haut. Vous approchez du puits, tendez vos mains vers le coffret... L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude... Vous songez à la récompense, et à ce qu'elle signifie : la fin de votre vie d'errance à travers le monde.

Soudain, un mouvement attire votre attention. Une petite silhouette sombre et difforme vient d'apparaître près du sommet de la statue, brandissant une sorte de bâton aux deux extrémités acérées ! L'être inhumain bondit sur vous avec une étonnante agilité, faisant voler en l'air les pans de son large manteau noir. Soyez prêt à livrer un ultime combat !

Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).

[☺] *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).*

(☹) *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [33](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).*

13

La déflagration illumine la nuit. Heurtée par votre tir, la créature bascule en arrière et tombe derrière son rocher. *Notez le code*

"premier sang". Simultanément, Loco se précipite vers vous. En vous servant de votre fusil comme d'une batte, vous parvenez à lui faire voler son couteau des mains, mais l'Indien est beaucoup trop fort ; il arrache votre arme et se jette sur vous avec un hurlement sauvage, vous faisant basculer en arrière. Ses doigts semblables à des griffes se resserrent autour de votre gorge... Vous vous débâtez, mais sans résultat... L'air commence à vous manquer, votre vue s'obscurcit... lorsque votre adversaire s'effondre sur vous de tout son poids, assommé.

Néanmoins, vous perdez 2 points de Vitalité.

Vous levez les yeux. Jade se tient debout au-dessus de vous, votre fusil entre les mains. Encore faible, vous repoussez le corps de Loco. Acceptant la main tendue de la jeune femme, vous vous relevez avec peine.

« Merci, » lui dites-vous simplement, en massant votre cou endolori. « Sans votre intervention, cette brute aurait eu raison de moi. »

« Que s'est-il-passé ? » vous demande-t-elle en vous rendant votre arme.

Sans répondre, vous faites le tour de la pierre gravée de symboles où se tenait l'être sur lequel vous avez fait feu. Aucune trace de lui. Vous êtes pourtant sûr de l'avoir touché ! Étrange, décidément.

Jade vous répète sa question. Vous devinez qu'il serait tout sauf profitable de chercher à lui mentir, aussi choisissez-vous de lui dire la vérité. En dépit de sa bizarrerie et du manque flagrant de preuves, votre récit semble la convaincre. Vous entendez alors un

grognement. Vous vous retournez vers Loco, prêt à vous défendre.

Le colosse a repris conscience et se redresse péniblement. « Je... Pardon, » vous dit-il en gardant le regard baissé. « Cette Chose, je ne sais pas ce qu'elle m'a fait... Je n'étais plus maître de moi-même. »

Vous hochez la tête. Vous êtes tenté de le croire, mais vous vous promettez néanmoins de garder un œil sur lui.

Inutile de rester plus longtemps en ces lieux sinistres. Avec Jade, vous décidez d'une explication à donner à la troupe, puis vous retournez au bivouac. Vous constatez alors que la plupart des hommes ont été réveillés par la détonation, et qu'ils sont rassemblés autour de Jensen, apeurés. Avec un certain aplomb, Jade parvient à les convaincre que vous avez tiré sur un jaguar qui rôdait dans les environs du camp.

Enfin, le soleil du matin perce au-dessus de la jungle amazonienne, chassant l'horreur nocturne. Le moment est venu d'entrer dans le temple !

Rendez-vous au 7.

14

Vous baissez la tête. « C'est entendu, » dites-vous. « J'abandonne. Je ne ramènerai pas l'Artefact en Europe. Je ne toucherai pas la récompense. » Malgré vous, un rire amer s'échappe de vos lèvres. « Mais c'est peut-être mieux ainsi. »

Une expression de surprise se peint sur le visage éthéré de Jade. « C'est une sage décision, » approuve-t-elle. « Pourtant, j'aurais aimé savoir... Vous n'êtes pas homme à renoncer facilement, alors pourquoi ?... »

Vous plongez votre regard dans le sien, puis vous désignez d'un geste vague la monstrueuse effigie du dieu Néant. « Disons que j'ai fini par ouvrir les yeux, tout simplement. Il y a des forces en ce monde qui dépassent l'entendement des hommes. L'Artefact est lié à ces forces, et je frémis en imaginant l'usage que pourrait en faire un esprit malveillant. Non... L'humanité n'a pas besoin de ça. »

Le fantôme de la jeune femme hoche la tête. « Je réalise maintenant que je me trompais sur votre compte. C'est dommage... Si c'était à refaire... Allons, inutile d'avoir des regrets. Aucun adieu n'est définitif. Tôt ou tard, nos chemins se croiseront à nouveau. »

Alors que la silhouette de Jade commence à s'effacer, elle vous adresse un petit signe de la main. « Au revoir, » murmurez-vous en imitant son geste. Aucune réponse – le spectre a déjà disparu.

Vous quittez la salle, le cœur lourd et léger à la fois. Sans aucun doute, vous avez beaucoup perdu aujourd'hui, mais ce que vous avez gagné en échange est presque aussi important : la promesse d'une nouvelle rencontre, sous d'autres cieux...

... Et sur de meilleures bases, cette fois ?

15

Non sans une certaine appréhension, vous vous avancez sur le vaste espace sablonneux. Votre progression est difficile, car chacun de vos pas s'enfonce profondément, et la poudre luminescente s'envole dans les airs. Bientôt, un nuage scintillant vous environne, s'élevant jusqu'à plusieurs fois votre hauteur – un phénomène qui n'est pas dénué de beauté.

Mais... Avez-vous bien vu ? Oui, à une cinquantaine de mètres

sur votre gauche, entre deux monticules pulvérulents, il vous semble percevoir comme une ondulation... Comme si quelque chose que vous devinez de grande taille évoluait sous la surface ! Vous ignorez le sens d'une telle manifestation, mais dans un tel lieu mieux vaut s'attendre au pire, aussi accélérez-vous votre marche en exhortant vos compagnons à se calquer sur votre rythme.

Vous jetez un coup d'œil en arrière. Jensen paraît avoir du mal à vous suivre. Avec un frisson, vous constatez alors que des nuages chatoyants s'élèvent d'un peu partout, et que le sol est animé de mouvements spasmodiques. Voilà qui sent mauvais, très mauvais. « Courez ! » criez-vous – et vous vous élancez aussitôt.

Il vous reste encore 500 mètres à parcourir. 400, 300... Soudain, un hurlement terrorisé retentit. Vous vous retournez à nouveau... Et vous manquez de défaillir. Car c'est une scène horrible, démentielle, qui se déroule sous vos yeux !

Émergeant à peine du sable, la tête d'une sorte d'énorme scolopendre est agrippée à l'un des pieds de l'archéologue, qui est tombé à terre et se débat dans la poussière ! Il vous faut agir, vite !

Allez-vous vous porter au secours de Jensen, votre machette à la main ? *Rendez-vous au [35](#).*

Ou préférez-vous rester où vous êtes et tenter d'abattre la bête au fusil ? *Rendez-vous au [4](#).*

Ou vous résignez-vous à abandonner votre compagnon ? *Rendez-vous au [29](#).*

16

Notez le code "duo". Les mains tremblantes, vous vous saisissez

du coffret. Il s'agit d'une petite boîte carrée, en or, ornementée d'un entrelacs inextricable de corps hideux. Jade a raison, l'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude. Vous songez à la récompense... Enfin, vous allez pouvoir raccrocher...

Brusquement, vous entendez Jade pousser un cri. Vous vous retournez aussitôt. La jeune femme gît sur le sol, visiblement inconsciente – ou pire encore. Debout au-dessus d'elle se tient un être inhumain, difforme, de petite taille, entièrement couvert d'un manteau noir à capuche qui le dissimule à vos yeux. Celui-ci bondit vers vous en brandissant une sorte de bâton dont les deux extrémités sont pourvues de pointes effilées. Un combat mortel s'engage alors.

Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺]; s'il est impair, suivez les (☹).

[☺] *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).*

(☹) *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [33](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).*

17

L'issue n'est plus qu'à 200 mètres... 150... 100... lorsqu'une nouvelle créature surgit du sable, vous prenant au dépourvu. D'un coup de machette, vous lui sectionnez plusieurs pattes, puis vous enfoncez votre lame dans son immonde gueule, traversant de part en part sa tête répugnante. L'arthropode vous asperge de son sang vert nauséabond, mais vous n'y prêtez pas attention – vous êtes trop occupé à survivre.

Alors que vous approchez du but, un cri strident vous fait

tourner la tête : Perez ! Vous songez un instant à intervenir, mais vous vous ravisez, car un flot rougeâtre inonde déjà la carapace de la bête qui l'a attaqué. Le malheureux se débat encore, mais son hurlement n'est plus qu'un gargouillis étouffé.

Puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous reprenez votre course désespérée. Devant vous, Jensen vient d'atteindre la sortie, une faille irrégulière qui s'ouvre dans l'escarpement rocheux. Enfin, vous y arrivez à votre tour, et vous vous y engouffrez sans hésiter.

Le passage est à la fois sinueux, étroit et sombre ; fort heureusement, vous avez toujours avec vous votre torche électrique. Vous vous retournez régulièrement pour surveiller vos arrières, mais les scolopendres géants n'ont pas l'air disposé à vous suivre. Et si un danger pire encore vous guettait, caché quelque part dans les ténèbres ?

Bientôt, vous rejoignez Jensen. De tout votre groupe, vous êtes apparemment les deux derniers survivants. L'archéologue a l'air épuisé, mais il ne semble pas très heureux de vous voir. Vous marchez de concert pendant une dizaine de minutes, côte à côte parfois, lorsque la largeur du souterrain le permet, l'un derrière l'autre le plus souvent. Une lueur grise commence à se répandre autour de vous, s'intensifiant peu à peu, jusqu'à rendre superflu l'usage de vos lampes. Au détour d'un renforcement, une ouverture inégale apparaît... Vous vous en approchez... Et vous vous figez aussitôt, épouvanté !

« Allons Capitaine, ne me dites pas que vous avez peur d'une simple statue, » se moque Jensen en passant devant vous. À sa suite,

vous pénétrez dans une vaste chambre circulaire en pierre finement taillée. L'endroit est éclairé par des flambeaux métalliques qui diffusent une lumière pâle, figée. L'archéologue a raison, la chose qui se tient au centre de la salle est effectivement une statue – mais quelle statue ! Une abomination tentaculaire cauchemardesque qui se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au cœur d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité.

Le scientifique s'en approche respectueusement. « Khalkhru, » souffle-t-il, le regard éclairé d'une flamme démente. « Te voilà enfin... »

Vous remarquez alors que la gigantesque idole tend l'un de ses nombreux membres au travers de l'abîme, et que sur celui-ci est posé une sorte de reliquaire, l'amenant juste à votre portée. Jensen paraît hésitant, mais vous sentez bien qu'il meurt d'envie de s'en emparer.

Allez-vous le laisser faire ? *Rendez-vous au [43](#).*

Ou préférez-vous le devancer ? *Rendez-vous au [10](#).*

18

Vous attrapez le monstre par son vêtement de toile épaisse, et vous le poussez de toutes vos forces pour le projeter dans l'abîme. Celui-ci s'accroupit alors, s'agrippant fermement au sol ; emporté par votre élan, vous basculez sur son dos en direction du gouffre !

=> *Si votre Vitalité est supérieure ou égale à 5 :*

In extremis, vous réussissez à vous rétablir.

[☺] Allez-vous répliquer en attaquant votre ennemi avec votre machette ? *Rendez-vous au [9](#).* Ou tenter de vous servir de votre

fusil ? *Rendez-vous au 5.*

(☉) Allez-vous essayer d'arracher à votre ennemi son redoutable bâton ? *Rendez-vous au 2.* Ou temporiser prudemment, en tentant de trouver une faille dans sa défense ? *Rendez-vous au 33.*

=> *Si votre Vitalité est inférieure à 5 :*

Par malheur, vous ne parvenez pas à éviter la chute, et vous disparaîsez dans le puits, avalé par les ténèbres. C'est la fin de votre aventure.

19

Retranchez 2 points à votre Score.

D'un ton que vous espérez sans réplique, vous ordonnez à Loco d'ouvrir la porte. L'Indien vous adresse un regard amusé. « Je pourrais refuser, » vous répond-t-il. « En ces lieux, la loi des Hommes ne s'applique plus. L'ancien esclave peut prendre la place du maître, et le maître devenir l'esclave. Mais je vais vous prouver que votre prétendue science moderne n'est qu'une supercherie. »

Sur ces paroles, Loco s'avance vers le portail... et appuie de toutes ses forces sur le battant gauche ! Celui-ci s'écarte sans que rien d'anormal ne se produise, dévoilant les premières marches d'un escalier qui se noie dans les ténèbres.

Vous vous retournez vers Jensen. L'archéologue paraît un peu embarrassé, mais ne dit rien. Sans rien trouver à dire vous non plus, vous franchissez le seuil obscur, vos compagnons à votre suite.

Rendez-vous au 11.

Ce vaste espace sablonneux ne vous dit rien qui vaille, et vous craignez de le traverser à découvert, aussi décidez-vous de rester au plus près de la falaise. Malgré cette précaution, chacun de vos pas s'enfonce profondément dans la fine poudre moirée, la dispersant dans l'air, et une nuée iridescente vous environne bientôt. En d'autres circonstances, vous auriez qualifié ce phénomène de féérique ; en ces lieux étranges, vous ne le trouvez qu'inquiétant.

Vous avez parcouru environ un tiers de la distance qui vous sépare de la sortie, lorsque vous remarquez que de nouveaux nuages brillants commencent à s'élever d'un peu partout autour de vous, et que le sol pulvérulent semble animé de vibrations... Ou alors... Se pourrait-il qu'il y ait des choses vivantes qui évoluent sous sa surface ?

Vous secouez la tête. Voilà typiquement le genre de question dont vous préférez ignorer la réponse. « Courez ! Vite ! » hurlez-vous à vos compagnons.

Soudain, quelque chose d'énorme émerge du sable à une vingtaine de mètres devant vous. Vous poussez un cri de surprise et de terreur mêlées. Un ver ? Non, cela ressemble plutôt à une gigantesque scolopendre ! Avec une vivacité effrayante, la bête obscène se rue vers votre groupe, tandis que d'autres de ses congénères commencent à s'extraire du sable !





Soudain, quelque chose d'énorme émerge du sable à une vingtaine de mètres devant vous. Cela ressemble à une gigantesque scolopendre !

Inutile d'épauler votre fusil : ces horreurs sont beaucoup trop nombreuses. Peut-être pourriez-vous en éliminer quelques-unes, mais vous seriez rapidement submergé par leur grouillante multitude. Vous empoignez votre machette, affichant une expression déterminée.

Mais l'immense arthropode est déjà sur vous, frétilant affreusement sur ses membres innombrables, sa gueule béante aux mandibules acérées prête à vous déchirer la gorge.

D'un geste précis, vous abattez votre lame sur la tête de la créature, lui fracassant le crâne dans un bruit répugnant. Hélas, un soubresaut de son corps monstrueux vous heurte de plein fouet, vous précipitant dans la poussière. *Vous perdez 1 point de Vitalité.* Vous vous relevez le souffle coupé, et tant bien que mal vous reprenez votre course vers la sortie.

À présent veuillez choisir un chiffre au hasard (compris entre 0 et 9), puis rendez-vous au [48](#) !

21

Avant que vous ayez pu réagir, le coup de feu explose, et vous sentez une intense douleur vous déchirer le ventre. Vous vous effondrez sur le sol.

Le vieil homme s'approche nonchalamment de vous. « Vous allez rire, » vous dit-il. « Figurez-vous que c'est moi qui vous ai confié cette mission, en vous contactant par le biais du Mandataire... Pour garder mon identité secrète, vous comprenez. Je voulais que vous le sachiez avant de rejoindre l'Au-Delà. Je suis sûr que vous appréciez l'ironie. »

Jensen pose un pied sur votre torse, amène son arme à quelques centimètres de votre crâne et appuie sur la détente.

Un grondement terrible, un flash éblouissant, et puis plus rien.

Ainsi se termine votre aventure.

22

Au moment même où vous pressez la gâchette, Loco se précipite sur vous, son arme dressée. À cette distance, impossible de manquer votre cible ; frappé de plein fouet à la poitrine, l'homme tombe à genoux puis s'effondre dans la terre meuble. Sans perdre un instant, vous dirigez votre fusil vers la créature, mais celle-ci s'est déjà fondue dans la nuit.

Vous vous agenouillez auprès du corps de l'Indien pour l'examiner. Il est mort, comme vous vous en doutiez – il ne pouvait guère en être autrement, mais c'était lui ou vous. *Retranchez 1 point à votre Score.*

Un bruit de branchages cassés vous arrache à vos pensées et vous fait tressaillir. Vous relevez vivement votre fusil, avant de le rabaisser aussitôt. Une mince silhouette féminine vient de pénétrer dans la clairière. Jade.

« Capitaine ?... Que... Que s'est-il-passé ? » vous demande-t-elle.

Vous la regardez dans les yeux. Vous y lisez de la surprise, une certaine déception, et peut-être aussi de la peur. Difficile de savoir quoi penser d'un tel mélange. En tout cas, inutile de chercher à lui mentir – elle ne vous croirait pas. Vous choisissez donc de lui dire la vérité.

En dépit de son invraisemblance et du manque flagrant de preuves, votre récit semble la convaincre. Vous décidez ensemble d'une explication à donner à la troupe, puis vous retournez au camp. Vous constatez alors que la plupart des hommes ont été réveillés par le coup de feu, et qu'ils sont rassemblés autour de Jensen, apeurés. Avec un certain aplomb, Jade parvient à leur faire avaler l'idée que Loco a été pris d'un coup de folie, et qu'il s'est attaqué à vous, ce qui vous a obligé à l'abattre.

Enfin, le soleil du matin perce au-dessus de la jungle amazonienne, chassant l'horreur nocturne. Le moment est venu d'entrer dans le temple !

Notez la mort de Loco ; pour la suite de cette aventure, lorsque se présenteront des choix se rapportant à lui, vous devrez les ignorer. Rendez-vous au 7.

23

Vous flottez doucement. Vous vous sentez bien. Au-dessus de vous, le Soleil est plus éblouissant que jamais. Pourtant, les étoiles sont présentes elles aussi, petites perles brillantes cousues sur l'étoffe noire de l'univers. Machinalement, vous mettez en quête de la Grande Ourse – et vous finissez par la trouver, quelque part du côté de votre épaule droite. Vos mouvements sont fluides, légers. Votre corps ne pèse pas plus lourd qu'une plume. En vous retournant pour chercher Cassiopée, vous apercevez la Lune dorée comme une immense goutte de miel, et en arrière plan la Terre, magnifique bulle bleue et blanche suspendue dans l'espace. Elle paraît si fragile vue d'ici... Vous avez l'impression qu'il vous suffirait de la toucher du

doigt pour la faire éclater.

Brusquement, vous pivotez sur vous-même avec agilité, en alerte. Il vous semble que... Oui, vous sentez une présence hostile, tout là-bas, très loin, aux confins de la galaxie. Vous concentrez toute votre attention sur cette zone, mais vous ne voyez rien... Ou plutôt si : une petite tache vaguement circulaire, d'un noir absolu, plus profond que celui de l'espace, et qui grossit lentement, très lentement – et pourtant de plus en plus vite. Impossible d'en détacher votre regard. Votre angoisse monte tandis que progresse l'obscurité, inexorablement. Les étoiles y basculent une à une, y scintillant une dernière fois avant de s'éteindre, comme absorbées par un puits sans fond... C'est un cataclysme d'ampleur cosmique qui se déroule sous vos yeux !

À présent, vous discernez une forme autour de cette bouche ténébreuse... Une silhouette fantomatique qui s'étend sur des milliers d'années-lumières... Quelque chose qui ressemble à un ver gigantesque, obscène, et qui vient vers vous !

La monstruosité occupe maintenant plus d'un dixième de l'espace, et grandit encore au fur et à mesure qu'elle s'approche, avec une rapidité effrayante. Pesamment, le Soleil commence à dériver, attiré par la gueule béante... La Terre et la Lune prennent le même chemin... Et vous vous sentez aspiré vous aussi !

Affolé, vous essayez de fuir. Peine perdue. Tout s'obscurcit autour de vous. L'espace se rétrécit. Une pesanteur terrible vous étouffe, vous écrase. Vous essayez de crier, mais aucun son ne s'échappe de vos lèvres. Votre corps commence à se désagréger...

... Et vous vous éveillez en hurlant !

Autour de vous, vos compagnons vous regardent d'un drôle d'air. Vous vous sentez oppressé, votre cœur bat la chamade. Quel cauchemar ! *Notez le code "prémonition"*.

Vous prenez une grande inspiration, en essayant autant que possible de ne rien laisser paraître, puis vous regardez votre montre ; il est temps de repartir.

Ce bref moment de repos vous a tout de même permis de récupérer 2 points de Vitalité (3 si vous avez le code "blessure"). Rendez-vous au 8.

24

Alors que vous vous approchez du portail, une certaine inquiétude vous envahit. De part et d'autre de celui-ci, les deux idoles démoniaques semblent vous suivre du regard, comme si elles attendaient que vous soyez assez proche d'elles pour se jeter sur vous. Enfin, vous vous arrêtez devant le battant droit. Vous remarquez que sa surface de pierre est totalement unie, dépourvue du moindre ornement, ce qui paraît presque étrange dans un environnement tel que l'intérieur de ce temple, à ce point surchargé de motifs bicornus. Prudemment, vous avancez votre main. Vos doigts effleurent la roche lisse... et s'y collent aussitôt, prisonniers d'une étreinte glaciale, tandis qu'un froid mortel vous remonte le long du bras !

Paniqué, vous tirez en arrière de toutes vos forces pour vous libérer. Sans succès. Vous redoublez d'effort, et soudain un claquement retentit, libérateur, en même temps qu'une douleur atroce vous envahit. *Vous perdez 4 points de Vitalité.*

Vous ramenez à vous votre main gelée, estropiée. La pulpe de vos doigts n'est plus qu'une bouillie sanglante. De votre main valide vous arrachez un pan de votre chemise, et vous vous en servez pour tenter d'enrayer l'hémorragie. *Notez le code "blessure".*

« Jensen ! » hurlez-vous, votre voix déformée par la souffrance.
« Bon sang, que s'est-il passé ? »

Le scientifique bredouille quelques mots confus qui se veulent probablement des excuses. Furieux, vous l'agrippez par l'épaule :

« Débrouillez-vous comme vous voulez, mais ouvrez-moi cette porte ! » criez-vous. *Rendez-vous au 3.*

25

Incapable de dominer votre rage, vous projetez l'archéologue contre l'idole démoniaque à l'aspect reptilien. L'homme la percute violemment et s'effondre à terre, avant de se recroqueviller entre les pattes griffues du monstre de pierre, affolé, pantelant. En dépit du dégoût qu'il vous inspire désormais, cette vision pathétique suffit à apaiser votre courroux, et vous vous détournez de lui, reportant votre attention sur ce qu'il reste du corps de Jade.

« ¡ Capitán, atención ! »

La voix de Perez, apeurée.

Vous faites aussitôt volte-face. Toujours affalé sur le sol, Jensen est en train d'extraire de sa veste un objet métallique de petite taille qui ressemble à un revolver ! Vous vous précipitez sur lui, et vous le lui arrachez des mains avant qu'il ait eu le temps de s'en servir.

« Je croyais que vous détestiez la violence, Jensen, » lui dites-vous en examinant l'arme miniature. « Intéressant modèle... Je me

demande quelle précision on peut avoir avec un canon aussi court...
J'ai bien envie de l'essayer. »

Vous pointez le viseur sur l'archéologue. Avec satisfaction, vous notez que son visage barbu est décomposé par la peur. Vous éclatez de rire.

« Tenez, voilà votre joujou. » Vous jetez le revolver à ses pieds d'un geste méprisant. « Je vous tiens à l'œil, Jensen. Je sais maintenant quel type d'homme vous êtes, et de quoi vous êtes capable ; vous ne pourrez plus me surprendre. Je risque d'avoir besoin de vous, et c'est pourquoi vous êtes encore en vie. Quant à votre arme, je vous la laisse pour nous aider à faire face aux éventuelles menaces que recèle ce maudit temple. Mais surtout prenez garde, je ne serai pas aussi clément la prochaine fois. Et pour commencer, ouvrez-moi cette porte. »

Le vieillard se relève péniblement, mais sans manquer de ramasser son revolver.

Notez le code "aiguillon", et rendez-vous au [3](#).

26

Hélas pour vous, aussi agréables soient-ils, vous vivez vos derniers instants !

Dans quelques heures, épuisé par une soirée épique, vous vous endormirez au côté de Jade... Et vous serez la première victime de Xerrchah.

27

Conscient de votre rôle de chef, vous vous jetez dans la mêlée

sans hésitation. Cette attitude courageuse a un effet bénéfique sur le moral de vos compagnons. *Augmentez votre Score de 1 point.*

Le combat s'engage ; vous devinez rapidement qu'il sera bref et intense. Les machettes de vos hommes s'abattent sur les Esprits de la Jungle, qui ripostent à coups de sagaies et de poignards en os. L'un d'entre eux s'élançe vers vous en esquissant une attaque vicieuse, mais vous parez l'estocade sans difficulté et le décapitez presque d'un revers de votre lame. À vos côtés, Loco se déchaîne comme un dément. Quel guerrier ! Tout le contraire de Jensen qui s'est prudemment éclipsé au début de la bataille – mais l'archéologue vous a suffisamment rabâché son dégoût des armes et de la violence. Quant à Jade, son automatique à la main, elle sème la désolation dans les rangs ennemis.

Bientôt, vous et les vôtres prenez le dessus. Les Esprits rompent l'engagement et refluent vers la forêt. Hélas pour vous, juste avant de disparaître dans l'ombre, l'un des guerriers se retourne et projette sa lance dans votre direction. Vous échappez de justesse à un coup mortel, mais l'arme vous entaille profondément le flanc. *Vous perdez 3 points de Vitalité.* Maudissant votre malchance, vous renoncez à pousser votre avantage sur les indigènes. Malgré tout, vous leur avez donné une bonne leçon !

Rendez-vous au [34](#).

28

L'issue n'est plus qu'à 200 mètres... 150... 100... lorsqu'une nouvelle créature surgit du sable, vous prenant au dépourvu. D'un coup de machette, vous lui sectionnez plusieurs pattes, puis vous

enfoncez votre lame dans son immonde gueule, traversant de part en part sa tête répugnante. L'arthropode vous asperge de son sang vert nauséabond, mais vous n'y prêtez pas attention – vous êtes trop occupé à survivre.

Alors que vous approchez du but, un cri strident vous fait tourner la tête : Perez ! Vous songez un instant à intervenir, mais vous vous ravisez, car un flot rougeâtre inonde déjà la carapace de la bête qui l'a attaqué. Le malheureux se débat encore, mais son hurlement n'est plus qu'un gargouillis étouffé.

Puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous reprenez votre course désespérée. Devant vous, Jade vient d'atteindre la sortie, une faille irrégulière qui s'ouvre dans l'escarpement rocheux. Enfin, vous y arrivez à votre tour, et vous vous y engouffrez sans hésiter.

Le passage est à la fois sinueux, étroit et sombre ; fort heureusement, vous avez toujours avec vous votre torche électrique. Vous vous retournez régulièrement pour surveiller vos arrières, mais les scolopendres géants n'ont pas l'air disposé à vous suivre. Et si un danger pire encore vous guettait, caché quelque part dans les ténèbres ?

Bientôt, vous rejoignez Jade qui semble vous attendre, nonchalamment appuyée contre la paroi. De tout votre groupe, vous êtes apparemment les deux derniers survivants. « Ah, Capitaine ! » s'exclame gaiement la jeune femme en vous prenant par le bras, l'air soulagée. « Je suis contente que vous vous en soyez sorti vous aussi ! » Un peu destabilisé par ce témoignage d'affection inattendu, vous examinez son joli visage du coin de l'œil, mais sans trouver

dans son expression le moindre signe de duplicité. Peut-être est-elle sincère après tout...

Vous marchez de concert pendant une dizaine de minutes, côte à côte parfois, lorsque la largeur du souterrain le permet, l'un derrière l'autre le plus souvent. Une lueur grise commence à se répandre autour de vous, s'intensifiant peu à peu, jusqu'à rendre superflu l'usage de vos lampes. Au détour d'un renforcement, une ouverture inégale apparaît... Vous vous en approchez... Et vous vous figez aussitôt, épouvanté !

Jade se reprend avant vous. « Je crois que ce n'est qu'une statue, » vous souffle-t-elle. Ensemble, vous pénétrez dans une vaste chambre circulaire en pierre finement taillée. L'endroit est éclairé par des flambeaux métalliques qui diffusent une lumière pâle, figée. La jeune femme à raison, la chose qui se tient au centre de la salle est effectivement une statue – mais quelle statue ! Une abomination tentaculaire cauchemardesque qui se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au cœur d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité.

Vous vous en approchez doucement. « Quelle horreur, » vous dit Jade. « J'en ai presque la nausée... »





Une abomination tentaculaire se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au cœur d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité.

Vous remarquez alors que la gigantesque idole tend l'un de ses nombreux membres au travers de l'abîme, et que sur celui-ci est posé une sorte de petit coffre, l'amenant juste à votre portée.

« Et s'il contenait l'Artefact ? » vous demande Jade, la voix frémissante d'excitation. « Je ne pense pas que je pourrai l'atteindre, mais peut-être que vous... »

Avec fébrilité, vous tendez les mains vers le mystérieux reliquaire. *Si votre Score est supérieur ou égal à 7, rendez-vous au [16](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).*

29

Vous vous détournez de l'affreux spectacle. Inutile de lutter contre une telle créature, vous ne feriez que mettre votre vie en danger pour rien. L'homme est condamné, vous ne pouvez rien faire pour lui – d'autant plus que de nouveaux mille-pattes sont déjà en train de s'extraire du sol. Sans remords, vous vous précipitez vers la sortie. *Notez la mort de Jensen, et soustrayez 3 points à votre Score.*

À présent veuillez choisir un chiffre au hasard (compris entre 0 et 9), puis rendez-vous au [48](#) !

30

Vous saisissez votre adversaire par son habit sombre, tirant de toutes vos forces pour le projeter dans l'abîme. À votre grande surprise, celui-ci ne résiste pas – il se laisse entraîner – mais au moment où vous le lâchez il bondit au-dessus du gouffre, prends appui sur la statue et se jette sur vous !

Stupéfié, vous réagissez trop tard, et son arme vous blesse

profondément. *Vous perdez 2 points de Vitalité.*

[☺] Allez-vous essayer d'arracher à votre ennemi son redoutable bâton ? *Rendez-vous au 2.* Ou temporer prudemment, en tentant de trouver une faille dans sa défense ? *Rendez-vous au 33.*

(☹) Allez-vous répliquer en attaquant votre ennemi avec votre machette ? *Rendez-vous au 46.* Ou tenter de vous servir de votre fusil ? *Rendez-vous au 5.*

31

Au moment même où vous allez vous saisir du coffret, vous sentez une violente poussée dans votre dos. Terrifié, vous essayez de rétablir votre équilibre – sans succès. D'abord lentement, puis de plus en plus vite, vous basculez dans le gouffre, avalé par les ténèbres.

Comme tous ceux qui ont eu le malheur de tomber dans le Puits du Néant, vous ne mourrez pas, mais votre chute se poursuivra pour l'éternité.

Un sort pire que la mort, s'il en est.

32

L'issue n'est plus qu'à 200 mètres... 150... 100... lorsqu'une nouvelle créature surgit du sable, vous prenant au dépourvu. D'un coup de machette, vous lui sectionnez plusieurs pattes, puis vous enfoncez votre lame dans son immonde gueule, traversant de part en part sa tête répugnante. L'arthropode vous asperge de son sang vert nauséabond, mais vous n'y prêtez pas attention – vous êtes trop occupé à survivre.

Alors que vous approchez du but, un cri strident vous fait tourner la tête : Perez ! Vous songez un instant à intervenir, mais vous vous ravisez, car un flot rougeâtre inonde déjà la carapace de la bête qui l'a attaqué. Le malheureux se débat encore, mais son hurlement n'est plus qu'un gargouillis étouffé.

Puisant dans vos dernières réserves d'énergie, vous reprenez votre course désespérée. Devant vous, Loco vient d'atteindre la sortie, une faille irrégulière qui s'ouvre dans l'escarpement rocheux. Enfin, vous y arrivez à votre tour, et vous vous y engouffrez sans hésiter.

Le passage est à la fois sinueux, étroit et sombre ; fort heureusement, vous avez toujours avec vous votre torche électrique. Vous vous retournez régulièrement pour surveiller vos arrières, mais les scolopendres géants n'ont pas l'air disposé à vous suivre. Et si un danger pire encore vous guettait, caché quelque part dans les ténèbres ?

Bientôt, vous rejoignez Loco. De tout votre groupe, vous êtes apparemment les deux derniers survivants. En dépit des épreuves traversées, l'Indien affiche toujours une expression imperturbable. Vous marchez de concert pendant une dizaine de minutes, côte à côte parfois, lorsque la largeur du souterrain le permet, l'un derrière l'autre le plus souvent. Une lueur grise commence à se répandre autour de vous, s'intensifiant peu à peu, jusqu'à rendre superflu l'usage de vos lampes. Au détour d'un renforcement, une ouverture inégale apparaît... Vous vous en approchez... Et vous vous figez aussitôt, épouvanté !

Loco vous adresse un regard dédaigneux. « Gardez votre calme

Capitaine, ce n'est qu'une statue, » vous dit-il en vous écartant brusquement et en passant devant vous. À sa suite, vous pénétrez dans une vaste chambre circulaire en pierre finement taillée. L'endroit est éclairé par des flambeaux métalliques qui diffusent une lumière pâle, figée. Le colosse à raison, la chose qui se tient au centre de la salle est effectivement une statue – mais quelle statue ! Une abomination tentaculaire cauchemardesque qui se dresse sur un haut piédestal, lui-même placé au cœur d'un puits dont les profondeurs se perdent dans l'obscurité.

Vous remarquez alors que la gigantesque idole tend l'un de ses nombreux membres au travers de l'abîme, et que sur celui-ci est posé une sorte de reliquaire, l'amenant juste à votre portée.

L'Indien s'en approche doucement. « Les Ancêtres avaient raison... Mon peuple, l'heure de ta revanche a enfin sonné, » murmure-t-il pour lui-même, un soupçon de triomphe dans la voix.

Intrigué, un peu inquiet aussi – comme si ces quelques mots recelaient une menace – vous décidez de demander à votre compagnon de s'expliquer. Deux questions vous viennent à l'esprit ; choisissez laquelle vous désirez lui poser :

« Quels sont ces Ancêtres dont vous parlez, Loco ? » *Rendez-vous au [41](#).*

« Une revanche de votre peuple ? Et contre qui ? » *Rendez-vous au [12](#).*

33

Vous observez l'être avec attention. Même s'il est nettement plus petit que vous, son arme lui donne une meilleure allonge, et ses

déplacements sont aussi souples que ceux d'un serpent.

Soudain, votre ennemi amorce une attaque. Vous parez aussitôt, mais il s'agissait d'une feinte ; son bâton contourne élégamment votre machette et vous écorche l'épaule. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

[☺] Allez-vous le repousser et le frapper avec votre arme ? *Rendez-vous au 9.* Ou préférez-vous tenter de le faire chuter dans le puits ? *Rendez-vous au 18.*

(☹) Allez-vous essayer de le faire basculer dans le puits ? *Rendez-vous au 30.* Ou tenter de lui arracher son arme ? *Rendez-vous au 2.*

34

Le combat s'est achevé sur une victoire, mais vos compagnons survivants ont été durement éprouvés. Quant à vous, votre pragmatisme l'emporte de loin sur vos émotions. En cet instant, votre priorité est d'atteindre le temple le plus rapidement possible, et de préférence avant la nuit – si les Esprits de la Jungle tentaient une nouvelle attaque, l'endroit serait probablement plus facile à défendre. Votre temps est donc précieux, mais vous avez douloureusement conscience de la nécessité d'en consacrer un peu à enterrer vos morts. Les hommes tiennent généralement beaucoup à ces futilités, et vous ne pouvez pas prendre le risque de provoquer une mutinerie.

Vous observez Jade du coin de l'œil. Son visage délicat ne trahit aucun sentiment particulier. Rien d'étonnant à cela – elle est faite du même bois que vous. « Avez-vous remarqué ? » vous demande-t-elle

subitement. « Les tambours se sont tus ! »

Vous tendez l'oreille. En effet, le martèlement monotone a pris fin. Est-ce de bon ou de mauvais augure ? Avec les Esprits, impossible de le savoir... C'est sans doute la peuplade la plus mal connue et la plus imprévisible de toute l'Amazonie.

Une demi-heure plus tard, l'expédition est enfin prête à repartir, le strict nécessaire ayant été accompli, et vous lancez impatientement le signal du départ. Avec regret, vous avez dû vous défaire d'une bonne partie de vos vivres et de votre matériel, faute de porteurs. En espérant ne pas en avoir besoin plus tard...

Tandis que vous progressez vers l'édifice, toujours aux aguets dans la crainte d'une embuscade, vous constatez avec étonnement que la végétation s'éclaircit et se transforme autour de vous. Noircie, flétrie, contrefaite, elle vous donne l'impression d'être malade. Le sol est gorgé d'humidité, et vos pieds s'enlisent jusqu'à mi-botte, ce qui ralentit encore votre avancée. L'odeur habituellement vivifiante de la forêt vierge devient désagréable, insalubre. Quant au temple lui-même, il ne ressemble à rien que vous ayez déjà vu... Une masse anarchique de pierre sombre – peut-être du basalte – qui paraît moins bâtie que sculptée dans la roche. En dépit de sa taille respectable, il ne vous évoque guère qu'un énorme crapaud accroupi. Rien d'étonnant à ce qu'il n'ait pas été repéré avant.

Enfin, la troupe arrive au pied du monument. Le soleil est sur le point de basculer derrière l'horizon. Devant vous, une sorte de gueule béante s'ouvre dans l'escarpement désordonné. Vous regardez vos hommes : leur inquiétude est manifeste. Pour être franc, vous ne vous sentez pas non plus très à l'aise. Même

l'impassible Loco a l'air intimidé. Seul Jensen semble indifférent à l'atmosphère angoissante qui règne en ces lieux : ses yeux vous font penser à ceux d'un gosse qui s'apprête à souffler les bougies de son gâteau d'anniversaire. Ces scientifiques... En dépit de toute leur intelligence, leur capacité de perception est si limitée ! Vous en ririez presque, mais la situation est trop délicate pour cela. La réussite de votre mission, voilà ce qui importe. Retrouver l'Artefact. Il ne faut pas vous disperser.

Décidez-vous de passer la nuit sur place, afin de reprendre des forces avant de pénétrer dans le temple ? *Rendez-vous au [40](#).*

Ou préférez-vous vous y aventurer sans plus tarder ? *Rendez-vous au [7](#).*

35

Brandissant votre arme, vous vous précipitez vers le scientifique et la bête qui l'assaille. Jamais de toute votre vie vous n'avez vu de chose plus répugnante ! Avec dégoût, vous abattez votre lame sur ce qui tient lieu de cou à l'odieuse créature. La chitine se brise dans un écoeurant craquement sec, et une humeur malodorante s'échappe en giclant.

En émettant une série d'ignobles cliquetis aigus, l'arthropode géant abandonne sa proie et se retourne vers vous. Vous n'avez pas le temps de réagir. Ses mandibules se referment sur votre cuisse et s'enfoncent profondément dans votre chair. *Vous perdez 3 points de Vitalité.* Paniqué, vous levez à nouveau votre machette et vous frappez, frappez, encore et encore, pleurant d'horreur et de souffrance. Ce n'est que lorsque l'affreuse tête se sépare du corps

monstrueux que celle-ci relâche enfin son étreinte.

À bout de force, vous vous effondrez sur le sol poudreux, la jambe ensanglantée, votre cœur battant à tout rompre. Vous n'avez pourtant pas de temps à perdre : d'un peu partout, de nouveaux mille-pattes émergent de leur gangue poussiéreuse. Quant à l'archéologue, il s'est déjà relevé ; miraculeusement indemne, il s'enfuit en direction de la sortie sans même vous accorder un regard. En le maudissant pour son ingratitude, vous lui emboîtez le pas en claudiquant. *Néanmoins, votre conduite courageuse vous permet d'ajouter 2 points à votre Score.*

À présent veuillez choisir un chiffre au hasard (compris entre 0 et 9), puis rendez-vous au [48](#) !

36

Retranchez 2 points à votre Score.

« Jade, à vous de jouer. Ouvrez-moi ce portail, » ordonnez-vous.

« Moi Capitaine ? Mais enfin... Je ne sais... J'ignore tout des Esprits de la Jungle, comment pourrais-je... » se défend-t-elle.

« Ce ne sont pas les Esprits qui ont construit ce temple, » intervient Jensen d'un air suffisant. « Ils n'en sont que les gardiens. »

« Allez-y Jade, ne faites pas tant d'histoires. De quoi avez-vous peur ? Ce n'est qu'une porte ! »

Conformément aux indications de l'archéologue, la jeune femme pose une main tremblante sur le battant droit du portail. Vous l'entendez pousser un petit soupir avant de s'immobiliser, appuyée contre la pierre, comme si elle reprenait ses forces.

« Dépêchez-vous, nous n'allons pas y passer des heures, » vous impatientez-vous. Pour la brusquer un peu, vous touchez de vos doigts son avant-bras dénudé... et vous les retirez aussitôt. Car sa chair est devenue plus froide que de la glace !

Au même moment, et comme si votre contact avait rompu un équilibre fragile, un crissement sonore retentit. Une fissure est apparue sur la nuque et le dos de Jade, parcourant sa peau et ses vêtements comme s'ils étaient faits d'un même bloc. À nouveau, un craquement se fait entendre, puis d'autres, accompagnés chacun par la naissance d'une nouvelle lézarde. Vous vous reculez, horrifié, tandis que le phénomène s'amplifie... lorsque son corps tout entier se fendille, éclate, se disloque, comme s'il avait été fait de verre !

En un instant, il ne reste plus de la jeune femme qu'un amas de grésil rougeâtre. *Notez la mort de Jade.*

« Incroyable ! » s'exclame Jensen. « Le Souffle du Néant... C'était donc vrai ! »

« Que voulez-vous dire ? » vous écriez-vous, furieux. « Que vous saviez ce qui allait arriver ? Que vous avez sacrifié cette jeune femme pour vérifier je ne sais quelle obscure théorie ? Que ce serait moi qui aurais trouvé la mort si je ne lui avais pas demandé d'ouvrir cette porte à ma place ? »

Tout à votre colère, vous saisissez le scientifique par son col, et vous le secouez brutalement. Celui-ci marmonne quelques paroles confuses que vous entendez à peine, probablement des excuses.

Allez-vous lui administrer une bonne correction ? *Rendez-vous au 25.*

Ou préférez-vous l'obliger à ouvrir la porte ? *Rendez-vous au 3.*

À moins que vous ne le laissiez en paix, et que vous demandiez à Loco de faire le nécessaire pour que vous puissiez enfin franchir ce portail ? *Rendez-vous au [19](#).*

37

Avant que vous ayez pu mettre votre plan à exécution, l'arme de la créature fend l'air avec une rapidité inouïe. Presque aussi vivement, vous parez le coup avec votre lame, mais l'extrémité pointue du bâton vous entaille le bras. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

En désespoir de cause, vous vous jetez sur votre adversaire. Déconcerté par votre changement brutal de tactique, celui-ci recule en poussant un chuintement reptilien, mais vous l'empoignez à bras le corps et le soulevez au-dessus de votre tête. Vous sentez des crocs et des griffes aiguës vous lacérer les bras, mais vous n'y prenez pas garde. *Vous perdez 1 point de Vitalité supplémentaire.*

Enfin, vous vous tournez vers le puits et y précipitez votre ennemi gesticulant. Impuissant, le monstre disparaît dans les ténèbres avec un sifflement de rage.

Vous vous effondrez sur le sol, épuisé... mais vainqueur ! *Si vous avez le code "duo", rendez-vous au [49](#). Sinon, et si votre Score est supérieur ou égal à 5, rendez-vous au [53](#) ; s'il est inférieur, rendez-vous au [52](#).*

38

Vous sentez une main effleurer votre épaule. Péniblement, vous ouvrez les yeux. C'est Jade, penchée sur vous. Dans cette position,

son corps élancé aux formes sensuelles vous apparaît plus désirable que jamais. Tandis que vous vous redressez, vous croisez son regard soucieux, ce qui vous ramène à la réalité. Elle vous fait signe de garder le silence, son index posé sur ses lèvres bien dessinées.

« Venez voir Capitaine, j'ai quelque chose à vous montrer, » vous chuchote-t-elle. Vous jetez un coup d'œil rapide autour de vous. Vos compagnons dorment paisiblement.

Allez-vous faire confiance à Jade ? *Rendez-vous au 44.*

Ou préférez-vous continuer à vous reposer ? *Rendez-vous au 23.*

39

Jade secoue la tête d'un air abattu. « Je vous aurai prévenu. Quoiqu'il arrive maintenant, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même, » regrette-t-elle encore avant de s'effacer dans les ténèbres.

À peine le fantôme a-t-il disparu qu'une terrible douleur vous déchire le dos, et vous vous effondrez sur le sol. Vous sentez un fluide chaud et poisseux qui se répand sur vous, imprégnant vos habits. *Vous perdez 4 points de Vitalité.* Avec une difficulté immense, vous vous relevez, grièvement blessé. L'être qui vous a traîtreusement attaqué se tient face à vous : une petite silhouette difforme, inhumaine, couverte d'un manteau noir qui la dissimule entièrement. Son arme est une sorte de long bâton aux deux extrémités effilées, dont l'une est rougie de votre sang. Vous allez devoir vous défendre.

Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).

[☺] Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [2](#).
Sinon, rendez-vous au [46](#).

(☹) Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [33](#).
Sinon, rendez-vous au [9](#).

40

Jusqu'à présent, les Esprits de la Jungle ne vous ont encore jamais attaqué après le coucher du soleil, mais mieux vaut être prudent. Vous choisissez d'établir le campement sur un terrain relativement sec et dégagé situé tout contre la muraille du temple, mais à une distance respectable de son entrée, car vous ignorez ce qui serait susceptible d'en sortir à la faveur des ténèbres. D'étranges histoires courent à propos de ce lieu, sinistres pour la plupart. Et vous n'êtes pas sans savoir que les légendes reposent souvent sur un fond de vérité...

Vous définissez les tours de garde. Jade d'abord, puis vous, et enfin Loco. Vous préférez laisser Jensen se reposer – qu'il ait survécu jusqu'ici tient déjà du miracle, et vous ne voudriez pas qu'il meurt d'épuisement juste au moment où il pourrait peut-être se rendre utile. Quant aux porteurs, vous ne pouvez pas compter sur eux.

Vous songez un instant à prendre un rapide repas froid – faire un feu est hors de question – mais l'odeur de putréfaction qui monte de la forêt vous coupe l'appétit, aussi décidez-vous d'aller vous coucher sans plus tarder. Épuisé par une journée harassante, vous vous endormez aussitôt. Malgré la fatigue, votre sommeil est agité, peu réparateur. *Vous regagnez tout de même 3 points de Vitalité.*

Jade vous réveille comme prévu, un peu avant minuit ; c'est déjà à vous de faire le guet. Les secondes, les minutes et les heures s'égrènent lentement, éprouvant votre vigilance, mais rien d'inhabituel ne se produit. Enfin vient le tour de Loco. Vous lui passez le relais sans échanger plus de mots qu'il n'en faut. Inutile de faire semblant, vous vous appréciez aussi peu l'un que l'autre. Pourtant, vous lui faites relativement confiance, plus qu'à aucun autre membre de votre groupe. Il ne touchera son argent que s'il vous ramène à bon port avec l'Artefact – et cela, il le sait aussi bien que vous.

Vous vous allongez à nouveau sur votre lit de fortune. Cette fois, impossible de trouver le sommeil, et non sans raison : vous sentez de la tension dans l'air, comme si une menace planait sur l'expédition. Vous renoncez définitivement à dormir, et vous vous redressez à demi contre votre sac à dos, vigilant. Tout est calme autour de vous. Pourtant, par le passé, votre sixième sens vous a rarement trompé. À la faveur de la lune, vous suivez du regard Loco qui fait de longs va-et-vient à la lisière du camp...

Lorsque celui-ci disparaît brusquement dans l'obscurité ! Vous vous levez aussitôt, et vous saisissez votre fusil. À pas de loup, vous vous dirigez vers l'endroit où l'Indien se tenait encore un instant auparavant. Aucune trace de lui. Le cœur battant, vous pénétrez dans la jungle éparsée qui borde le temple. Vous parcourez plusieurs mètres sans rien voir d'anormal, mais la nuit est profonde sous le couvert des arbres... Et si les Esprits vous épiaient, dissimulés dans l'ombre ? Conscient de votre imprudence, vous vous apprêtez à faire demi-tour lorsque vous apercevez soudain la large carrure de Loco,



Loco est debout dans une petite clairière baignée par la lune... Quelqu'un se tient devant lui, dressé sur un rocher qui ressemble à un autel...

debout dans une petite clairière baignée par la lune... Vous vous approchez doucement...

Un tremblement glacé vous descend le long du dos. Quelqu'un d'autre se tient devant lui, dressé sur un rocher qui ressemble à un autel – ou plutôt quelque chose, car vous ne pouvez pas concevoir que cette silhouette naine et difforme puisse appartenir à un humain !

Tout d'un coup, l'être émet une sorte de sifflement aigu. Loco se retourne dans votre direction. Son visage est dénué d'expression, mais il s'avance vers vous d'un pas résolu. Vous remarquez alors qu'il tient à la main son long coutelas...

Vous pointez votre fusil. Allez-vous faire feu sur votre compagnon menaçant ? *Rendez-vous au 22*. Ou sur l'étrange créature qui paraît lui imposer sa volonté ? *Rendez-vous au 13*.

41

L'Indien perd aussitôt son sang froid. « Ne m'appellez plus comme ça ! Je suis Iruani-mala, fils et petit fils de roi ! C'étaient mes Ancêtres qui régnaient sur ce pays, il y a longtemps, avant l'arrivée de votre race maudite ! Mais cette usurpation touche à sa fin : par le pouvoir des dieux anciens, je reprendrai bientôt ce qui m'appartient de droit ! » rugit-il, ses yeux sombres brûlant de haine, avant de se jeter sur vous.

Pris par surprise, vous encaissez de votre mieux le choc de son assaut, mais vous n'êtes pas de taille à lutter contre un tel colosse, d'autant plus que sa fureur décuple ses forces. Loco vous plaque contre la paroi et vous enserre le torse comme dans un étau, faisant

craquer vos côtes et vous coupant la respiration. Impossible de vous servir d'une de vos armes. *Vous perdez 1 point de Vitalité.* Par chance, en tâtonnant à l'aveugle, votre main se referme sur l'un des flambeaux de métal qui éclairent la salle. Vous vous en saisissez, le décrochez avec peine, et rassemblez toute l'énergie qu'il vous reste pour en donner un grand coup sur le dos de votre adversaire. Loco émet un grognement étouffé et relâche un peu son étreinte ; vous en profitez pour vous dégager.

Un cri horrifié retentit alors. Les longs cheveux de l'Indien ont pris feu, et les flammes sont en train de se répandre sur son corps tout entier ! Le misérable se roule maintenant au sol pour essayer d'éteindre l'incendie surnaturel qui le consume, mais rien y fait. Son cri désespéré atteint son paroxysme puis décroît peu à peu. Enfin, il cesse de se débattre. Écœuré, vous replacez la torchère sur le mur. Vous ne voudriez pas connaître le même sort que Loco – aucun homme ne mérite de mourir comme cela.

Vous vous retournez vers l'idole maléfique qui vous surplombe de haut. Vous approchez du puits, tendez vos mains vers le coffret... L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude... Vous songez à la récompense, et à ce qu'elle signifie : la fin de votre vie d'errance à travers le monde.

Soudain, un mouvement attire votre attention. Une petite silhouette sombre et difforme vient d'apparaître près du sommet de la statue, brandissant une sorte de bâton aux deux extrémités acérées ! L'être inhumain bondit sur vous avec une étonnante agilité, faisant voler en l'air les pans de son large manteau noir. Soyez prêt à livrer un ultime combat !

Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).

[☺] Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).

(☹) Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [33](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

42

Retranchez 1 point à votre Score.

« À vous l'honneur, Jensen, » dites-vous.

Le scientifique vous jette un regard surpris. « Ce n'est pas mon rôle Capitaine, vous le savez très bien. Je ne suis là que pour vous éviter de faire des bêtises, voilà tout. »

Vous secouez la tête. « Descendez de votre nuage, professeur. J'en ai plus qu'assez de votre air supérieur et de vos sarcasmes. Jusqu'ici, vous ne vous êtes pas montré particulièrement utile. Il fallait bien que cela change à un moment ou à un autre, alors je vous le dis : ce moment, c'est maintenant. »

« Jeune impertinent, vous ne songez pas... »

« Oh que si, » l'interrompez-vous d'un air menaçant.

« Le Mandataire vous fera payer cet abus de pouvoir, » marmonne Jensen en s'avançant vers le portail.

« Le Mandataire sera probablement très heureux d'apprendre que l'argent qu'il vous paye aura servi à quelque chose, » lui répondez-vous. « Et je vous informe que désor... »

Vous vous interrompez, stupéfait. Obéissant à votre demande, Jensen vient d'ouvrir la porte – mais en poussant le battant de

gauche, l'inverse de ce qu'il vous avait conseillé ! Ou alors... Auriez-vous mal compris ses indications ?

Au-delà du seuil, vous apercevez les premières marches d'un escalier qui se noie dans l'obscurité. En poussant l'archéologue devant vous, vous pénétrez dans l'inconnu.

Rendez-vous au [11](#).

43

Vous laissez l'initiative au scientifique, qui tergiverse encore quelques secondes mais qui finit par se décider. À pas mesurés, le vieillard s'avance vers l'horrible statue et se penche au-dessus du vide, tendant les bras vers le coffret. Il parvient à s'en saisir de justesse et reste un moment à le regarder, faisant même entendre une sorte de rire étouffé. Puis vous le voyez s'agiter, comme s'il cherchait quelque chose dans l'une des poches de sa veste...

Au terme de ce manège, il se retourne vers vous. Un affreux sourire déforme son visage, et il tient à la main un petit revolver qu'il pointe dans votre direction !

Si vous avez le code "aiguillon", rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [21](#).

44

Vous vous levez sans faire de bruit, curieux de savoir où Jade veut en venir, et vous la suivez jusqu'à l'entrée du tunnel où Jensen dort à poings fermés. La jeune femme s'accroupit doucement près du scientifique, puis vous fait signe d'approcher en vous désignant l'intérieur de la veste du vieillard, qui s'est retournée dans son

sommeil. Vous vous penchez au-dessus ; ce que vous apercevez alors vous fait écarquiller les yeux.

De l'une des poches de l'archéologue dépasse une crosse métallique... Celle d'un minuscule revolver !

Vous étouffez un juron. Ce maudit hypocrite s'est bien moqué de vous, avec sa prétendue hantise des armes ! Avec amertume, vous repensez au discours moralisateur dont il vous a abreuvé depuis le début de l'expédition – mais vous savez maintenant à quoi vous en tenir. *Notez le code "aiguillon"*. Vous remerciez Jade d'un hochement de tête, puis vous retournez vous installer tout au fond de la cavité, près de l'étrange dessin gravé. Cette fois, vous ne vous rendormez pas, bouillant de colère contenue. Après vous être un peu reposé, vous estimez qu'il est temps de repartir.

Ce bref moment de détente vous a tout de même permis de récupérer 1 point de Vitalité. Rendez-vous au [8](#).

45

Les Esprits de la Jungle se répandent parmi vos compagnons en semant la panique et la mort. Calmement, vous ôtez votre fusil de votre épaule et vous commencez à tirer ; à vos côtés, Jade dégainé son automatique et fait de même. Vous êtes à peu près aussi adroits l'un que l'autre, et vous faites des ravages dans les rangs des indigènes. Quant à Loco, il arpente le champ de bataille en hurlant et frappant de tout bord, impitoyable, invincible, tel l'incarnation d'un dieu guerrier. En revanche Jensen brille par son absence, mais cela ne vous surprend guère : vous l'avez assez entendu clamer son dégoût des armes et de la violence. Peu à peu, votre groupe prend

l'avantage. Les Esprits se replient en désordre vers le couvert des arbres, mais beaucoup de vos hommes ont perdu la vie.

Retranchez 1 point à votre Score, et rendez-vous au [34](#).

46

Résolument, vous vous précipitez vers la créature, sabre au clair. Vous tentez un coup de taille, mais votre adversaire le bloque facilement à l'aide de son bâton. Alors que vous relevez votre lame pour frapper à nouveau, une queue écailleuse vous heurte violemment les jambes, balayant vos appuis, et vous vous écroulez sur le sol. *Vous perdez 1 point de Vitalité.*

Vous roulez sur vous-même pour vous mettre hors de portée, puis vous vous redressez, mais l'être prépare déjà un nouvel assaut.

[☺] Allez-vous tenter de lui arracher son arme ? *Rendez-vous au [2](#)*. Ou de le faire tomber dans le puits ? *Rendez-vous au [30](#)*.

(☹) Allez-vous essayer d'arracher à votre ennemi son redoutable bâton ? *Rendez-vous au [37](#)*. Ou temporiser prudemment, en tentant de trouver une faille dans sa défense ? *Rendez-vous au [33](#)*.

47

Heureusement pour vous, vous connaissiez le secret du vieil homme, et vous aviez anticipé sa trahison. Vous vous jetez de côté juste au moment où part le coup de feu. La balle vous manque, et vous vous précipitez vers l'avant. Surpris, Jensen recule, manquant de basculer dans le puits.

Avant qu'il ait pu tirer à nouveau, vous le saisissez par le bras et le lui tordez violemment. Le revolver tombe sur le sol ; d'un coup de pied, vous l'expédiez dans l'abîme.



Une silhouette sombre jaillit de derrière la statue et bondit sur le scientifique, brandissant un bâton aux deux extrémités acérées.

L'archéologue se débat avec l'énergie du désespoir, mais sa force n'est pas comparable à la vôtre et vous le maîtrisez bientôt.

« Donnez-moi cette boîte ! » criez-vous.

Vaincu, Jensen s'exécute en vous lançant un regard où se mêlent la haine et la peur. D'une bourrade, vous le repoussez au loin, et vous posez vos yeux sur le coffret. L'Artefact est à l'intérieur, vous en avez la certitude. Vous songez à la récompense... Enfin, vous allez pouvoir raccrocher...

C'est alors qu'une silhouette sombre jaillit de derrière la statue et bondit sur le scientifique, brandissant une sorte de bâton dont les deux extrémités sont des pointes acérées. L'être est petit, difforme, et un ample manteau noir le dissimule entièrement, mais sa nature est clairement inhumaine.

D'un geste rapide, il plante son arme dans le torse de Jensen qui s'effondre sans un cri, puis la retire dans un jet de sang. Finalement, il se retourne vers vous. Préparez-vous à défendre votre vie !

Ajoutez votre Score à votre Vitalité. Si le résultat obtenu est pair, suivez les [☺] ; s'il est impair, suivez les (☹).

[☺] *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [46](#).*

(☹) *Si vous avez le code "premier sang", rendez-vous au [33](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).*

48

Gardez bien en mémoire le chiffre que vous venez de choisir.

Le moment est venu de faire le compte du nombre de personnes qui composent votre groupe. Avec vous-même, ce nombre doit être

compris entre deux et cinq (pour mémoire, Jade, Loco, Jensen et Perez sont susceptibles de vous accompagner).

*=> Si vous n'êtes plus que **deux**, quel que soit le chiffre que vous avez choisi, rendez-vous au [6](#).*

*=> Si vous êtes **trois**,*

=> et que vous avez choisi le chiffre 1, 4 ou 7, rendez-vous au [6](#).

=> sinon, et si Loco vous accompagne, rendez-vous au [32](#).

=> sinon, et si Jade vous accompagne, rendez-vous au [28](#).

=> sinon, et si Jensen vous accompagne, rendez-vous au [17](#).

*=> Si vous êtes **quatre**,*

=> et que vous avez choisi le chiffre 3 ou 8, rendez-vous au [6](#).

=> sinon, et si Loco et Jade sont encore avec vous, rendez-vous au [32](#).

=> sinon, et si Jade et Jensen sont encore avec vous, rendez-vous au [28](#).

=> sinon, et si Jensen et Loco sont encore avec vous, rendez-vous au [17](#).

*=> Si vous êtes **cinq**,*

=> et que vous avez choisi le chiffre 6, alors rendez-vous au [6](#) !

=> et que vous avez choisi 2, 5 ou 9, rendez-vous au [32](#).

=> et que vous avez choisi 0, 3 ou 7, rendez-vous au [28](#).

=> et que vous avez choisi 1, 4 ou 8, rendez-vous au [17](#).

49

Vous vous précipitez vers Jade. Sa chemise est couverte de sang, ce qui vous fait craindre le pire, mais en arrivant auprès d'elle vous vous rendez compte qu'elle n'est que superficiellement blessée. Vous l'aidez à se relever, glissant votre bras autour de sa taille fine. Elle vous sourit. Une étrange lueur brille dans son regard, comme si... Bon sang, est-il possible qu'une telle chose vous arrive encore, à votre âge ?

Vous ramassez le reliquaire qui était tombé sur le sol au moment de l'attaque du dernier gardien. Un objet répugnant. La jeune femme tend vers lui une main hésitante, comme pour l'ouvrir, mais vous l'arrêtez.

« Non, » lui dites-vous. « Laisse au dieu Néant son ultime secret. Je n'ai pas vraiment envie de savoir ce que contient ce coffre. Le Mandataire en fera ce qu'il voudra. Nous, nous en avons assez vu, tu ne crois pas ? »

Pour toute réponse, Jade adresse un rapide coup d'œil à l'effroyable statue, puis acquiesce d'un hochement de tête. Ensemble, vous quittez la salle. Vous songez aux nombreuses épreuves qui vous attendent encore, obstacles menaçants dressés sur le chemin du retour vers la civilisation. Au-delà, un mur blanc vous empêche de déchiffrer les lignes de votre avenir...

En oubliant les règles, peut-être pourriez-vous le franchir, mais le voulez-vous vraiment ?

50

Debout devant l'immense baie vitrée, vous regardez le soleil qui

se couche sur la ville en contrebas. Embrassé par les feux du crépuscule, cet enchevêtrement d'immeubles et de ruelles vous évoque une jungle sinistre, artificielle, qui vous met mal à l'aise. Toujours aucune nouvelle du Mandataire, en dépit de vos appels répétés. Vous commencez à vous poser des questions.

Vous vous retournez en entendant s'ouvrir derrière vous la porte de la chambre. Jade se tient sur le seuil, un léger sourire aux lèvres, magnifique dans sa nuisette en soie blanche. Lascivement appuyée au montant, elle reste silencieuse, laissant s'exprimer son corps et son regard. Vos préoccupations s'évanouissent aussitôt. Avant ces jours-ci, jamais vous ne vous étiez senti aussi heureux !

Si vous avez le code "prémonition", rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [26](#).

51

Quelques heures plus tard, vous vous endormez paisiblement, épuisé par une soirée épique. Soudain, un mauvais pressentiment vous tire de votre sommeil. Une menace plane – votre instinct de survie se trompe rarement. Vous vous redressez légèrement sur un coude. Jade est assise à côté de vous, trempée de sueur, la respiration rapide.

« Encore ce cauchemar ? » lui demandez-vous.

« Oui, toujours le même, » vous répond-t-elle. « J'ai soif, je vais prendre un verre d'eau. »

La jeune femme écarte les draps et se lève, son corps nu et glabre sublimé par la lueur spectrale de la lune. Elle s'approche de la fenêtre ouverte et s'offre un instant aux caresses de la brise nocturne,

puis lève les yeux vers le ciel étoilé, avant de quitter la chambre d'une démarche gracieuse.

Toujours couché sur le lit, la tête enfouie sous votre oreiller, vous attendez son retour. À chaque seconde qui s'écoule, votre malaise grandit, alimenté par la crainte d'un désastre imminent. Ce mauvais rêve que fait Jade, presque toutes les nuits... Il vous rappelle une vision que vous avez eue dans le temple... Une chose affreuse qui vous pèse, qui vous hante, et que vous ne parvenez pas à oublier.

De sinistres pensées vous traversent l'esprit, chaotiques, contradictoires, vous plongeant dans un maelström d'émotions, lorsque l'une d'entre elles vous frappe comme un coup de hache. Et si... Vous vous levez à votre tour, au bord de la panique, et vous vous ruez dans le salon. Il vous faut en avoir le cœur net !

L'appartement tout entier est plongé dans l'obscurité. Vous passez en courant devant la cuisine. Elle est vide. Du coin de l'œil, vous notez la présence d'un verre posé sur le rebord de l'évier. En quelques pas, vous parvenez au bureau. La porte est entrouverte, et une étrange clarté s'échappe de l'intérieur. Frémissant d'appréhension, vous posez votre main sur le battant... Celui-ci s'écarte doucement... Vous jetez un regard dans la pièce...

... Et vous reculez précipitamment, pris de vertiges, le sang vous battant aux tempes. Aussi silencieusement que possible vous retournez à la chambre, vous enfilez quelques habits et vous quittez l'appartement. Plutôt que d'attendre l'ascenseur, vous dévalez l'escalier, manquant de trébucher à plusieurs reprises. Enfin, vous arrivez au-dehors. Vous frissonnez malgré la chaleur de la nuit estivale, et vous remontez le col de votre veste. Vous vous hâtez le

long des rues désertes, poursuivi par la dernière image que vous avez de Jade : la jeune femme baignant dans la lumière de l'Artefact, avec sur son visage une expression étrangère, inhumaine... Celle d'une malignité extatique, et d'une indicible cruauté.

52

Assis sur le rebord de votre petit lit d'hôtel, vous contemplez l'étrange reliquaire. Pour la centième fois au moins depuis que vous l'avez en votre possession, vous vous interrogez sur le sens des motifs obscènes qui ornent le coffret. Au dehors, le soleil se couche déjà sur la petite ville. Jamais vous n'avez été aussi près du but. Dans quelques jours, le temps de regagner la capitale et de prendre l'avion, vous serez de retour en Europe. Vous contacterez alors le Mandataire, et vous lui remettrez l'Artefact en échange de la somme convenue. Une petite fortune ! De quoi réaliser vos rêves les plus fous... Et pourtant, aussi triomphante soit-elle, cette conclusion vous laisse un arrière goût d'inachevé.

Encore et encore, votre pensée revient au petit coffre. Quel mystérieux trésor peut-il bien receler ? Et le Mandataire qui vous a interdit de l'ouvrir, brandissant la menace d'une mort assurée... Vous a-t-il dit la vérité ? Ne craignait-il pas plutôt que vous ne conserviez son contenu ? Quelle est la vraie valeur de l'Artefact ?

Au diable le danger, toutes ces questions méritent une réponse !

Avec fébrilité, vous tirez sur le loquet. Celui-ci coulisse avec une facilité étonnante pour un mécanisme aussi ancien, libérant le couvercle du reliquaire. Les mains tremblantes, vous l'entrouvrez doucement... Quelque chose brille à l'intérieur... Une flamme

magnifique... Fasciné, vous y plongez votre regard. La lumière s'infiltré en vous, vous envahit, obnubilant votre conscience, la nourrissant d'un flux de connaissances inimaginables – et pourtant vaguement familières, comme des souvenirs à demi oubliés. Vous vous sentez grandir intérieurement, votre esprit se transforme pour devenir autre. Un pouvoir terrifiant s'éveille en vous. Vous esquissez un sourire démoniaque. D'un geste, vous embrasez les rideaux de votre chambre ; en concentrant votre volonté, vous faites éclater sa porte en bois. Tandis que l'incendie prend de l'ampleur, des cris affolés commencent à retentir dans tout le bâtiment.

Aucun doute, vous allez bien vous amuser.

53

Enfin, vous voilà de retour dans le monde civilisé. Avec un infini soulagement, vous descendez la petite passerelle en bois, laissant derrière vous le bateau et son équipage. Les membres survivants de l'expédition peuvent être satisfaits : entre leurs salaires et leurs primes, vous vous êtes montré plus que généreux – mais en considérant tous les dangers qu'ils ont bravés à vos côtés, ils n'ont pas volé leur argent.

Tandis que vous flânez dans les rues animées de la petite ville, le soleil matinal vous caressant la peau, vous songez une nouvelle fois à votre aventure ; aux épreuves que vous avez traversées, mais surtout à vos compagnons. Jensen, Loco, Jade... Des personnages exceptionnels, chacun à leur façon. Leur souvenir vous restera très longtemps en mémoire.

Dans quelques jours, le temps de regagner la capitale et de

prendre l'avion, vous serez de retour en Europe. Vous contacterez alors le Mandataire, et vous lui remettrez l'Artefact en échange de la somme convenue. Une petite fortune ! Vous réfléchissez déjà à ce que vous allez en faire. Certainement pas des folies. Non, vous vous contenterez probablement d'acheter cette petite propriété en Ardèche – celle où vous alliez voler des framboises quand vous étiez enfant – et si cela vous chante, lorsque vous vous sentirez suffisamment reposé, peut-être remettrez-vous en état les vignes qui couvraient jadis les coteaux attenants.

Une vie simple près de la terre, dans le village où sont nés et morts vos ancêtres, à mille lieues de l'existence hasardeuse que vous avez menée jusqu'à présent, voilà ce qui vous fait rêver désormais.

De quoi vous faire patienter jusqu'à la fin des temps.



UN JEU DE RÔLE COMPLET

-
imaginé et écrit par Anamaya
-

- E L E C T A -

Soyez les bienvenus.

N'ayez crainte. Tout est sous contrôle.
Quelques semaines ici vont changer votre vie.

Qu'importe qui vous étiez.

Vous êtes libres, les enfants, de Choisir.

Choisir de rester celui que d'autres ont fait de vous.

Ou de devenir... Quelqu'un.

Choisir de vivre sur ou sous notre terre.

Votre avenir, et la façon dont il se déroulera.

Bientôt vos souvenirs reviendront.

En attendant cherchez votre voie.

Librement.

....

Ne les écoute pas.

Ils mentent.



Vous jouez des enfants à Electa, l'établissement où vous êtes censé choisir librement entre vivre sur et sous terre. Mais votre mémoire est altérée et une Ombre dit que tout n'est que mensonges. Qu'un autre choix existe. Si vous ne décidez pas au mieux, qui sait où vous serez lorsque les ennuis commenceront et qu'il faudra tirer son épingle du jeu ?

-

S O M M A I R E

BACKGROUND	79
Hier	79
Aujourd'hui	81
Focus	82
Demain	86
FONCTIONNEMENT	88
Début du jeu	88
Gestion des conflits.	89
Capacités	89
Tester ses Capacités	90
Débloquer des Capacités	93
Équipements	94
Vivre et mourir	95
FICHE DE PERSONNAGE	96
SCENARIO	98

BACKGROUND

1 - Hier :

Le monde connu a sombré. Littéralement. Il y a des centaines d'années, tout allait bien, au moins en apparence. Et puis un jour les ennuis ont commencé. Quelque chose de gros allait nous tomber dessus d'ici environ deux années, et ça ferait beaucoup de dégâts.

La panique gagna rapidement le peu de personnes informées. En pleine ère de la communication et de l'information, faire migrer des milliards d'humains dans l'espace était impossible, surtout dans ce délai si court. La stupeur passée, le monde se prépara.

En secret, les gouvernants de la planète s'allièrent pour faire construire une arme capable de dévier l'objet. Et puis on creusa. Pour sauver la population – ou son maximum – la seule solution de replie possible était de creuser. Dans chaque pays, on perça et consolida la roche encore et encore jusqu'à créer des villes souterraines, là où les risques sismiques étaient moindres. Pour cette partie du programme la solidarité mondiale fut des plus limitée. Chaque nation due faire avec ses propres forces et les particularités de son territoire.

Avec ces chantiers titanesques, le secret, très vite, s'ébruita. L'angoisse gagna les hommes, alimentée par la certitude que tous ne pourraient être sauvés. A défaut de trouver des accords

internationaux, les pays gardèrent toute souveraineté pour définir comment choisir les survivants : Elitisme, hasard, négociation, commerce... Les derniers mois furent une période troublée et sombre dont on préféra ne garder aucune archive.

L'espoir s'était cristallisé autour de l'arme salvatrice. Le jour venu, l'impact fit beaucoup de bruit. Mais pas autant que la chute des fragments de corps céleste : l'arme avait diminué la taille du météore, et évité le pire, mais pas dévié sa course. Frappées à plusieurs endroits, les installations humaines libérèrent leurs contenus et l'eau gagna du terrain. La chute des fragments de météore consumma brutalement le carbone présent dans l'air, augmentant les températures de plusieurs degrés et rendant l'air chargé en dioxyde. La terre trembla et les cendres volcaniques firent des nuages opaques, empêchant les rayons solaires de passer. Les plantes, aux fils des années se raréfièrent, entraînant la mort des plus gros herbivores. Les communications vers l'extérieur ou entre les cités devinrent impossibles. L'attente commença, jusqu'au jour où les sondes donneraient le feu vert pour remonter.

Pour la partie du monde où nous allons évoluer, ce feu vert est arrivé il y a environ quarante ans. Au début personne n'y a cru. Puis on a envoyé de nouvelles sondes, des humains sont sortis à plusieurs reprises, sur une durée de deux ans. Analyses après analyses, la confirmation était faite, il y avait à nouveau un monde au dessus.

Certains sortirent. Des curieux, des scientifiques, des rêveurs. L'extérieur, c'était ce que des générations de vivants avaient attendus ; c'était l'espoir de grands espaces ou de richesses, sources de pouvoir. Beaucoup rebroussèrent chemin. Les

sensations nouvelles d'un monde sans plafond, avec une lumière qu'on ne pouvait contrôler étaient déstabilisantes. Mais les décombres trouvés çà et là étaient la preuve d'un « avant » la vie souterraine et invitaient les hommes à retrouver leur place originelle.

2 - Aujourd'hui :

Depuis leur sortie, les colons ont appris ce qu'ils devaient faire pour survivre au dessus, et s'y sont attelés. Des villages ont été reconstruits, et les premiers enfants nés sous le ciel, ont à leur tour eu des enfants. Beaucoup ne sont jamais descendus. Une communication globale n'a pas encore été rétablie. Les moyens de transport restent simples et les échanges sommaires. Peu à peu, les sociétés se tissent, avec, forcément, des chefs.

L'agriculture a repris. Quelques variétés de céréales résistantes ont été reconnues et exploitées grâce aux savoirs conservés de l'époque. Les animaux survivants sont proches de ce qu'ils étaient autrefois, outre une acclimatation. Les noms sont restés les mêmes lorsque l'origine de l'espèce est visible. Avant d'être consommés, viande comme fruits de la terre sont testés. A ce jour jugés sans risque, aucune maladie n'a été repérée du fait de cette nouvelle alimentation. A ce jour. Pour ceux du dessous, la vie suit son cours.

Mais rien n'est plus comme avant. Après des années de pourparlers, des accords économiques se sont mis en place entre le dessus et le dessous. Les fruits de l'agriculture des premiers contre les apports technologiques des seconds. Au fil du temps les

tensions ont crû au point qu'il n'y avait plus de doute : ce n'était plus un, mais deux peuples qui cohabitaient...

Certains colons et habitants du dessous se sont inquiétés de ce phénomène, qui atteint son paroxysme lorsqu'il devint coutumier d'appeler les uns les Souterrains, et les autres les Terrestres. L'unité implique l'entente. Mais la disparité... Il faut être au moins deux pour entrer en conflit. Et la montée des tensions entre les deux mondes semblait promesse de guerre. Pour contrer cela, ils voulurent que les nouvelles générations ne soient pas élevées dans l'ignorance et les préjugés. Que l'on puisse limiter la détermination. Puisqu'après tout, désormais il y avait un choix.... Ces cinq dernières années ils ont œuvré pour la construction de cet endroit. L'établissement est ouvert depuis quelques mois, avec pour objectif de réunir les enfants des deux monde, et leur apprendre à se reconnaître comme égaux.

3 - Focus :

3.1 - La vie souterraine :

Des puits d'air et des usines de traitement ont permis à certaines cités souterraines de survivre. Au fil des générations les habitants sont devenus blasés et leur sensibilité à la lumière a augmenté. Les naissances sont réglementées. Les cités ont été construites à proximité de nappes phréatiques voire de lacs souterrains. L'alimentation s'est adaptée à tout ce qui vivait sous terre : insectes, champignons... Ne pouvant ni enterrer ni brûler les morts, les corps sont recyclés à des fins alimentaires. La

technologie est avancée et les ordinateurs sont reliés en réseau. Elle a continué à se développer dans une optique de miniaturisation. L'énergie est surtout tirée de la géothermie. Depuis le départ des colons, les lieux de vie ont été redistribués en majorité, diminuant sensiblement la promiscuité.

3.2 - La vie surterreine :

Deux communautés se sont constituées à proximité. Elles sont composées de près de 1500 individus au total. Elles se situent dans les vestiges d'anciennes villes à trois heures de marche de la cité des Souterrains. Il y a plus de naissances pour les Terrestres que les Souterrains. Les nouvelles générations commencent à voir leur apparence changer à nouveau. La technologie est peu présente. En effet, les Terrestres sont partis des cités avec peu d'objets. Avec le temps les rapports s'étant dégradés, la récupération sans contrepartie s'est raréfiée. De plus, la transmission des savoirs sur ce plan étant limitée, peu de gens savent l'utiliser. Une forme de société s'est reconstruite sur un modèle pseudo-démocratique. La faune s'est rétablie en grande partie, de façon erratique. Le ciel demeure teinté de gris, nuages de cendres persistantes.

3.3 - L'établissement dit Electa :

Il ressemble à un grand bâtiment construit sur et sous terre. A l'entrée du bâtiment est inscrit la phrase « Electa una via », Choisis une voie. Ce message entoure la représentation d'un enfant dans une double flèche. Il accueille les enfants de 10 à 16 ans. Pour favoriser l'échange et l'ouverture d'esprit, leur mémoire est

altérée par l'usage de nanorobots injectés dans leur cerveau, afin de bloquer des connexions synaptiques spécifiques. Cette injection est réalisée au cours d'une visite médicale obligatoire à l'entrée, par du personnel de l'établissement, alors que les enfants sont inconscient. A leur réveil, les souvenirs sont brouillés. La durée de vie des nanorobots est limitée. Les enfants portent tous un uniforme identique et sont confrontés à des exercices et sorties pour leur faire découvrir les deux mondes. L'objectif secondaire étant de déceler les vocations, certains métiers pouvant ne pas être représentés dans l'un ou l'autre des modes de vies.

Après quelques semaines les enfants pourront choisir de retourner chez eux ou d'aller vivre de l'autre côté.

L'établissement contient une vingtaine de dortoirs de 4 à 6 personnes, une dizaine de salles d'études, des bureaux pour le personnel, une infirmerie, un réfectoire et une cuisine, deux salles communes pour discuter et jouer, une bibliothèque, un certain nombre de salles fermées à clés, des placards, une cave et un grenier. Autour, il y a un parc permettant à ceux qui le souhaitent d'aller se balader, sans sortir de l'établissement. On dit que l'une des pièces closes contient tous les objets dangereux ou inappropriés confisqués. Et qu'une autre est un laboratoire d'où s'échappent parfois des cris d'animaux.



3.4 - La rumeur :

Dans l'établissement, un bruit court. Celui d'une Ombre que certains enfants verraient, entendraient. Elle parle de mensonges de la part des adultes. Elle dit que loin de ce libre arbitre laissé à disposition des enfants, il n'y a que manipulation. Parce qu'il faut faire le choix : Electa. C'est un ordre, non une possibilité. L'Ombre raconte qu'il y a une troisième voie, un autre choix. D'ailleurs, sur les tables ou dans les placards de certains enfants on trouve le même symbole qu'à l'entrée de l'établissement. Sauf que la flèche est à l'horizontale. C'est un enfant allongé sur un hamac, libre de ne rien faire. Il a choisi l'endroit où on peut vivre en dessous et au dessus comme on l'entends, et quand on veut. L'Ombre appelle ses habitants : Les Survivants. Et elle sait comment les trouver.

3.5 - Les fondateurs de l'établissement :

On ne sait que peu de choses d'eux. Il sont trois à gérer actuellement le centre : Monsieur Tom. Monsieur Grant. Madame Lou. Il paraît qu'ils étaient cinq. Deux d'entre-eux manquent à l'appel, mais personne n'en parle.

Monsieur Tom est géologue. C'est un vieux bonhomme d'une soixantaine d'années, un peu sec, chauve, et aux doigts calleux. Il porte, comme les autres fondateurs l'uniforme de Electa. Il accompagne les enfants dans toutes les activités concernant les cités du dessous et leur fonctionnement. Il est plutôt discret et taciturne.

Monsieur Grant est historien. Ses cheveux ne sont plus qu'un souvenir et il est particulièrement énergique, s'exprimant avec des

grands gestes. Il accompagne les enfants dans leur appréhension des richesses de la vie surterreine. Il a passé toute sa vie en tant que gardien du patrimoine culturel et n'aspire qu'à le transmettre.

Madame Lou est la plus jeune du groupe, avec une petite cinquantaine d'années. Elle n'a jamais quitté la vie souterraine et a des difficultés à s'acclimater à une vie au dessus du sol voire en altitude. Son bureau est situé dans un niveau inférieur. Elle semble mal à l'aise avec les enfants. Son élément de prédilection est l'informatique. Elle gère le réseau global d'Electa, de la surveillance à la transmission des informations.

Pour les deux fondateurs disparus, l'un d'eux était microbiologiste et a cocréé les nanorobots en fonction. L'autre était un adepte des questions politiques, et c'est grâce à sa persévérance que le projet Electa a pu voir le jour.

4 - Demain :

L'envie de technologies performantes comme de meilleures conditions de vie et l'existence de Survivants pourront mener à l'explosion des conflits, voire une guerre.

Selon leurs pérégrinations les personnages découvriront un certain nombre de faits :

- ✗ La majorité des cités souterraines n'ont pas tenu jusque là. Certaines ont été irradiées. Les habitants qui ne sont pas morts de cancers ont développé une forme de résistance à la radiation en cause. Ceux qui sont sortis prématurément ont

une vie nomade et courte. Avec le temps, l'usage de la parole a été oublié par les personnes vivant isolées.

- ✘ Les Survivants. Ils correspondent à une population présente dans une zone géographique indiquée par l'Ombre. Il existe d'autres populations épargnées, du fait des spécificités du terrain ou de l'absence d'impact de météore. Les habitants remontés beaucoup plus tôt ont continué à évoluer en autarcie, les alentours étant invivables. Ils résident sur et sous terre. Leur technologie est plus développée que les autres communautés. Ils utilisent notamment l'énergie pour réaliser des défenses. Depuis leur sortie, ils attendent des signes du reste du monde.

- ✘ L'un des fondateurs a connu un décès accidentel lors de la création de l'établissement. Une hypothèse proposée est que c'est son fantôme qui hante les lieux. En réalité il a testé ses robots sur lui-même ce qui lui a fait perdre la raison et voir une curieuse Ombre...

- ✘ Le second fondateur disparu, curieux de vérifier les théories de l'Ombre, a rejoint les Survivants. Les informations données auront une importance capitale pour les Survivants qui envisagent de récupérer un peu plus d'espace, même au prix d'une guerre.

- ✘ L'Ombre est un effet indésirable des nanorobots injectés. Les impulsions émises par les nanorobots ont généré pour les cerveaux les plus réceptifs des illusions. Les nanorobots ont accès à toutes les informations du réseau virtuel interne d'Electa, comme externes (réseau souterrain, satellites actifs). Ils peuvent être contrôlés et reprogrammés à

distance. L'inconvénient majeur est la captation du signal satellite de géolocalisation envoyé par les Survivants deux siècles plus tôt.

-

F O N C T I O N N E M E N T

A - Début du jeu :

Vous arrivez dans l'établissement, enfant, la mémoire altérée, un peu hagards. Vous ne savez pas de quel endroit vous venez. Les Personnages Joueurs (PJ) se retrouvent, par le plus cosmique des hasards, dans le même dortoir. Votre but : faire ce qu'on vous demande, ou choisir un autre destin.

L'endroit où vous avez grandi, au dessus ou au dessous, est un secret et devra le rester même après le retour des souvenirs. En cours de partie pour le définir : les joueurs prendront sur la table au hasard un papier indiquant : dessus ou dessous, Si il y a 4 joueurs : 2 au dessus, 2 au dessous. En cas de nombre impair, le MJ pose le nombre de joueurs +1 papier et le sort décidera de ceux qui seront plus nombreux.

Nombre de joueurs : entre 2 et 6 plus un MJ.

Matériel : 2 jeux de Mikado (un seul sera vite insuffisant) , un chronomètre. Fiche de personnage, crayons...

B - Gestion des conflits :

B1 - Les capacités (cf fiche de personnage) :

- ✗ Ce que les joueurs sont capables de faire est fixé par un tableau de capacités ayant 5 catégories : Attaquer, Défendre, Explorer, Communiquer et Savoir. Chacune est enrichie par des capacités spécifiques.
→ Exemple dans Attaquer : Assommer.

- ✗ Pour chaque action, soit elle est réussie, soit elle est échouée. En cas d'échec, la conséquence est définie par un revers à l'action, fonction de chaque catégorie.
→ On considère par défaut que : Attaquer a pour revers : blesser un ami ou se blesser soi-même. Défendre : prendre le coup. Explorer : Etre repéré ou perdre un objet. Communiquer : Perdre du crédit, se faire un ennemi. Savoir : ne plus pouvoir mobiliser ses connaissances.

- ✗ Ces revers sont donnés en tant que base. Le but de ceux-ci sont de faire réfléchir le joueur avant de tenter son action car il ne s'agit pas seulement d'un échec mais d'une conséquence négative pour le personnage : Agir n'est pas sans danger.

- ✗ Selon la capacité spécifique engagée, son revers négatif se retrouvera de lui-même. Ex : Attaquer à main nue aura une conséquence moindre qu'avec une arme à feu. Dans le premier cas l'ami se prend un coup de poing, dans l'autre une balle... Idem pour celui qui tente de charmer son interlocuteur plutôt que de le menacer.

- ✗ Par principe toutes les compétences et capacités qui ne sont

pas inscrites comme maîtrisées seront considérées comme échouées. Si l'on ne sait pas le faire, on ne peut pas le faire. C'est donc un échec simple sans revers négatif. Selon la situation, le MJ pourra accepter que l'action soit tout de même tentée. Dans cette hypothèse, même en cas de réussite, il y aura pour le personnage une conséquence négative.

Exemple : Conduire. Je ne sais pas, mais je tente. Le MJ accepte. Si le joueur réussit son test, alors il arrivera à conduire le véhicule, par contre il pourrait l'avoir sérieusement endommagé ou être poursuivi par une milice locale.

- ✗ A la création, le personnage possède une capacité prédéfinie dans chaque catégorie soit :

- Attaquer : Main nue
- Défendre : Fuir
- Explorer : Observer
- Communiquer : Persuader
- Savoir : Académique base.

B2 - Tester ses capacités :

Par deux jeux de Mikado déployés ensemble sur la table.

- ✗ Principe : Réussir un test, une action, implique de récupérer un bâton de Mikado sans faire bouger l'ensemble. Le bâton récupéré avec succès est conservé par le joueur. Il peut être

récupéré qu'il soit sur le tas ou à côté, donc sans difficulté. Les premières actions seront en principe plus facile. Mais plus les joueurs agiront, plus la situation deviendra complexe au niveau des Mikado... Et donc de l'environnement des personnages.

- ✗ Aide : Un bâton (ou deux) conservé peut servir à attraper un bâton pour le challenge en cours. Qu'il y ait réussite ou échec le (ou les) bâton(s) utilisé(s) sera (seront) défaussé(s) et celui gagné, conservé.

- ✗ Aide d'un allié : En le justifiant par le roleplay un autre joueur peut donner un coup de main à celui qui tente l'action. Concrètement il donnera un bâton au joueur qui pourra s'en aider. Le bâton utilisé sera défaussé et le joueur faisant le test conservera le bâton gagné.

- ✗ Complications : Parce qu'on est pas obligé de s'aimer, un joueur peut choisir de compliquer la situation de celui qui doit faire l'action. En ce cas il l'explique en roleplay, puis dépose un de ses bâton sur le jeu central. S'il fait bouger la pile, la situation se retournera contre lui, selon ce qu'il a fait.

Exemple : aller cafter que X est en train de crocheter la serrure et être puni pour être hors des dortoirs à une heure indue.

- ✗ Situation intense. Dans les cas où l'action roleplay doit être rapide, le test peut se faire dans un temps déterminé. Ex : couper le bon fils en moins de 10 secondes, enjamber un mur avant de se faire mordre les fesses par quelque chose... Pour ces tests, un chronomètre sera utilisé. Par défaut, les

joueurs disposeront de 20 secondes à compter du moment où ils sont prêt à réaliser le test, pour effectuer celui-ci. Il ne faut pas hésiter à modifier ce temps pour que le jeu reste un jeu, si les joueurs font preuve de peu ou trop d'habilité.

- ✗ Kamikaze. La situation peut être tellement tendue (surtout au niveau du jeu de mikado) qu'il faut parfois accepter de faire des sacrifices. Dans cette hypothèse, un personnage peut réaliser une action « suicide », soit particulièrement bruyante ou visible. Il s'agit d'un test voué à l'échec du fait de la disposition des mikados sur la table, et en roleplay, de la situation. L'objectif est de transformer cette situation insoluble en ouvrant de nouvelles possibilités. Dans ce cas le joueur réalise son test de façon à faire suffisamment bouger l'ensemble, libérant de nouveaux bâtons. L'échec de l'action, l'amènera à devoir subir un revers à celle-ci.

Exemple : Faire du tambour avec des casseroles et permettre aux autres de se faufiler discrètement, au prix d'une sanction pour soi.

- ✗ Action complexe : Lorsqu'une action demande, ou peut être faite en se basant sur deux capacités provenant de catégories différentes,

Exemple : Attaquer à main nue + discrétion. Eloquence + Science. Crocheter + filouterie. Fuir + Escalader.
Dans ces hypothèses, le personnage qui a plusieurs cordes à son arc a, en conséquence, plus de chance de réussir. Le joueur pourra réaliser deux fois le test. S'il fait bouger des bâtons, le joueur cesse son action et peut soit continuer son approche sur ce même bâton, soit tenter d'en retirer un autre.

- ✗ Action épique : Pour les cas où le personnage souhaite réaliser une action particulièrement précise ou spectaculaire qui aura des conséquences sur un autre PJ/PNJ. Ex : tirer sur une zone particulière du corps afin de passer outre le seuil de blessure simple. Le joueur devra, dans ce cas, récupérer deux bâtons de la pile, l'un après l'autre. Pour chaque bâton récupéré le ou les bâtons d'aide seront défaussés.

- ✗ Expérience : Elle est matérialisée par le nombre de bâtons restant dans la réserve du joueur. Elle se cumule entre les parties. Au bout de 15 bâtons, une nouvelle capacité peut être débloquée.

- ✗ Pour les PNJ, le MJ doit gérer les conflits en utilisant les mêmes règles que pour les joueurs, dans les cas où ceux-ci devront réaliser spontanément une action. A défaut, la réussite ou l'échec du PNJ sera conditionné par la réussite ou l'échec du test du joueur.

Exemple : Si le personnage esquive, l'action du PNJ est échouée.

C - Débloquer des capacités :

- ✗ Si le personnage a entre 14 et 16 ans, il pourra prendre une capacité spécifique supplémentaire dans la liste.

- ✗ Si une ellipse temporelle est réalisée (passage de l'age enfant à adulte) et que les joueurs ont désormais un métier, ils pourront choisir 5 capacités supplémentaires. Que ce soit une par catégorie, ou plus, au détriment d'une autre.
- ✗ Tous les 15 bâtons accumulés le joueur pourra les défausser contre une nouvelle capacité.
- ✗ Exhaustivité : la liste proposée n'étant pas exhaustive, une capacité non inscrite pourra être inventée et débloquée si tous les joueurs sont d'accord.

D - Équipements :

- ✗ De base, les vêtements seront tous les mêmes pour garantir l'uniformité. Les joueurs pourront faire évoluer cela, voire obtenir dans les scènes des équipements donnant un avantage. Dans ce cas l'objet sera considéré comme un bâton d'aide au test et ne sera pas défaussé. Par contre en cas d'échec l'objet pourra être abîmé et devenir inutilisable, entraînant la perte de ce bâton automatique.
- ✗ Si l'objet est nécessaire pour réaliser l'action, la perte de celui-ci entraîne l'impossibilité d'utiliser la capacité tant que l'objet ne sera pas remplacé. Ex : Impossible de tirer lorsque son pistolet est en miette.

E - Vivre et mourir :

- ✗ Il y a 4 stades pour les effets : Blessure, blessure grave, inconscience, mort. Le dernier est a priori irrémédiable.
- ✗ Selon les cas, blessure grave et inconscience entraîneront au personnage des séquelles (temporaires ou permanentes). En conséquence si un test mobilise une partie du corps touchée par la séquelle, le test devra se dérouler comme s'il s'agissait d'une situation intense et donc chronométrée.

Exemple : Un test de fuite alors que le personnage ne s'est pas encore remis de la balle qu'il a eu dans le pied.

- ✗ Le personnage devra passer par chaque étape, et ne pourra pas être tué net sans aucune chance de réaction, à moins qu'il y ait eu accord entre le joueur et le MJ. Pour passer d'un niveau de blessure il faut remplir tous les seuils. Entre blessure et blessure grave : 5. Blessure grave et inconscience : 3. Inconscience et Mort : 2.
- ✗ S'il s'agit d'une atteinte morale ou d'un empoisonnement le découpage en 4 stades est le même : la blessure morale pouvant déboucher, selon les cas sur un suicide ou une mort sociale, et l'empoisonnement sur une mort standard.

~ E L E . C T A ~

Nom :

Apparence :

Age :

Histoire :

Equipements :

Seuils de blessures :

BLESSURE	○ ○ ○ ○ ○	INCONSCIENCE	○ ○
BLESSURE GRAVE	○ ○ ○	MORT	○

Sequelles :

TEMPORAIRES : → → →	PERMANENTES : → →
-------------------------------------	--------------------------------

CARACTERISTIQUES :

Action		
ATTAQUER		
· Main nue	X	· <i>Arme Blanche</i> -
· <i>Assommer</i>	-	· <i>Arme à feu</i> -
·		·
·		·
DEFENDRE		
· Fuir	X	· <i>Parer</i> -
· <i>Esquiver</i>	-	· <i>Encaisser</i> -
·		·
·		·
EXPLORER		
· Observer	X	· <i>Dissimuler</i> -
· <i>Discrétion</i>	-	· <i>Escalader</i> -
· <i>Voler</i>	-	·
·		·
COMMUNIQUER		
· Persuader	X	· <i>Charmer</i> -
· <i>Effrayer</i>	-	· <i>Mentir</i> -
· <i>Négocier</i>	-	·
·		·
SAVOIRS		
· Académique Base	X	· <i>Géographiques</i> -
· <i>Sciences</i>	-	· <i>Mécaniques</i> -
· <i>Médecine</i>	-	·
·		·
·		·

XP

SCENARIO ELECTA

Electa est un jeu d'ambiance basé surtout sur le roleplay. L'objectif est de faire réfléchir les joueurs à leurs actions car le revers sera forcément une réelle conséquence.

Le jeu permet de fonctionner a priori sur deux scénarii. Le premier se déroulant dans l'établissement Electa, à la découverte des deux modes de vie, et de la possibilité d'un troisième. Le second aurait pour idée générale que les choix de lieu de vie et de profession influent sur la tournure du monde à venir et qu'ils impactent une possible guerre (faire s'unir ou désunir le dessus et le dessous, jouer les médiateurs, propager le bazar à d'autres cités... Voir simplement jouer les explorateurs).

Première partie : bienvenue

Objectif : créer des liens dans le groupe et des interactions avec les autres occupants

Avant de commencer tout le monde décide d'un objet personnel qu'il a ramené de chez lui, cet objet peut rester secret et ne doit pas permettre de définir si le personnage est un Souterrain ou un Terrestre.

* Les personnages se rencontrent pour la première fois, ils sont réunis dans le parc de l'établissement, alors que madame Lou fait un discours d'accueil sans intérêt.

Les personnages peuvent ensuite se rendre dans leur dortoir. A côté

de la porte de leur chambre se trouve un interphone qui ressemble à un gros galet équipé de plusieurs boutons et d'un écran montrant un flocon de neige lorsqu'il est en veille.

C'est là qu'ils pourront commencer à faire connaissance, à se présenter.

Ils peuvent tenter d'utiliser l'interphone s'il le souhaite, la plupart du temps ils entendront madame Lou leur demandant de ne pas jouer avec le matériel de l'établissement.

Mais dans certains cas ils peuvent réussir à entrer en contact avec des gens extérieurs à l'établissement. La communication sera difficile, brouillée, mais elle peut apporter aux PJ certaines clés concernant ce qui se passe dans le monde, à l'extérieur de l'établissement et dans des cités éloignées (des Survivants ?).

* Après deux jours un PJ découvrira, gravé dans le bois d'un montant de lit, un étrange symbole représentant un enfant allongé sur un hamac.

Cette découverte peut avoir lieu alors qu'il cherche un objet égaré, ou lors d'une partie de cache-cache...

Libre à lui d'en parler aux autres.

Organisez, pendant ces deux jours, des rencontres avec d'autres enfants, notamment avec un groupe en nombre équivalent à celui des PJ.

Créez alors une ou plusieurs relations antipathiques. N'hésitez pas à créer quelques relations amicales aussi, Electa est un jeu où l'on raconte une histoire, vous pouvez donc développer ces PNJ avec vos joueurs.

* Le lendemain, le personnage qui a trouvé le symbole entendra une voix lui murmurant "*mensonges*", et il verra une ombre devant l'un de ses camarades. Elle se fauilera aussitôt à travers la porte la plus proche (même fermée).

L'Ombre aperçue ressemble à une silhouette sans cheveux. Mais elle semble consistante, comme faite de noir, et ce même en pleine lumière.

S'ils suivent l'Ombre : ils tomberont sur Madame Lou qui se voudra rassurante, les envoyant au réfectoire, le repas approchant.

S'ils ne la suivent pas : ils sursauteront en entendant l'interphone les invitant, d'une manière fort directive, à descendre manger.

* A la fin du repas une altercation aura lieu entre un garçon du groupe qu'ils connaissent et un jeune garçon. Un certain Manu a plaqué le plus petit au sol et le roue de coups.

Selon la réaction des PJ face à cette scène de violence, ils pourront lier des liens d'amitiés avec le plus jeune ou d'inimitiés avec Manu...

* Trois jours ont passé, et un des fondateurs de l'établissement fait visiter les locaux aux enfants (se reporter au background pour la description des lieux).

Le soir en rentrant dans leur chambre, un des PJ (mais pas celui qui a déjà vu l'Ombre) réalisera que son objet personnel a disparu.

Un peu plus tard dans la soirée, celui qui a vu l'Ombre entendra une

voix lui murmurer que l'objet personnel dérobé est dans le bureau de madame Lou.

Il y a des surveillants dans les couloirs, surtout de nuit, et c'est sans compter les autres enfants qui font le mur et qui peuvent facilement les dénoncer.

S'ils parviennent à atteindre le bureau, il n'est pas fermé à clé, mais ne contient pas l'objet personnel disparu.

S'ils se font attraper, ils seront reconduits à leur chambre, mais ne recevront pas de sanctions.

L'objet est sur le lit de son propriétaire, et un des PJ entendra une voix lui murmurer "*on vous ment*".

Rien ne permettra de découvrir qui a commis le vol... Voire si l'objet avait effectivement disparu.

S'ils tentent de se renseigner autour du symbole de l'enfant sur un hamac, ou sur une ombre et des murmures, ils ne recevront aucune réponse significative.



Seconde partie : souvenirs, souvenirs...

Objectif : affermir et tester les liens du groupe

Pendant cette quatrième journée, les PJ vont se rappeler un souvenir fort et se le raconter. Ce souvenir ne doit pas être significatif de leur lieu de vie.

Ces souvenirs peuvent être perturbants ou mélancoliques, obligeant ceux qui les ont narré à s'isoler pendant quelques heures.

* Puis l'apparition de l'Ombre et les murmures reprendront, dans les chambres, dans les couloirs, distillant une rumeur autour de *“la possibilité d'une troisième voie”*. l'Ombre leur indiquera un autre enfant à qui ils doivent parler.

Le jeune garçon en question leur demandera de voler de la nourriture pour lui en cuisine. Ce qui est plutôt risqué, mais l'enfant semble sous alimenté.

* Au même moment un membre du groupe de Manu, Alan, va tenter de tisser un lien, une relation d'amitié avec un des PJ éventuellement isolé. Il sera prêt à s'excuser pour le comportement de Manu, c'est quelqu'un qui semble de confiance, sympathique.

Si le PJ est sensible à cette amitié naissante, Alan tentera de le persuader qu'il faut dénoncer les apprentis voleurs, même si ce sont ses amis, *“c'est pour leur bien...”*

S'ils sont dénoncés, monsieur Tom s'en occupera personnellement, il ne prendra pas la parole, ne les réprimandant même pas, mais confisquera les objets personnels de tout le groupe.

* Ce soir là ils seront plusieurs à voir et à entendre l'Ombre, elle pourra leur apprendre plusieurs choses concernant cette *“troisième*

voie”, ainsi que des informations concernant les fondateurs, qui étaient cinq au départ (se reporter au background pour ces informations).

Troisième partie : je pense donc je me méfie

Objectifs : mettre le groupe à l’épreuve face à la réalité

Cette partie est marquée par le retour des souvenirs des enfants, ce passé qui va resurgir peut provenir de la narration du joueur, comme de la narration du Meneur.

Ces souvenirs restent vagues et ne doivent pas encore permettre de deviner qui vient d’en haut ou d’en bas.

* Il se retrouveront encore face à l’Ombre, qui leur apprendra que l’un des fondateurs de l’établissement est mort.

Pour en savoir plus ils vont devoir enquêter notamment auprès des adultes. Ils devront être prudent dans leur approche, mais ainsi ils apprendront que la mort en question était accidentelle. Tout cela serait arrivé il y a déjà bien longtemps, dans un des laboratoire de l’établissement.

* Lors de leur enquête ils ont des chances de croiser le bibliothécaire, il n’y a pas grand chose d’intéressant dans la bibliothèque sinon des livres pour enfants.

Mais il leur dira, discrètement et sans développer, que les fantômes sont prisonniers à cause d’un objet auquel ils sont trop attachés.

* Il y a de fortes chances que les PJ soient amenés à penser que l’Ombre et le fondateur sont la même “personne”.

Le laboratoire où a lieu l'accident n'est pas évident à trouver, et encore moins à ouvrir, la porte étant fermée par une serrure équipée d'un clavier numérique.

Mais une fois à l'intérieur ils pourront trouver des documents à propos de nanorobots modifiés par les chercheurs de l'établissement. Ils apprendront qu'ils ont tous eu une injection crânienne de nanorobots, et que les robots dans l'établissement et les interphones en sont la version non miniaturisée.

Le tirage au hasard de ceux qui sont Souterrains ou Terrestre s'effectuera ici. Le résultat du tirage doit demeurer secret Les enfants ayant grandit au dessus se souviendront alors, en privé avec le meneur, d'une mission particulière donnée par leurs parents.

A eux de faire en sorte de la réaliser, de façon discrète ou pas.

Les enfants du dessous, pourront soit aider, soit s'y opposer.

exemple : récupérer les plans expliquant le fonctionnement de la géothermie, la localisation d'un lac souterrain, des méthodes pour détourner ou polluer l'eau, ...)

Quatrième partie : Visite en dessous

Objectif : Mettre le groupe à l'épreuve face à des buts divergents

* Accompagnés par monsieur Tom les PJ iront visiter une structure souterraine de production d'énergie, ou de traitement. Il s'agira d'une usine proche de la cible des enfants du dessus.

Lors de la visite, ils rencontreront les dirigeants locaux qui les assommeront avec un discours particulièrement long, ce qui peut être un prétexte pour s'éclipser.

Si les PJ révèlent leurs lieux de vie passés respectifs, ils peuvent décider s'ils ont des liens entre eux et quelles en sont la nature.

Cinquième partie : Visite au dessus

Objectif : Mettre le groupe à l'épreuve face à des buts divergents

* Cette fois ils sont accompagnés par monsieur Grant, le fonctionnement est le même que dans la partie précédente. Mais ici il s'agira de visiter une structure de surface, et d'éventuellement accomplir la mission des enfants du dessous.

Il peut s'agir de missions telles que prévisions météorologiques sur les prochains jours, d'informations sur la qualité du sol, sur les cités proches et le nombre d'habitants...

Sixième partie : le choix

Tous les souvenirs des PJ sont rétablis, et l'Ombre, avant de disparaître, insiste une dernière fois pour *“qu'ils fassent le bon choix”*, et que *“le dernier fondateur est toujours en vie quelque part, il a fui il y a longtemps mais il n'est pas trop tard”*.

* Au petit matin les enfants sont tous réveillés tôt pour passer, l'un après l'autre, un test de personnalité. Cumulant des questions autour de leurs souvenirs, et des jeux de logiques, les PJ ne pourront pas y échapper.

Mais alors que les tests vont se terminer l'alarme incendie retentit, l'établissement est en feu.

- Si les PJ restent dans la salle du test, comme on leur ordonne, ils termineront les questionnaires, puis devront choisir ce qu'ils deviendront plus tard. L'alarme ayant fini par se taire.

Ils seront ensuite invités à choisir s'ils retournent chez eux, ou s'ils choisissent de vivre dans l'autre monde.

Ils seront alors intégrés dans une des communautés selon leurs compétences et savoir-faire.

- Si les PJ s'enfuient malgré les invectives, ils seront accompagnés par l'Ombre qui pourra les guider là où ils veulent se rendre. Ils devront néanmoins trouver des vivres et de quoi se vêtir afin de ne pas attirer l'attention sur eux.

- S'ils restent ou reviennent pour enquêter : ils découvrent qu'un enfant (le jeune de la première partie) a mis le feu avant de sauter de l'immeuble. Visiblement tout le monde à l'établissement fait en sorte d'étouffer l'affaire.

Ils savent en effet que cet accident a été provoqué par un des effets secondaires des nanorobots, faisant perdre la raison à cet enfant.

Après une telle découverte les PJ pourront faire fermer l'établissement en prévenant des personnes extérieures (avec les conséquences que ça aura sur les générations suivantes).

Ils peuvent aussi enquêter une fois les tests terminés, mais ils n'auront plus beaucoup de temps, en effet dès le lendemain, ils décideront de rentrer chez eux pour faire leur rapport de mission ou bien ils peuvent décider de découvrir l'autre mode de vie.

Ainsi se termine le premier scénario d'Electa.

-

Pour le second, il n'y aura rien de plus qu'une trame, car son orientation dépendra des choix et de la localisation des PJ en fin de partie. S'ils restent vivre dans l'une des communautés, une ellipse temporelle permettra de reprendre l'action alors qu'ils sont devenus adultes. Ils pourront alors choisir une profession, et leur degré d'implication dans la société, ou si ils ont, ou non conservés des liens entre eux. Plus leur fonction sera capitale, plus leurs décisions auront un impact sur les relations entre communautés.

Quant aux jeunes des générations suivantes, ils sembleront plus obtus. Soit que le projet Electa aura échoué, soit que les PJ l'aient fait fermé suite à l'enquête. En conséquence de quoi, les craintes des fondateurs prendront corps. A cela s'ajoutera une tentative d'annexion de la part des Survivants. Les PJ vont-ils réussir à organiser les Souterrains et les Terrestres pour résister ? Choisir de s'allier et profiter de leurs technologies ? Devenir ensuite des explorateurs devant « négocier » une nouvelle nation unie dominée par les Survivants avec d'autres cités Souterraines fonctionnelles ?

Des échantillons de nanorobots auront été conservés. Et peut être modifiés par l'un des PJ, ou mis à sa disposition. Reprogrammés et réinjectés ils pourraient donner un accès temporaire aux informations contenues sur les réseaux, par liaison cérébrale. Le bug « Ombre » néanmoins n'aura pu être corrigé. Ses messages paranoïaques et les conséquences d'une connexion prolongée au réseau global rendront la personnalité du concerné des plus troublée.

Si les enfants sont partis en direction des Survivants, ils pourront tomber sur d'autres cités souterraines ou terrestres en route, s'y arrêter ou être arrêtés, voire croiser des nomades à la communication limitée (cf Background). A leur arrivée chez les Survivants, ils seront accueillis avec intérêt et curiosité. Ils sont une

preuve supplémentaire que le reste du monde est à nouveau viable. Ils pourront choisir de rester. Si ils tentent de reprendre la route, ils s'en verront empêcher. Les Survivants ne souhaitent pas que l'on apprenne leur existence ou leur niveau de connaissance. Ils retrouveront le dernier fondateur, dont le sens commun a été altéré par ses visions de l'Ombre. Il accordera une confiance pleine et entière aux Survivants et les aidera autant que possible.

Volontaires, les PJ pourront s'épanouir et grandir dans cette cité. Ils choisiront de participer ou non à l'annexion des communautés environnantes. L'objectif avancé par les Survivants est de faire profiter aux autres des savoirs accumulés depuis des siècles et de bénéficier d'un territoire plus vaste. Ils pourront également s'opposer à ces projets, soit ouvertement, soit secrètement, alors qu'ils sont retenus dans les lieux contre leur gré.

Pour le reste, le choix est vôtre.



UN SCENARIO SUMMERLAND

-
imaginé et écrit par Del Armgo
-

- Zones Oubliées #1 -



“il existe désormais des contrées où l’homme n’est plus qu’une anomalie, un intrus, une bactérie que les composantes de ce gigantesque corps végétal essaient par tous les moyens d’éliminer.”

Summerland n’est pas un jeu comme les autres et, fatalement, les scénarios non plus.

Je ne voulais pas trahir le jeu de Greg Saunders, qui se veut essentiellement narratif, il s’agissait donc d’éviter de proposer un scénario linéaire et construit.

Voici donc matière à jouer un ou plusieurs scénarios, en utilisant les éléments proposés et les liens qui les unissent.

LES RUMEURS :

* Une grande communauté située un peu plus au nord possède un savoir qui permet de soigner les errants de leurs traumatismes et ainsi leur permettre de rejoindre aisément la communauté de leur choix.

La rumeur raconte parfois qu'en échange de ce service ils réclament un ou plusieurs jeunes égarés, on ignore ce qu'ils en font.

La rumeur est vraie en partie. La communauté en question n'est pas très grande et ne possède aucune compétence pour aider les errants, mais ils savent que cette histoire s'est propagée et ils veulent en profiter pour qu'on leur livre régulièrement de jeunes égarés.

Ces gens ont traités pendant un temps avec les "enterreurs" afin de se fournir en égarés, mais ils se sont brouillés depuis, n'ayant plus aucun contact.

Scénario :

- les PJ sont recrutés par une communauté pour sauver un jeune qui a récemment succombé à l'appel, et qui a été capturé.

* Il existe un bunker, abri anti-atomique datant d'une vingtaine d'années, qui contiendrait des armes et une grande quantité de médicaments et drogues. Malheureusement, personne n'a encore réussi à ouvrir la porte blindée.

Ce bunker existe bel et bien, il n'est pas évident à trouver, mais certains errants savent où il est. La porte a été ouverte il y a longtemps, les médicaments et les armes distribués en partie.

Mais une grande quantité de plusieurs drogues s'y trouve encore ; un homme, ancien vigile de supermarché, s'est installé sur place, défendant ce qu'il considère comme son bien, et échangeant un peu de drogue contre des denrées alimentaires, de l'eau ou de l'alcool. Il possède encore du Lsd, de la cocaïne, de la morphine-base et un peu de marijuana. La taille de son arsenal reste inconnue.



Gerd Aliofhka : Vigile

Corps : 7

- athlétique 3*
- maîtrise de lui 4*

Empathie : 4

- évalue mal les caractères 2*

Esprit : 3

- décision rapide 2*

Finesse : 6

- sniper 3*

Il connaît bien la communauté des “chasseurs” avec qui il fait régulièrement du troc, souvent via des errants ayant cette capacité de se déplacer facilement en forêt.

Par contre il craint les “soigneurs”, il sait qu’ils veulent s’emparer des armes et surtout des drogues.

Scénario :

- Les PJ peuvent vouloir récupérer ce que contient le bunker, pour leur compte ou en travaillant pour des tiers (notamment pour les “soigneurs”).

Le vigile, armé jusqu’aux dents ne se laissera pas faire, il est prêt à sortir ce qu’il appelle ses “bijoux”, trois lance-roquettes M72.

- Les PJ ont appris qu’une bande d’errants (ce peut être les “enterreurs”) a décidé de piller le bunker, ils doivent arriver les premiers afin de convaincre le vigile qu’ils viennent l’aider à se défendre.

Ils devront ensuite se battre contre la bande.

S’ils n’ont pas réussi à convaincre le vigile, ils seront à l’extérieur du bunker quand les errants arriveront, se retrouvant pris entre deux feux, et ils devront fatalement choisir un camp.

* Une femme est apparue, en plein jour, à plusieurs individus de différentes communautés des alentours.

La femme est toujours vue immobile, perchée dans les branches d’un arbre, sa robe blanche ondulant doucement au même rythme que les feuilles bercées par le vent ; ceux qui l’ont vue sont toujours isolés, et il se souviennent parfaitement des frissons d’angoisse qu’ils ont ressenti en la voyant. Elle disparaît en un clin d’œil n’ayant pas prononcé un mot ni fait le moindre geste.

Les témoins de cette effrayante apparition ne sont pas fous, ils ont bel et bien vu quelque chose qui les a réellement effrayé. Ils n’expliquent pas cette peur, mais elle était pétrifiante.

Scénario :

- Un des PJ, isolé l'espace d'un instant, voit l'apparition quelques secondes. Le temps de se retourner et elle n'est plus là ; une feuille blanche comme la craie tombe doucement au sol depuis l'arbre sur lequel elle était juchée. La feuille a conservé son aspect d'origine mais semble avoir perdu toute trace de chlorophylle. Les apparitions continueront les jours suivants, faisant en sorte d'amener le même PJ dans une clairière où trône un arbre mort à l'écorce blanche.

* Plusieurs communautés proches les unes des autres rapportent que des enlèvements ont été perpétrés par un ours.

Souvent de nuit, mais parfois en plein jour, un ours gigantesque enlèverait des hommes ou des femmes directement dans leur communauté. Bien qu'aperçu plusieurs fois il semble étonnamment discret pour un animal de cette taille. Et surtout que fait-il de ses victimes ? S'en nourrit-il ?

L'ours existe, même s'il a enlevé beaucoup moins de gens que ce que la rumeur laisse entendre. Un bon pisteur peut suivre une trace fraîche, ce qui le mènera à l'entrée d'une grotte habilement camouflée par la végétation, à l'intérieur les deux dernières victimes, encore vivantes, mais trop mal en point pour réussir à fuir. Aucune trace des autres victimes disparues, pas de corps, et pas d'ours non plus...

Les deux victimes décriront une créature gigantesque, d'une couleur gris clair, dont une ou deux touffes de poil peuvent être trouvées dans la grotte. Étrangement, le plantigrade a plusieurs fois ravitaillé les captifs en eau, leur permettant de survivre.

LES LIEUX :

- Le voilier :

C'est un grand voilier, équipé de deux mâts, échoué en pleine forêt. Posé sur le flanc, les plantes ont colonisé la majeure partie de la carcasse, des lierres sortent des hublots qui servent désormais de sas d'entrée.

Le voilier est parfois utilisé par des errants pour se protéger et se reposer quelques jours, malheureusement il est très souvent occupé par des animaux, agissant sur eux comme un aimant. Ainsi, il est souvent colonisé par des loups, des renards ou des sangliers, pour les animaux les plus dangereux. Avec de la chance on peut tomber sur une colonie de canards ou d'écureuils.

Scénario :

- le voilier est rempli de cartes et d'instruments de navigations, ils sont bien cachés dans un coffre, sous une trappe.

La cache contient aussi plusieurs kilos de C4, un explosif puissant. Un détonateur mécanique y est relié, et il s'enclenchera si la trappe est ouverte. L'aiguille, peu précise, indique entre une et trois minutes avant l'explosion.

Aux PJ de réussir à désarmer la bombe s'ils veulent récupérer le C4 et tout ce que contient le coffre sous la trappe et le voilier (y compris la photo d'un voilier dans un port).



- La statue antique :

Posée au milieu des arbres, dans une minuscule clairière, cette statue, représentant une déesse grecque, mesure près de sept mètres de haut. Bien qu'en piteux état, les bras ayant disparu, on peut reconnaître Thémis, la déesse de la justice, au bandeau qui lui cache les yeux.

Elle est en plâtre, et il est difficile d'expliquer ce qu'elle fait ici. Désormais utilisée par certains errants, et par certaines communautés, pour rendre un semblant de justice, souvent trop expéditive, on peut parfois y croiser du monde. Mais méfiance, les "adorateurs de Thémis" sont souvent des extrémistes prêts à soulager les autres de leurs crimes et péchés.

La statue est creuse, et avant les événements son propriétaire y a

caché une mallette contenant près de 5000 dollars, un revolver chargé et trois fioles remplies d'un liquide clair accompagnées d'une seringue transdermique.

Pour récupérer l'ensemble la seule solution est de faire tomber la statue par exemple, ou bien de la casser avec des masses.

Autant dire que les groupes vénérant Thémis risquent d'être très contrariés...

Scénario :

- Les PJ doivent arriver à la statue avant un petit groupe "d'adorateurs de Thémis" qui veulent mettre à mort un errant (médecin vaguement connu par les joueurs) pour avoir touché de manière déplacée un des membres des adorateurs, lors d'une auscultation. Capturé, puis torturé afin qu'il avoue son crime, les "adorateurs" vont l'emmener à la statue afin de lui briser les membres et de le laisser ainsi dans les bois.

Les communautés alentour sont prêtes à donner beaucoup pour sauver un des rares médecins de la région. Aux PJ de faire en sorte que tout ça ne se termine pas dans un bain de sang, où bien ils risquent fort de voir toute la communauté des "adorateurs" se mettre à leur recherche. Et pour eux la justice n'a pas de prix !



LES COMMUNAUTÉS :

* Les “Soigneurs” :

Se présentant comme une communauté de chercheurs et médecins voués à soigner leur prochain, ce regroupement d’une trentaine de personnes est en fait bien différent de ce que ses membres veulent faire croire.

Il y a en effet un tiers de médecins, universitaires et chercheurs, mais ils se sont égarés depuis longtemps dans leurs pratiques.

Ayant trouvé, il y a de cela quelques mois, plusieurs caisses de lots de médicaments non étiquetés, ils ont décidé de tester les effets sur les errants de passage ou sur les égarés capturés.

Après plusieurs mois à jouer les Mengele des bois, ils ont fini par prendre goût à ces expérimentations, et surtout aux effets souvent nocifs, douloureux ou mortels provoqués chez les patients.

A première vue cette communauté est sympathique et accueillante, mais rapidement les PJ risquent de se retrouver drogués s’ils acceptent la nourriture, pour terminer sanglés sur un lit de camp, prêts à servir de cobaye.

Membres : une trentaine

Structure : ancienne crèche et maternelle

Ressources : belles réserves et troc

Attitude : faussement amicale

Leadership : biocratie eugénique (similaire au IIIème reich)

Pratiques bizarres envers : les errants et égarés

La communauté compte trois personnalités fortes faisant office de pouvoir décisionnaire.

Ce petit groupe passe le plus clair de son temps à expérimenter leur

stock de médicaments, enchaînant les expériences, se félicitant des résultats comme un seul homme.

Il est composé de Stéphanie Mile, d'Eric Molina et d'Amir Bazin. C'est ce dernier qui est le vrai chef, étant particulièrement doué pour faire croire aux deux autres que les idées viennent d'eux.

Plusieurs personnes chez les "soigneurs" ne sont pas d'accord avec ces expériences qui ne devaient être que temporaires, mais elles ne veulent pas risquer leur vie pour faire évader des inconnus.

Amir est prêt à tout pour mettre la main sur le matériel et les stocks de la communauté des "chasseurs" et sur ce que contient encore le bunker, y compris faire des promesses difficiles à tenir... Mais s'il sent qu'un groupe de PJ peut lui donner un avantage, il n'aura de cesse de leur proposer ce dont ils peuvent avoir envie afin qu'ils travaillent pour lui.

* Les "Chasseurs" :

Aussi appelée "les sangliers" cette communauté est composée essentiellement de chasseurs. Les hommes étant tous rompus à l'art de la chasse et du pistage, les femmes s'étant mises à la cueillette et à la confection de petits objets artisanaux.

C'est une communauté relativement pacifique, mais bien armée, ils se méfient de ceux qui les approchent, mais s'ils ne perçoivent pas de danger il accueilleront le visiteur avec de quoi manger, boire et une paille pour dormir quelques heures.

Leur campement, installé dans une clairière, s'est peu à peu étendu pour désormais ressembler à un petit hameau. Des jardins, des potagers et même quelques animaux dans des enclos peuvent y être vus.

Malheureusement ça ressemble plus à un bidonville qu'à un

charmant petit village des temps passés. Ce groupe est encore sous le choc d'un événement récent, en effet deux femmes ont été enlevées par ce qui ressemblait à un ours gigantesque et, malgré le talent des pisteurs, il ne parvinrent jamais à les retrouver.

Membres : une soixantaine

Structure : campement sylvestre

Ressources : chasse, cueillette, culture

Attitude : amicale mais méfiante

Leadership : démocratie

Pratiques bizarres envers : les animaux contre-nature

Le chef de cette tribu s'appelle Ethan Poilder, il en est le fondateur. C'est quelqu'un de peu bavard, mais qui se fait un avis très rapidement sur les gens, autant veiller à ne pas le contrarier sous peine d'être rapidement exclu de la communauté, sans la possibilité d'y revenir.

Scénario :

- retrouver les deux femmes enlevées par l'ours. Ils n'arriveront probablement pas à les retrouver, mais ils devront s'enfoncer dans le coeur de la forêt, là où la végétation, les animaux, et l'appel sont souvent bien plus forts que les hommes.

Par contre une des femmes a été trouvée par les "soigneurs" et risque de ne pas survivre très longtemps au traitement d'Amir.

- deux membres ne sont pas rentrés de la chasse, ils ont été attrapés par une bande d'errants particulièrement dangereux, se faisant appeler les "enterreurs". Les PJ entendront les hurlements d'un des chasseurs, pris au piège, le visage recouvert de fourmis rouges.

Cachés dans les fourrés, non loin de là, les "enterreurs" risquent de ne pas apprécier de voir un petit groupe déterrer leur jouet.

* Les “Enterreurs” - bande d’errants :

Comptant près d’une dizaine de membres, ce petit groupe réunit les errants les plus dangereux de cette région. Réunis afin de partager leurs perversions, ils ont mis au point un petit jeu qui les amuse beaucoup, généralement pratiqué sur les égarés ou les errants isolés. Ils peuvent aussi s’en prendre à des membres d’une communauté qui se sont éloignés de leur groupe.

Une fois la ou les victimes rendues passives, ils creusent un trou pour y mettre leur martyr, vivant, ne laissant dépasser que la tête. Puis ils s’éloignent, et restent à l’écart, silencieux, afin d’observer quels animaux ou insectes vont venir dévorer la tête qui sort du sol. Il peuvent ainsi rester à l’affût des jours entiers.

Des têtes dévorées sortant du sol ont déjà été découvertes, mais personne n’ose en parler...



CREDITS :

- Auteur du « Temple du Dieu Néant » : Frédéric Bouix

- Auteur de « Electa » : Anamaya
Qui remercie les organisateurs GameChef 2013 et ses relecteurs pour leurs précieux conseils

- Illustrations pages 5, 7, 17, 18, 36, 46, 47, 61, 68, 76 : Linflas
<http://linflasdm.blogspot.fr/>

- SummerLand : un jeu de rôle de Greg Saunders
- Scénario SummerLand : Fabrice Pouillot

- Illustrations page 1, 1ère & 4ème de couverture : Fabrice Pouillot
- Mise en page : Fabrice Pouillot

- Un grand merci à eux pour leur travail de relecture : Tholdur, Zyx, Cél, Grégoire Pinson & Inbadreams « *eyes of the tiger* ».

- Photographies pages 77, 84, 101, 108, 109, 111, 115, 116, 120 :
Copyright Bajstock.com

Et merci pour ces albums ayant tant aidé lors des relectures et du bouclage :

- ☐ Pascal Pinon - S/T & Twosomeness
- ☐ Litfiba - Desaparecido
- ☐ David Orlowsky Trio - Chronos
- ☐ Julien Clerc - Albums 1969/1970

