

Table des matières

Chapitre 3 2

I.....2

 #1.....4

 #2.....5

 #3.....5

II 6

 Fille 6

 Garçon 6

III.....7

 #1.....9

 #2.....9

 #3.....10

IV 10

 #1.....12

 #2.....13

 #3.....14

 #4.....15

 #5.....16

V 17

VI.....18

 #1 19

 #2 20

 Garçon 20

 Fille 21

VII 21

VIII 22

IX.....22

 #1 24

 #2 27

X 28

 #1 28

 #2 29

 #3 29

XI.....31

XII 32

XIII 32

XIV 33

XV.....34

 #1 34

 #2 37

 #3 39

 #4 41

 #5 50

 #6 50

 #7 51

 #8 52

 #9 52

XVI 53

Fiche mission.....54

Chapitre 3



[Musique](#)

I

La route vers le Jordan Collège

Luc vous conduit vers un dortoir où une chambre de dix lits vous attend.

Le dortoir du monastère est froid et silencieux. Dix lits en bois sont alignés contre les murs de pierre, chacun accompagné d'une petite table, d'une couverture épaisse et d'une bougie. Une odeur d'encens flotte encore dans l'air.

Après avoir posé vos sacs et vos armes, Luc vous conduits au réfectoire.

Le repas se déroule dans un silence monacal presque oppressant.

Les moines mangent lentement, les yeux baissés. On n'entend que le bruit des cuillères dans les bols de soupe et le crépitement du feu dans la cheminée. Même Fidget, pourtant incapable de rester calme plus de cinq minutes, n'a pas parlé.

Puis après ce repas frugal vous revenez au dortoir.

La porte en bois grince derrière vous.

Grinder peu habitué à ce genre de lieux :

- J'aime pas cet endroit...

- Merci Grinder, répond Rikki en levant les yeux au ciel. On l'avait pas remarqué.

Boromir toujours aussi parano, inspecte la cellule :

- Les moines cachent quelque chose. Tu l'as vu aussi, 47 ?

Tu hoches lentement la tête.

Assise sur son lit, Sélène observe la flamme d'une bougie.

- Ce silence....

Boromir croise les bras.

- La question est : peur de quoi ?

Un moment passe.
Le vent frappe les vitraux du monastère.
Fidget saute sur un lit grinçant.
- Bon... on parle enfin de la mission ou on continue à admirer les murs ?
Tu sors alors une vieille photo froissée de ta veste. Lucy y apparait, plus jeune, le regard perdu devant un bâtiment du Vatican Occultus.
- Notre mission est simple, dis-tu calmement. Trouver Lucy. Et l'aider à retrouver la mémoire.

Le visage de Jeff se ferme.
- Si le Vatican la cherche encore... c'est qu'elle sait quelque chose.
- Ou qu'elle est quelque chose, murmura Sélène.
Rikki s'approche de la photo.
- Tout ce qu'on sait, c'est qu'elle ne se souvient ni de son passé... ni de ce qu'elle a vu.
Grinder soupire.
- Et nous, on débarque dans un monastère paumé au sommet d'une falaise pour retrouver une fille amnésique poursuivie par des fanatiques. Magnifique plan.
Fidget sourit.
- J'adore quand les missions commencent mal.
Boromir méfiant regarde la fenêtre noircie par la nuit.
- Luc nous aide... mais je ne lui fais pas confiance.

Le silence retombe.
Puis un bruit résonna dans le couloir.
Un craquement lent. Comme des pas.

Tout le monde tourna immédiatement la tête vers la porte du dortoir.
Et quelqu'un s'arrêta juste derrière.
Puis plus rien. La nuit est totalement tombée.

Tôt le matin, Boromir paranoïaque est le premier levé avant même que les cloches ne sonnent le réveil. Il a peu dormi pensant peut-être être attaqué par on ne sait quoi dans la nuit.
Fidget et Sélène sont réveillées par les cloches qui sonnent le lever du Soleil.

Rikki et Grinder ont passé une partie de la soirée à comparer les mesures de leurs capteurs et en ont conclu que l'on peut aller au Jordan Collège sans risques de radiations.

Jeff, lui, a dormi comme une masse.

Quant à toi quand les cloches sonnent tu es déjà en train de préparer la mission au Jordan Collège

[Fiche mission](#)

Après un petit déjeuner au réfectoire tu remarques l'absence de Luc.
Tu interpelles un moine qui passe là :
-Pourrions-nous, s'il vous plaît, avoir l'amabilité de parler à Frère Luc ?

-Il est au belvédère. C'est par là-haut...

Le moine vous indique un chemin de terre qui monte dans la colline derrière le monastère.

Un sentier étroit serpente le long de la falaise. Taillé à même la pierre, il mène à un petit ermitage isolé et à une plate-forme de prière qui surplombe la mer. De là, les moines contemplent l'horizon infini, où le ciel et la mer se confondent dans une lumière dorée aux crépuscules.

Vous arrivez au belvédère. Là, Frère Luc est là assis sur un rondin de bois :

-Mes "frères", enfin vous êtes là... J'ai reçu un télégramme du Père Vittorio. Je dois vous donner ceci...

Il sort de son sac une tuile gravée dans une écriture ancienne.

-Une tablette de Skelox. Elle vous sera utile pour aller au Jordan Collège.

Ajoute la tablette à ton inventaire.

Commenté [gd1]: Fiche mission lien vers le paragraphe

-En attendant vous pouvez rester ici. Je viendrais vous apporter votre repas du déjeuner et vous avertir des nouvelles. Je dois contacter un ami au Vatican pour en savoir plus sur votre mission.

-Très bien. Merci.

Vous passez donc la matinée au belvédère. Le crépuscule y est magnifique sur la Méditerranée.

Le vent marin souffle doucement sur les falaises du monastère tandis que vous restez tous au belvédère. En contrebas, les vagues viennent frapper les rochers dans un grondement régulier. Au loin, la Méditerranée semble infinie.

Fidget est assise sur la rambarde de pierre, les jambes dans le vide.
- On oublierait presque qu'on est ici pour une mission... murmure-t-elle.

Sélène garde les bras croisés, observant l'horizon rougeoyant.
- Lucy est forcément passée ici, dit-elle. Les moines cachent quelque chose.

Boromir sur ses gardes :
-Tout le monde cache quelque chose dans cet endroit, grogne-t-il.
Jeff :
-Une tablette de Skelox ? et en plus elle brille...
Boromir, lui, reste silencieux. Appuyé contre un arbre, il regarde les ombres du monastère.

Rikki finit par rompre le silence :
- Lucy a perdu la mémoire... mais pourquoi ? Accident ? Rituel ?
Ou quelqu'un lui a volontairement effacé ses souvenirs ?
-On lui a effacée, les Templier
Grinder :
- Peu importe la raison. On la retrouve. Et on découvre ce que cache ce fichu monastère.

À cet instant, une cloche grave résonne dans tout le bâtiment.
Luc revient avec un panier composé de viande séchée, de légumes et de fruits. Puis il vous lance :
-C'est confirmé Lucy est au Jordan Collège. Bon voyage.
Puis il part et disparaît dans le monastère.

Vous vous apprêtez à quitter le monastère quand soudain, un cri vient troubler la quiétude du lieu.

Que se passe-t-il ? La suite au #1

#1

La route vers le Jordan Collège

Dans la salle annexe, un peu à l'écart du cloître, l'air est plus lourd, presque figé. Une odeur métallique, âcre, trahit la présence du sang avant même que les yeux n'osent s'habituer à l'obscurité de cette salle sans fenêtre.

Sur le sol de pierre, un corps gît, tordu dans une position qui n'a rien de naturel. Les traits figés dans une expression de stupeur et de douleur.

Les cierges de la veille, consumés jusqu'au bout, projettent encore de maigres lueurs dans les coins de la pièce. Leurs flammes tremblotantes dansent sur les murs comme des spectres.

La pièce entière respire la tension, comme si elle retenait son souffle. Les pas qui se rapprochent, ceux des moines alertés par le cri, semblent marteler le silence. Un meurtre ! Ici ? Dans ce lieu de prières et de retraite, cela apparaît comme une profanation absolue.

Tu as donc le choix :
-Aller voir ce qu'il se passe au #2
-En profiter pour t'éclipser avant l'arrivée des gardes impériaux
au #3.

Dé : 1 2 3 : tu vas au #2
4 5 6 : tu vas au #3

#2

La route vers le Jordan Collège

Les Gardes impériaux arrivent. Comment ont-ils été prévenus : on ne sait pas... Mais ils sont là.

Le bruit sourd de la porte fait vibrer les pierres du monastère. Dans la cour, s'avance une procession martiale : les Gardes impériaux.

Leurs bottes frappent le pavé en cadence, lourdes, implacables, contrastant avec le silence monacal. Leurs visages, à demi voilés par les ombres des casques, sont fermés, inexpressifs : ils ne viennent pas prier, mais juger.

La salle annexe devient le centre de gravité de toutes les attentions. Les frères, effacés dans l'ombre des colonnes, murmurent des prières, effrayés par cette intrusion qui profane autant que le crime lui-même. Le Capitaine des Gardes s'avance, un homme massif au manteau sombre, dont les yeux balayent la scène avec une froide précision.

Conduit dans l'annexe par le moine supérieur, le capitaine se penche sur le cadavre, sans un mot, et d'un geste sec ordonne qu'on éclaire davantage. Le capitaine relève la tête, le regard dur, et déclare d'une voix qui résonne dans la salle :

- Nul ne sortira d'ici avant que la vérité n'ait été mise au jour.

Le monastère, lieu de silence et de méditation, se transforme en prison.

Vous profitez de la confusion pour vous éclipser discrètement dans le chemin au #3

#3

La route vers le Jordan Collège

Vous décidez d'aller au Jordan Collège voir le sage afin de peut-être avoir des réponses sur Lucy.

Vous marchez depuis quelques minutes quand vous arrivez à la lisière de la forêt. Il vous faut suivre le chemin qui serpente à travers la forêt jusqu'à la porte du château en haut de la colline.

Soudain, un craquement de branches, puis un second. Vous vous trouvez face à un groupe de créatures massives à la peau verdâtre. Il n'y a pas de doute : ce sont des Orcs. Visiblement ces Orcs ont bien envie de vous transformer en déjeuner.

Avez-vous un arc ou une arbalète ? Non ? Donc, vous combattez avec vos armes au II.

II

Râ intervient



Fille

Comme à ton habitude, avant chaque combat, tu invoques Râ. Soudain apparaissent, un peu plus haut sur la colline, deux hommes en robe de bure. Ils dégainent leurs arcs et décochent des flèches sur les orcs. Les orcs en fuite, les Moines disparaissent.

-Fouiller le cadavre de l'Orc abattu par les Moines au XI ou continuer au III.

Dé : 1 2 : Tu fouilles le cadavre de l'Orc abattu par les Moines au XI.

3 4 5 6 : Tu continues au III.

Garçon

Comme à ton habitude, avant chaque combat, tu invoques Râ. Soudain apparaissent, un peu plus haut sur la colline, deux hommes en robe de bure. Ils dégainent leurs arcs et décochent des flèches sur les orcs. Les orcs en fuite, les Moines viennent vous voir.

Le premier Moine, les yeux perçants sous son capuchon, son arc dans le dos, vous observe le visage calme mais déterminé.

"Qui ose troubler la paix sacrée de ce lieu ?"

Le deuxième Moine, d'une voix profonde et grave, se tourne lentement vers vous, les mains posées sur son bâton, son arc accroché dans le dos.

"Ce n'est pas un lieu de passage pour ceux qui cherchent la gloire ou les trésors. Vous êtes ici pour autre chose, n'est-ce pas ?"

Avec ton épée brillante à la taille, tu te tiens en avant du groupe, ton regard déterminé.

"Nous ne venons pas pour piller, mais pour une quête plus grande. Nous avons besoin de votre aide, nous cherchons Lucy au Jordan Collège."

Le premier Moine s'avance lentement, son regard se durcit.

"Le destin du monde ne se joue pas sur la recherche de pouvoir."

Le deuxième Moine vous scrute, son visage serein mais impénétrable.

"Le chemin que vous cherchez est dangereux. Ce temple n'est pas un simple sanctuaire. Ceux qui cherchent à manipuler ce pouvoir ont souvent perdu leur âme dans le processus."

Tu te rapproches des Moines, essayant de cacher ton inquiétude sous un masque de confiance.

"Nous avons conscience des risques, mais nous avons déjà affronté bien des dangers. Nous avons besoin de vos connaissances. Sans vous, nous échouerons."

Le premier Moine ferme les yeux un instant, se concentrant sur le silence environnant.

"Les chemins de la sagesse sont semés d'épreuves. Vous devrez faire preuve de discipline et de respect pour ce que vous cherchez. Prouvez que vous êtes dignes."

Le deuxième Moine, d'un ton plus doux mais ferme, il ajoute :

"Un seul faux pas, et les dieux vous détruiront autant qu'il pourrait vous sauver. Que vous soyez des aventuriers ou des héros, cela ne changera rien face à ce pouvoir ancien."

Le premier Moine, après un long silence, hoche la tête lentement et sort de sa poche une amulette. Il dit en latin une prière puis range l'amulette pour s'adresser à vous :

"Très bien. Si vous êtes prêts à suivre notre voie, à faire face aux défis que ce temple vous réserve, alors nous vous guiderons. Mais n'oubliez pas : ce que vous cherchez n'est pas un simple objet. Il est une épreuve en soi."

Le deuxième Moine, incline légèrement la tête, un léger sourire en coin.

"Préparez-vous. La véritable quête commence dès à présent."

-Fouiller le cadavre de l'Orc abattu par les Moines au VII ou continuer au III.

Dé : 1 2 3 : Tu fouilles le cadavre de l'Orc abattu par les Moines au VII

4 5 6 : Tu continues au III.

III

La suite du voyage

Vous vous remettez en marche, gravissant le sentier escarpé menant à la crête où se trouve le château. Le chemin est étroit et sinueux, serpentant à travers une forêt dense, où les arbres déformés par la pollution chimique se tordent dans des formes grotesques, leurs troncs noirs comme de la suie. Les feuilles des plantes exhalent une odeur, comme si la vie avait été figée ici dans un état d'éternelle décomposition.

Rikki, l'ingénieur du groupe, s'arrête un instant pour ajuster un capteur sur son sac à dos, **un dispositif expérimental qu'il a conçu pour mesurer les niveaux de radiation résiduels.**

"Les niveaux augmentent à mesure que nous montons", dit-il d'une voix calme mais inquiète. Fidget, qui marchait derrière, s'approche pour vérifier les résultats sur **son propre appareil.** Elle hocha la tête, l'air préoccupé. "La zone est encore dangereuse, mais nous pouvons probablement tenir jusqu'à ce qu'on arrive."

Quant à Jeff, il semble hypnotisé par les ruines de la ville derrière eux. "Je me demande ce qui a bien pu causer une telle destruction... C'est comme si tout avait été effacé en une seconde..."

Grinder, le pisteur de l'équipe, lève la main pour signaler que l'équipe devait ralentir. "Regardez", dit-il d'une voix basse, "des traces de pas fraîches. Ce ne sont pas des animaux. Peut-être d'autres survivants... ou pire, des créatures plus dangereuses."

Tu t'approchas de lui. "Tu es sûr de ça ?"

Grinder scrute les traces sur le sol. "Oui, elles sont récentes, mais elles ne sont pas humaines. On dirait... des êtres modifiés..."

Boromir confirme.

Tu sens la tension monter. "Nous devons rester vigilants."

Le vent souffle plus fort maintenant, mais les arbres semblent filtrer l'air en une sorte de murmure sourd, comme un avertissement venu d'un autre monde.

Il vous faut encore faire un bout de chemin.

Commenté [gd2]: A ajouter à plus

Commenté [gd3]: A ajouter à plus

Là vous arrivez à une intersection. Vous avez donc le choix.
Les panneaux encore debout sur leur piquet peuvent vous aider.



Trois flèches sur le panneau.

Vous vous s'arrêtez.

Fidget :

- Fascinant ! Techniquement, si l'on considère la distance comme un facteur déterminant, le chemin tout droit est objectivement le meilleur choix.

Jeff hausse les épaules.

- Trois kilomètres. Moins de marche. Plus vite on trouve Lucy, plus vite on rentre. J'ai faim.

Boromir recula d'un pas.

- Ou alors c'est exactement ce qu'ils veulent que nous pensions.

Il plisse les yeux...

- Pourquoi un panneau aurait-il survécu à la Guerre ? Qui l'a entretenu ? Qui nous observe ?

Grinder pose sa lourde main sur son arme :

- Moi, j'aime pas les panneaux qui parlent en énigmes. On prend le chemin le plus court et on casse la tête du premier problème qui se présente.

Sélène évite de regarder la forêt autour d'elle.

- La... la forêt interdite... Sa voix tremble.... On pourrait peut-être éviter ? Les arbres me donnent déjà l'impression qu'ils nous regardent.

Rikki sourit en coin :

- Justement, c'est là que ça devient intéressant. Une forêt interdite cache toujours quelque chose : un raccourci, un trésor... ou un monstre mémorable.

Fidget lève un doigt :

- D'un point de vue statistique, les forêts interdites contiennent effectivement un nombre anormalement élevé de malédictions.

Jeff soupire.

- Merci Fidget. C'est rassurant.

Boromir fixa le chemin de droite :

- Cinq kilomètres... C'est plus long. Donc plus discret. Les espions attendront sûrement sur la route principale.

Grinder grogne.

- Ou alors ils nous attendront partout.

Tous les regards se tournèrent vers toi.

Tu observes les trois directions.

Rikki :

- Les meilleures histoires commencent toujours par une très mauvaise idée.

Sélène :

- Et les pires aussi...

Le silence retombe.

Le vent fit grincer le panneau.

Fidget :

- Alors, 47... quelle est la suite de notre histoire ?

Choisis une direction :

-Tout droit : Jordan Collège à 3km (va au #1).

-Vers la droite : Jordan Collège à 5km (va au #2).

-Vers la gauche : passage par la forêt interdite (va au #3).

Dé : 1 2 : Tu vas au #1

3 4 : Tu vas au #2

5 6 : Tu vas au #3

#1

La suite du voyage

Dans la forêt vous arrivez dans une clairière. Une cabane avec la porte ouverte : laissez entrevoir un panneau.



Vous jetez un coup d'œil à l'intérieur. Dedans, vous découvrez un Minotaure de ménage menaçant qui passe la serpillière dans la pièce. La cabane se trouve être un local poubelle.

Si tu as le talent Instinct il prime sur les autres et vous allez au X#2.

Si tu n'as pas le talent Instinct, vous avez le choix :

- soit faire confiance au Minotaure et aller au X#1
- soit ne pas faire confiance au Minotaure et aller au X

Dé : 1 3 : Tu vas au X#2

2 4 : Tu vas au X#1

5 6 : Tu vas au X

#2

La suite du voyage

Vous continuez votre chemin vers le Jordan Collège.

Sur le chemin vous croisez une femme visiblement âgée. Elle porte une longue robe bleue noire. Elle vous interpelle. Elle vous explique qu'elle est la bibliothécaire des grimoires et parchemins magiques du Jordan Collège.

Elle vous fait don d'un grimoire pour vous aider dans votre mission. Mais est-ce que "les 1001 recettes de Grand-Mère" serait efficace pour aider Lucy ?

N'oubliez pas d'ajouter ce livre à ton inventaire.

Vous continuez votre chemin. Un peu plus loin un homme vous interpelle. Un braconnier ? Visiblement éméché, il vous montre un poulet noir :

- Je suis un chasseur des près. Je peux vous proposer du gibier irradié carbonisé par mes soins au lance-flammes....

Vous refusez ce présent empoisonné.

Vous continuez votre chemin au X

#3

La suite du voyage

Vous traversez un bout de forêt quand vous êtes aspiré dans le sol comme par magie : des sables mouvants.

Ici dans ces sables mouvants s'achève ton aventure.

Seul restera votre nom et une épitaphe : « Les héros qui ont osé rentrer dans la Forêt Interdite sans l'accord du Théier ».



IV

Le campement de Gragas

Le campement est entouré d'arbres massifs. Espérons que la nature ait pu protéger les habitants de la bombe. Les branches entrelacées créent un couvert dense, ne laissant filtrer que quelques rayons de lumière. Des buissons envahissants et des lianes grimpantes s'étendent tout autour, enserrant certaines structures. Une petite clairière légèrement dégagée témoigne de l'emplacement choisi autrefois pour ce campement.

Une sorte d'alambic rouillé et imposant trône au centre du campement. Il repose sur un foyer de pierres éteint depuis longtemps. Il est cabossé, couvert de mousse et de résidus de fermentation séchés, preuve des nombreuses expérimentations hasardeuses du brasseur. Des tuyaux en spirale en sortent, certains cassés ou envahis par des toiles d'araignées.

Des tonneaux éparpillés font penser que le campement a été abandonné à la hâte.

Des tonneaux de bois, certains fissurés, d'autres encore remplis de mystérieux liquides, sont disséminés autour du camp. Certains laissent échapper une odeur, tandis que d'autres sont recouverts de champignons colorés. La bombe plus les liquides surement expérimentables n'ont pas fait du bien à la nature.

Une hutte en bois et en toile déchirée, probablement construite avec les matériaux du bord est l'une des deux tentes à ne pas avoir été soufflée par la bombe.

À l'intérieur, on trouve un lit sommaire, des notes griffonnées sur des feuilles jaunies, et des bocaux contenant divers ingrédients exotiques : racines, baies, champignons, ... certains pots sont luminescents. Sûrement le fruit d'expériences ou les effets des radiations de la bombe.

Une ardoise couverte d'inscriptions effacées par le temps est accrochée à un arbre. On y lit des fragments de recettes de bière, des calculs complexes, et même quelques griffonnages délirants de ce qui semble être des visions du brasseur.

À proximité, un petit carré de terre qui visiblement a été retourné... Il semble avoir servi à cultiver des plantes expérimentales. Certaines sont flétries, mais d'autres poussent encore, offrant des couleurs vibrantes ou des formes étranges. Soit le résultat de l'expérience soit les radiations de la bombe.

Le campement dégage une aura étrange, presque surnaturelle. L'air est imprégné d'une odeur indescriptible. Des sons de gouttes tombant sur le métal ou d'animaux curieux résonnent parfois. Le lieu semble figé dans le temps, comme un monument à l'obsession d'un homme pour la bière parfaite.

Un vieux journal partiellement lisible pourrait révéler les pensées du brasseur fou, ses réussites éphémères et ses échecs catastrophiques. Une date est encore visible dans un coin de la page : 3 février 998. Juste avant que l'empereur envoie une bombe chimique sur la forêt.

Le brasseur fou serait-il mort dans l'explosion ? Quoi qu'il en soit sa cuisine est une véritable pépite historique.

Peut-être a-t-il disparu en essayant une recette maudite, ou la forêt l'a-t-elle absorbé dans son étrange symbiose...

Quoi qu'il en soit la tente est un véritable capharnaüm, mêlant absurdité et un sens douteux de l'utilité.

La tente servait sûrement de labo au brasseur. Une grande tente de fortune faite de vieilles bâches rapiécées avec des morceaux de tonneaux et des peaux de bêtes mal tannées. Les entrées sont recouvertes de rideaux faits d'étiquettes de bouteilles usées. Une odeur indescriptible émane de ce bazar.

Une table en bois massif croulant sous des chaudrons, des alambics rouillés et des bocaux contenant des ingrédients douteux (peut-être des restes de champignons hallucinogènes, des queues de lézard et des herbes qui semblent bouger légèrement).

Un meuble plein de bouteilles de bière maison, toutes étiquetées avec des noms absurdes comme "Potion de Courage du Gobelin" ou "IPA Extra Forte à l'Oignon."

Un four bricolé avec des pierres volcaniques et un soufflet, qui menace d'exploser à tout moment complète le décor.

Des sacs de céréales à moitié mangés par les bestioles, des bocaux de levures vivantes, étiquetés avec des avertissements inquiétants comme "Ne pas ouvrir avant la pleine lune", une collection de champignons multicolores, certains visiblement toxiques (et peut-être intelligents), une pile de fruits fermentés, envahis par des mouches qui semblent avoir développé une addiction à l'alcool... Voilà ce qu'il reste de la réserve du brasseur.

Au milieu de ce qui ressemble à la cuisine, un chaudron émettant des vapeurs vertes phosphorescentes et des gargouillis inquiétants... La radiation est passé par là...

Des toiles d'araignée décorent chaque coin, et une colonie de rats, apparemment saouls, gît dans un coin après avoir dégusté les restes de bière.

Une étrange mélodie résonne à intervalles réguliers : un carillon fabriqué à partir de bouchons et des capsules de bouteilles qui s'entrechoquent avec le vent.

Cette cuisine est à la fois un lieu d'expérimentations insensées et une source de dangers permanents. Tu y trouves pourtant un coin intéressant : des objets pouvant être ramassés....

-Ramasser les objets qui pourront peut-être être utilisés ou vendus ou échangés au V

- Si vous ne ramassez pas les objets :

- Si vous avez un ophidiophobe dans l'équipe vous allez au #1.

- Si vous avez un téraphobe dans l'équipe vous allez au #1

-Si vous avez un triskaïdékaphobe dans l'équipe vous allez au #2

- Si aucun membre dans l'équipe n'a de phobie ci-dessus vous

allez au #2

(Si tu fais confiance au dé :

1, 3, 5 vous allez au #1

2, 4, 6 vous allez au #2

Commenté [gd4]:

#1

Le serpent

Soudain, le vent fait danser les hautes herbes au bord du chemin. Au loin, la silhouette sombre du Jordan Collège se dessine entre les arbres. Ses bâtiments abandonnés semblent observer votre groupe comme des yeux immobiles.

Tu avances en tête. Derrière toi, Fidget ajuste son sac tandis que Sélène examine les alentours d'un regard méfiant.

- Je n'aime pas cet endroit, murmure Jeff. Trop calme...

- C'est vrai, répond Rikki. Même les oiseaux se taisent.

Grinder ricane.

- Vous avez peur d'ombres maintenant ?

Boromir serre le manche de sa hache.

Puis...

FSSSSSSSHHH !

Quelque chose explose hors des herbes.

Un énorme serpent surgit devant vous. Ses écailles sombres reflètent une lumière verdâtre et ses yeux jaunes fixent directement le groupe. Sa tête arrive presque à hauteur d'homme.

- SERPENT ! hurle Fidget en reculant.

La créature frappe aussitôt.

Tu te jettes sur le côté tandis que ses crocs claquent à quelques centimètres de ton visage.

- Écartez-vous ! cries-tu.

L'animal se tord violemment, mais cela ne fait que le rendre plus furieux. Le serpent balaie sa queue.

CRAAASH !

- Aaargh !

Sélène tend sa main.

- Tenez-le occupé !

Une lumière bleutée apparaît entre ses doigts avant de frapper la créature. Le serpent recule, sifflant de colère.

Rikki dégaine ses deux lames.

- Boromir ! Avec moi !

- Enfin une vraie bataille ! rugit Boromir.

Les deux chargent.

Pendant un instant, le monde semble ralentir.

Le serpent ouvre sa gueule immense.

Ses crocs brillent.

Et il fonce directement sur toi, ...

Mais vous arrivez à battre cette créature visiblement irradiée....

Tu perds un point de vie et un point d'endurance.

Vous continuez au #2.

#2

Le bouffon XIII



La route vers le Jordan Collège serpente entre les collines sèches et les vieux murs fissurés. Le vent fait danser les herbes hautes, et seul le bruit des bottes sur la terre brise le silence.

Tu marches en tête. Fidget tripote encore une petite machine dont personne n'a compris l'utilité. Grinder garde son arme sur l'épaule. Sélène observe les environs avec méfiance. Jeff sifflote sans raison, pendant que Rikki et Boromir ferment la marche.

Soudain une silhouette apparaît au milieu du chemin.
Elle semble sortie d'un mauvais rêve.

Un homme mince vêtu d'un costume rouge et noir couvert de grelots. Son visage est blanchi à la poudre, un sourire remonte jusqu'aux joues, et un chapeau à trois pointes tombe sur ses épaules. Sur sa poitrine, cousu avec du fil doré : XIII

Les grelots tintèrent.

- Ahhh... voyageurs... voyageurs... voyageurs... dit-il en répétant le dernier mot trois fois. Je suis le bouffon de l'Empereur...

Jeff se pencha vers Rikki :

- C'est normal qu'il me fasse peur alors qu'il ressemble à un clown raté ?

Le bouffon tourna lentement la tête vers Jeff.

- Oui.

Silence.

Jeff pâlit.

Sélène pose une main près de sa lame. Prête à tracter ce clown...

- Le treize... dit-elle à voix basse. Mauvais présage chez beaucoup de peuples.

Boromir croise les bras.

- Ou signe de chance chez d'autres.

Fidget :

- Statistiquement, les superstitions sont sans fondement.

Le bouffon éclata de rire.

TIN TIN TIN TIN !

- Faux ! Vrai ! Peut-être ! Rien ! Tout !

Puis il te fixe directement du regard.

Ses yeux n'avaient plus rien de drôle.

- Le numéro treize n'est pas un mauvais présage... il annonce seulement qu'un choix approche.

Rikki fronce les sourcils.

- Quel choix ?

Le bouffon sort deux cartes de sa manche.

L'une représente une porte illuminée.

L'autre une silhouette entourée de flammes noires.

- Je ne donne pas les réponses. Je regarde seulement les chemins.

Il te tend les cartes.

- Alors, numéro 47... que choisis-tu ?

Prendre la carte de la lumière au #3
Prendre la carte des flammes noires au #4
Refuser le jeu du bouffon au #5

Si tu fais confiance au dé :

- 1, 2 Prendre la carte de la lumière au #3
- 3, 4 Prendre la carte des flammes noires au #4
- 5, 6 Refuser le jeu du bouffon au #5

#3

La carte de la lumière

Tu fixes la carte lumineuse.
Une lumière douce semble traverser le papier. Presque rassurante.
Presque chaleureuse.
- Celle-ci, ...
Le bouffon sourit. Puis son sourire s'élargit beaucoup trop.
Les grelots de son costume se mirent à tinter seuls.
TIN... TIN... TIN... TIN...
La carte se désagrège entre tes doigts et une lueur blanche envahit le chemin. Fidget crie quelques choses. Sélène tend le bras. Grinder recule.
Boromir jure.
Mais il est trop tard.
Le monde disparaît dans le blanc.
Puis le silence.
Le bouffon murmure dans le vide :
- Beaucoup prennent la lumière... peu demandent ce qu'elle éclaire.

GAME OVER

Sur une pierre solitaire, au bord d'une route oubliée menant au Jordan
Collège, quelques mots furent gravés :
Ici dort 47, voyageur des heures sombres,
Parti vers un soleil né dans d'étranges décombres.
Son cœur suivit l'éclat d'un astre mensonger,
Cherchant l'aube sacrée au bord du danger.
Le destin cacha dans sa clarté les ombres du réveil.
Car les chemins dorés, si beaux à contempler,
Sont parfois des tombeaux qui aiment scintiller.
Toi qui passes ici sous la froide saison,
N'accorde pas toujours foi à l'aimable horizon ;
La lumière elle-même, en son calme manteau,
Peut conduire les âmes au seuil de leur tombeau.

Commenté [gd5]:

#4

La carte des flammes noires

Tu observes la carte...

Les flammes noires dessinées dessus semblent bouger comme de l'encre vivante.

- Je prends celle-là.

Le sourire du bouffon se fige.

Pour la première fois depuis votre rencontre, il n'eut pas l'air amusé.

- Oh...

Un long silence.

- On choisit rarement celle-ci.

Il lâche la carte entre tes mains. Le papier est glacé. Pendant une seconde, une étrange sensation traverse l'équipe : comme si quelqu'un avait marché sur leur propre tombe.

Puis plus rien.

Le bouffon recule de quelques pas.

- Une route sombre n'est pas toujours mauvaise... elle révèle seulement ce que les autres refusent de voir.

TIN TIN TIN...

Et il disparaît derrière un souffle de poussière.

Plus tard, alors que le soleil commençait à descendre, la route vers le Jordan Collège longe les ruines d'un ancien poste impérial. Une petite carriole y est arrêtée.

Une lanterne oscille doucement.

Derrière elle se tient un vieil homme enveloppé dans un manteau vert sombre. Sa barbe mal rasée est un signe de stress...

Son étal est rempli d'objets étranges : une boussole tournant à l'envers, des clés sans serrure, une bouteille contenant un nuage miniature...

Le marchand lève les yeux.

Vous regardez l'étal et un objet : une pierre noire, attire votre attention.

Vous montrez la carte au marchand et lui proposez un échange : la carte contre la pierre...

Le marchand fixe immédiatement la carte noire dans tes mains.

Ses yeux s'écarquillent.

- Par les Sept Veilleurs...

Jeff penche la tête.

- Quoi ?

- Cette carte... où avez-vous trouvé ça ?

Grinder croise les bras.

- On l'a gagnée.

- Gagnée ?! Personne ne gagne les cartes du Treizième Bouffon !

- Le Treizième Bouffon ? Sélène se pose la question...

Le vieil homme s'approche avec prudence.

- Écoutez... je peux vous proposer un échange.

Rikki fronce les sourcils.

- Contre quoi ?

Le marchand ouvre un coffre de bois noir et y met la pierre.

- Ceci est le Fragment de Mnémós.

Sélène observe l'objet.

- Et il fait quoi ce caillou ?

Le marchand répond à voix basse :

- Il ne rend pas les souvenirs perdus... mais il révèle ceux qui sont enfermés trop profondément.

Le silence tombe.

Lucy.

L'équipe échange un regard.

Boromir murmure :

- Si sa mémoire est brisée...

Fidget :

- Alors ça pourrait être exactement ce qu'il nous faut.

Le marchand tend l'objet.

- Une carte des flammes noires contre un Fragment de Mnémos. Je commets probablement une erreur... mais parfois les erreurs changent des vies.

Tu prends la boîte avec la pierre noire. N'oublie pas de mettre ça dans ton inventaire et d'enlever la carte.

Le marchand prend la carte.... Et soudain un nuage noir cache le Soleil. Et un éclair foudroie le marchand qui se transforme en un tas de cendres et le Soleil revient. Le nuage noir ne faisant que passer.

Sa caravane reste là, ouverte aux pilleurs... Mais vous n'avez besoin de rien... Vous continuez votre chemin au VI

#5

Ni l'un ni l'autre

Vous choisissez de refuser le jeu du bouffon qui part en murmurant des menaces et des incantations du chiffre 13...

Vous arrivez sans problème au Jordan Collège au VI

Commenté [gd6]:

V

Liste des objets ramassés chez le brasseur

Céprin :

Sympathique champignon. Vous cherchez des ingrédients pour faire une bonne sauce ? Oui mais quels effets avec les radiations de la bombe ?

Courgeole :

Quand on n'a pas assez d'argent pour acheter de la viande... sûrement périmée et probablement irradiée.

Canette étiquetée : Bière du Donjon.

Des framboises ? Mais qu'est-ce que c'est que cette histoire de Framboise ? C'est sûrement dû à sa couleur rouge. Mais cette bière aux effets douteux a en plus été irradiée par une bombe chimique dont on ignore la composition...

Rôti de porc farci à l'hydromel

Une recette torride faite par un cuisinier probablement ivre... A-t-il respecté la recette et les radiations ?

Salmigondis de canard

Cette recette permet de créer une composante des sorts « grosse bouffe avec les copains », « festin médiéval » et pourquoi pas « bon anniversaire » ... Encore une spécialité revisitée par notre brasseur fou. Mais irradiée, vous aurez des apparitions de fantômes et probablement des hallucinations.

Trocoule au chocolat

La friandise préférée de... d'un peu tout le monde, en fait ! Mais irradié cela a sûrement des nouvelles propriétés.

N'oubliez pas de les rajouter à ton inventaire.

- Si vous avez un ophidiophobe dans l'équipe vous allez au IV#1.

- Si vous avez un téraphobe dans l'équipe vous allez au IV#1

-Si vous avez un triskaïdékaphobe dans l'équipe vous allez au IV#2

- Si aucun membre dans l'équipe n'a de phobie ci-dessus vous allez au IV#2

VI

Le Jordan Collège

Après un moment sur le chemin, vous arrivez devant l'entrée. Vous passez la grande porte délabrée. L'inscription, Jordan Collège qui surplombe la porte est à peine visible sous la crasse.

Le Jordan Collège, était une institution prestigieuse. C'était un endroit où l'éducation de la jeunesse était valorisée, notamment dans les domaines de la philosophie et de la magie. Pour y rentrer il fallait être choisi par le Maître du Collège.

Le Collège était souvent décrit comme un bâtiment ancien et majestueux, avec des salles d'études ornées, des bibliothèques remplies de livres anciens et des jardins typiques. Il évoquait une atmosphère de mystère et d'apprentissage.

Le Collège abritait des personnages importants, comme le Maître du Collège et les professeurs qui ont joué, en l'absence de tes parents, un rôle significatif dans ton développement et tes découvertes. Ce qui ravive en toi des souvenirs plus ou moins heureux.

Profitant de la guerre, T II^{ème} envoya une bombe chimique près de l'archipel provoquant l'abandon de l'île de Nubule et du Jordan Collège.

Le Collège, autrefois majestueuse, est désormais plongée, malgré la désolation du lieu, dans un chaos total de fantôme et de brigands de tous types. Ses tours et bâtiments, autrefois éclatants de vie et d'énergie mystique, sont à présent en ruines. La pierre qui composait les murs a été fissurée par les explosions et l'intensité du rayonnement. Les vestiges de formules magiques sont encore visibles, gravées sur certaines surfaces, mais leur lueur a disparu depuis longtemps.

La place centrale, cœur de cette académie déchue, est envahie par une végétation étrange, mutée sous l'effet des radiations. Les plantes qui y poussent sont d'une couleur anormale, leur feuillage brille légèrement dans l'obscurité, témoignant de leur transformation. Au centre de cette cour, se dresse une fontaine autrefois élégante. Aujourd'hui, elle est fendue, ses

sculptures à moitié effondrées, défigurées par le temps et la guerre. La magie qui alimentait autrefois ses eaux ne coule plus, remplacée par une eau stagnante, noire, irradiée. Des particules de poussière flottent paresseusement dans l'air, ajoutant une aura de morbidité à l'ensemble.

Tout autour de la fontaine, les statues représentant d'anciens maîtres de l'académie sont mutilées ou tombées. Des éclats de verre magique brisé, autrefois les vitraux scintillent encore parmi les gravats. L'académie est figée dans un état de décomposition lente, envahie par un bruit oppressant, interrompu seulement par le bruit du vent soufflant à travers les ruines.

L'atmosphère est lourde de mystères : une terre où magie et science destructrice se sont rencontrées dans une apocalypse.

Votre mission est d'aider Lucy à retrouver la mémoire.



Vous arrivez sur la place centrale et y découvrez une agitation. Des gens s'affairent à charger des roulottes. Mais que vient faire la Guilde des Marchands ici ?

Devant une roulotte bariolée aux rideaux de velours et aux roues cerclées de cuivre un marchand ambulant, vêtu d'un long manteau brodé de motifs exotiques, vous salue avec un large sourire.

D'une voix mielleuse, il lance :

- Bienvenue voyageurs ! Vous semblez porter les marques du destin... ou du moins d'un long périple. Peut-être trouverez-vous ici quelque chose pour vous alléger ... ou vous armer contre ce qui vous attend.

Il tape dans ses mains et des compartiments cachés de sa roulotte s'ouvrent d'un coup sur des potions scintillantes, des parchemins roulés, des dagues à la garde ouvragée, des objet étranges sous globes de verre... et même une boîte qui gigote toute seule.

Il penche la tête vers vous d'un air malicieux :

- Qui veut être le premier à tenter sa chance ? Je fais des échanges, si l'or vous fait défaut...

Que faites-vous ? Votre décision au VIII.

#1

Le Jordan Collège

Commenté [gd7]:

Après un moment sur le chemin, vous arrivez devant l'entrée. Vous passez la grande porte délabrée. L'inscription, Jordan Collège qui surplombe la porte est à peine visible sous la crasse.

Le Minotaure vous laisse là dans l'entrée du Jordan Collège.

Le Minotaure fouille dans la poche de son tablier de ménage, parmi des chiffons et les brosses. Après un instant, il sort un objet qu'il tient avec une étonnante délicatesse, comme si ce n'était pas un simple bibelot trouvé dans les poubelles.

Le talisman tient dans la paume d'une main.

C'est un médaillon de métal ancien, de la taille d'une grosse pièce. Le métal est sombre. Sa surface est couverte de gravures très fines, presque effacées, formant un cercle de symboles étranges que personne dans le groupe ne reconnaît immédiatement.

Au centre du médaillon est incrustée une petite pierre rouge sombre, pas vraiment un rubis, plutôt une pierre brute.

À l'intérieur, une lueur très faible semble parfois scintiller, surtout quand la lumière touche la pierre sous un certain angle.

Le talisman est suspendu à une cordelette de cuir tressé, ancienne mais solide. Le cuir est usé comme s'il avait été porté pendant des années.

Quand tu le prends dans ta main, tu remarques deux choses étranges :

Le métal est tiède, comme s'il venait d'être réchauffé par un feu invisible et les gravures semblent former la silhouette d'un labyrinthe, avec au centre un symbole ressemblant à une tête d'animal.

Au dos du talisman une inscription est gravée en lettres anciennes :

“Custos Intra Labyrinthum.”

Traduction faite par Boromir : "Gardien à l'intérieur du labyrinthe".

Vous remerciez le Minotaure puis vous entrez dans le Jordan Collège au #2.

#2

La mission

L'atmosphère est lourde de mystères : une terre où magie et science destructrice se sont rencontrées dans une apocalypse.

Votre mission est d'aider Lucy à retrouver la mémoire.
Vous arrivez sur la place centrale et y découvrez une agitation. Des gens s'affairent à charger des roulottes. Mais que vient faire la Guilde des Marchands ici ?
Alors que vous avancez sur la place bruyante envahie par les marchands vers la Tour où Lucy doit vous attendre, l'air semble étrangement lourd. Les ruines autour de vous avalent les bruits de vos pas...

Soudain...Le talisman que vous a donné le Minotaure se met à vibrer.
Une vibration sourde, régulière. Comme un cœur de pierre qui bat. Tu le prends dans ta main.
Une faible lueur rougeâtre s'échappe du symbole gravé au centre : un cercle avec six pointes et un œil au centre, presque effacées par le temps.
Fidget fronce les sourcils.
- Euh... c'était censé faire ça ?
Boromir pose une main sur le pommeau de son épée.
- Les objets donnés par des créatures magiques ne font jamais rien par hasard.

Garçon

Le symbole disparaît comme aspiré par le médaillon. À sa place apparaît le symbole de l'apothicaire.

Vous continuez au IX

Commenté [gd8]:

Fille

Le symbole disparaît comme aspiré par le médaillon. À sa place apparaît la croix templière.

Vous continuez au IX

VII Les Orcs



Vous trouvez sur l'Orc abattu un arc et 5 flèches, un collier de perles et un parchemin vierge.

Ajoute ces objets à ton inventaire.

Vous reprenez votre chemin au III.

Commenté [gd9]:

VIII

Le Marchand

- Nous ne voulons rien acheter, nous cherchons quelqu'un...

Tu n'as même pas le temps de finir que le Marchand referme son étal et vous conseille de vous rendre à la "Tour hantée" au IX.

IX

Lucy

Vous avancez en file serrée.

La place du Jordan Collège qui s'étend devant vous est méconnaissable.

Autrefois, les étudiants traversaient ses pavés en riant. Désormais, des étals de fortune, des tentes richement décorées et des bannières frappées du symbole de la Guilde des Marchands occupe chaque recoin. Des gardes armés surveillent les accès. Des colporteurs crient leurs offres. Des chariots chargés de caisses entrent et sortent...

Tu t'arrêtes au bord de la place.

- Ce n'était pas censé ressembler à ça, dis-tu en observant la foule. Après l'explosion, cet endroit devait être désert.

Fidget :

- Techniquement, les catastrophes créent souvent des opportunités économiques. Les marchands ont probablement récupéré les infrastructures encore utilisables.

- Des vautours, grogne Grinder. Ils ont construit leur empire sur les ruines des morts.

Sélène blêmit.

Le brouhaha des négociations, les éclats de voix et le mouvement incessant de la foule semblent se refermer sur elle.

- Il... il y a beaucoup trop de monde, murmure-t-elle. Beaucoup trop... Je ne peux pas... Je ne peux pas réfléchir...

Rikki pose doucement une main sur son épaule.

- Regarde-moi, Sélène. Pas la foule. Juste nous. Tu n'as pas besoin d'affronter toute la place. Seulement le prochain pas.

- Le prochain pas..., répète-t-elle en essayant de reprendre son souffle.

Boromir, lui, scrute chaque visage.

- Ils nous regardent.

Jeff lève les yeux au ciel.

- Personne ne nous regarde.

- Le vendeur de fruits, là-bas, insiste Boromir. La femme près de la fontaine. Le garde à la cicatrice. Ils savent que nous sommes ici.

- Ou alors, répondit Jeff, ils ont simplement des yeux.

- Tu es naïf, Jeff.

- Et toi, tu vois des conspirations partout.

Boromir se rapproche de toi.

- Écoute-moi. La Guilde des Marchands ne transforme pas un collège irradié en quartier général sans raison. Lucy est peut-être un appât.

Fidget hoche lentement la tête.

- Ce n'est pas impossible. Statistiquement, les coïncidences de cette ampleur sont rares.

- Merci pour ce soutien moral, soupire Jeff.

Grinder :

- Qu'il s'agisse d'un piège ou non, on est venus chercher Lucy. Je ne repartirai pas sans elle.

Tu observes la façade noircie du Jordan Collège, derrière les étals et les drapeaux marchands.

- Lucy a perdu la mémoire. Si elle est ici, elle est peut-être entourée de gens qui profitent de sa confusion.

Le silence tombe quelques secondes.

Puis Boromir murmure :

- Ou elle travaille déjà pour eux.

Sélène relève brusquement la tête.

- Non.

Sa voix tremble, mais son regard est ferme.

- Lucy nous a aidés. Elle mérite qu'on lui fasse confiance jusqu'à preuve du contraire.

Rikki sourit.

- Voilà qui ressemble davantage à la Sélène que je connais.

Jeff tapote le fourreau de son arme.

- Bon. Plan d'action ? On entre discrètement ? On interroge les marchands ? On provoque une émeute ? Personnellement, je vote contre l'émeute... pour une fois.

Fidget lève un doigt.

- J'ai un plan avec seulement trente-sept pour cent de chances d'échec.

- Trente-sept ? demande Grinder.

- Quarante-deux si Boromir décide d'accuser un enfant vendeur de pâtisseries d'être un espion.

- Les enfants sont les meilleurs espions, réplique Boromir avec sérieux.

Jeff éclate de rire.

- Je retire ce que j'ai dit. Finalement, l'émeute me paraît être l'option la plus raisonnable.

Tu inspires profondément avant de poser la main sur la garde de son arme.

- Peu importe ce qui nous attend là-dedans. Nous restons ensemble. Nous trouvons Lucy. Et nous découvrons pourquoi la Guilde des Marchands a fait du Jordan Collège son royaume.

Autour d'eux, les clameurs de la place continuaient.

Vous vous dirigez vers la tour, quand vous apercevez Lucy.

Elle vous attendait. Elle ne sait pas pourquoi, mais elle vous reconnaît.

Lucy (hésitante) : "Je... je vous connais. Vos visages... J'ai rêvé de vous. Encore cette nuit. Vous étiez autour d'un cercle. Il y avait... du feu. Quelqu'un chantait."

Sélène (s'approche lentement) : "Ce n'était qu'un rêve fragmenté."

Jeff : "Et le FBI ? Tu te souviens de l'agent qui t'a libérée ?"

Lucy (secoue la tête) : "Non. Il avait une casquette... il ne parlait presque pas. Il m'a dit seulement : 'Va au Jordan Collège. Ils viendront te chercher.'"

Fidget : "Et il t'a laissée comme ça ? C'est bizarre. Trop propre. Ça sent le coup monté."

Boromir (un brin paranoïaque, murmurant, en regardant les hauteurs du bâtiment) : "On est peut-être surveillés."

Lucy vous montre son carnet qu'elle a écrit depuis sa sortie de prison.

Lucy (tremblante) : "Ce sigle... je l'ai dessiné. Des centaines de fois. Mais je ne sais pas pourquoi..."

Le symbole : un cercle avec six pointes, un œil au centre. Il semble très ancien... ou tout juste ravivé.

Tu reconnais ce signe : c'est l'emblème de l'apothicaire du Collège. Tu as suivi ses cours...

- C'est le symbole de l'apothicaire. Il faut aller dans la tour.
- Allons-y ! Une tour hantée c'est juste ce qu'il nous fallait ...
- C'est pour ça que je suis venue ici dit Lucy.

Il est tard la journée est déjà bien avancée. Vous avez le choix

- Entrer dans la tour de phytologie et espérer retrouver les souvenirs de Lucy au #1.

- Aller voir les marchands pour avoir des informations sur la Guilde et ce qu'ils font ici au XIII

- Installer un campement aux pieds de la tour et passer la nuit là pour aller à la tour demain matin au XIV

Si tu fais confiance au dé :

1, 2, 3 Entrer dans la tour de phytologie et espérer retrouver les souvenirs de Lucy au #1.

4, 5, 6 Aller voir les marchands pour avoir des informations sur la Guilde et ce qu'ils font ici au XIII

#1

La tour de phytologie

La tour de phytologie se dresse là, tel un squelette oublié.

Autrefois, elle était magnifique.

Enfin... probablement.

Aujourd'hui, il ne reste qu'une tour de pierre grisâtre, couverte de fissures, de mousse et de plantes dont personne ne connaît le nom
- principalement parce que personne n'a envie de s'approcher suffisamment pour les identifier.

La moitié des fenêtres n'a plus de vitres. L'autre moitié est condamnée par des planches qui semblent tenir uniquement grâce à l'intervention d'une divinité quelconque.

Le toit, lui, a depuis longtemps abandonné toute ambition architecturale. Une énorme partie s'est effondrée et laisse apparaître les étages supérieurs au ciel. Des lianes pendent des murs.

La pierre gravée au-dessus de l'entrée est toujours là :

TOUR DE PHYTOLOGIE

- JORDAN COLLÈGE -

- Département des plantes magiques et médicinales. -

La porte principale est... Elle est ouverte.

Ce qui est généralement une mauvaise nouvelle dans les endroits abandonnés... Surtout avec la Guilde des Marchands pas loin.

Tu observes l'entrée. Puis tu observes ton équipe.

Puis de nouveau l'entrée.

- Bon... quelqu'un veut entrer ? demandes-tu.

Personne ne répond.
Un silence pesant s'installe.
- Je prends ça pour un non.

Boromir avance d'un pas, scrute les fenêtres brisées et pose la main sur la poignée de son arme.

- Je propose de brûler le bâtiment.
Jeff soupire.
- Pourquoi ?
- Parce qu'il est manifestement dangereux.
- Tu dis ça de tous les bâtiments.
- Et ai-je déjà eu tort ?
Jeff réfléchit quelques secondes.
- ...Techniquement, non.

Grinder regarde la tour.
- On pourrait simplement envoyer quelqu'un en reconnaissance.
Tous les regards se tournent lentement vers lui.
- Pourquoi vous me regardez comme ça ?

Fidget lève un doigt.
- Parce que c'est toi qui as proposé l'idée.
- Ah.

Rikki s'approche de la porte et jette un coup d'œil à l'intérieur.
- Je ne vois rien.
- C'est justement ça qui m'inquiète, répond Sélène.

Elle reste légèrement en retrait du groupe.
- On pourrait aussi repartir, ajoute-t-elle.
Tu te tournes vers elle.
- Et laisser Lucy sans réponses ?
Lucy ne dit rien.
Elle fixe la tour avec une étrange expression.
- Lucy ?
Elle finit par répondre :

- Je connais cet endroit.
Tout le monde se tourne vers elle.
- Tu es déjà venue ici ? demande Jeff.
Lucy secoue lentement la tête.
- J'ai l'impression d'y être déjà entrée.
Un frisson parcourt l'assemblée.
Boromir dégainé immédiatement son arme.
- Voilà. C'est décidé. On brûle.
- Range ça, Boromir.
- Je refuse.
- Range ça.
Après quelques secondes, il obéit à contrecœur.
Tu regardes une dernière fois la tour.
Le vent s'engouffre par les fenêtres brisées et fait grincer quelque chose à l'intérieur.
CRIIIIIIIIIIIIIC.
Tout le monde sursaute.
- C'était quoi ? demande Grinder.
- Probablement le vent, répond Jeff.
CRIIIIIIIIIIIIIC.
- Probablement un monstre, corrige Jeff.
Fidget s'approche de la porte.
- Bon. On entre, on regarde, on trouve ce qu'on cherche et on ressort.
- C'est ton meilleur plan ? demande Rikki.
- Oui.
- Il est mauvais.
- Je sais.

Tu prends une inspiration. Il n'y a visiblement aucune bonne raison d'entrer dans cette tour. Ce qui, dans votre situation, signifie probablement qu'il faut y aller.

- Très bien. On entre.
Sélène ferme les yeux.
- Je savais que tu allais dire ça.
Boromir se place devant le groupe.
- Je passe devant.

- Pourquoi ? demandes-tu.
Il te regarde avec le plus grand sérieux.
- Parce que si quelque chose nous attaque, il me mangera en premier.
Un silence.
- ...C'est étrangement logique, reconnaît Fidget.

Tu pousses finalement la lourde porte.
Elle s'ouvre dans un long grincement.

À l'intérieur, l'obscurité vous accueille.
Une odeur de terre humide, de bois pourri et de végétation envahit immédiatement vos narines.
La lumière du jour pénètre par les fenêtres brisées et éclaire une salle de classe.

Des plantes ont envahi le sol. Certaines poussent à travers les dalles. D'autres recouvrent les murs. Et, au fond de la pièce, un escalier monumental disparaît dans l'obscurité.

Lucy reste immobile sur le seuil.
Tu la regardes.
- Ça va ?
Elle fixe l'escalier.
- Oui...
Puis, après quelques secondes :
- Enfin... je crois.

CLAC.
Boromir se retourne.
- Je déteste cet endroit.
Pour une fois, personne ne trouve rien à répondre.

Vous êtes dans un endroit qui te rappelle des souvenirs. Les tables, les chaises, ... sont toujours là sous la végétation. Les étagères qui contenaient des parchemins est toujours là mais vide... L'escalier en

colimaçon qui monte au bureau du professeur est toujours là. Abimé mais encore praticable.

Soudain un bruit vient briser le silence. Quelque part au-dessus de vous, quelque chose tombe.

BOUM !

Puis un bruit de verre brisé. Puis un petit cri. Puis plus rien.

Vous attendez quelques secondes.

- On monte ?

Après tout, vous êtes venus au Jordan Collège pour retrouver la mémoire de Lucy.

La tour de phytologie vous attend...

Vous montez au premier étage. L'escalier est couvert de mousse prêt à s'effondrer ou à devenir une pente glissante au déclenchement d'un piège. Soudain, l'air frais vous saisit. Le toit a en partie disparu. Vous arrivez dans ce qui était autrefois le bureau du professeur de phytologie.

Là, à la place, un fantôme est en pleine expérience.



Il se stoppe en vous voyant.

- Vous venez pour la potion ?

- La potion ? Ah ! Oui la potion...

Le fantôme vous tend une fiole avec un liquide douteux bleu fluo...

Ajoute cette potion dont on ignore l'utilité à ton inventaire. Vous essayez de discuter :

- Vous êtes qui ?

- Laissez-moi finir mon expérience. J'ai besoin de calme et de silence...

- Pardon d'insister mais à quoi sert la potion ?

- La potion ? ah cette potion ! Je l'ignore elle m'a été donnée par un marchand en bas en cadeau de bienvenue. Alors je vous la donne...

- Ok. Merci.

N'oublie pas de mettre cette potion dans ton inventaire.

Vous redescendez.

Si tu as le talent Maître des Potions tu vas au #2 sinon tu vas au XIII

#2

La potion

Tu donnes la potion à Lucy. Lucy te fait confiance et bois la potion.

Retire cette potion de ton inventaire.

Vous traversez la place centrale avec la Guilde des marchands.

Soudain Lucy s'arrête brusquement. Elle a un flash : l'autre tour du Jordan Collège.

Suite au XIV

X

Un local pas si abandonné

Le Minotaure balaie sans se presser.

- Bonjour voyageurs. Vous cherchez une sortie de cette forêt ?

Jeff :

- Peut-être.

Minotaure :

- Alors suivez-moi. Je connais un chemin sûr.

Rikki se gratte la tête.

- C'est... bizarre. Un Minotaure gardien des poubelles ?

Grinder :

- J'avoue que ça sent l'histoire louche.

Le Minotaure soupire.

- Vous êtes libres de refuser. Mais la forêt est dangereuse.

Sélène croise les bras.

- Et te faire confiance pourrait l'être aussi.

Boromir tranche :

- Nous continuerons seuls.

Le Minotaure reprend son balai.

- Comme vous voudrez.

Fidget murmure en quittant la cabane :

- Si ça se trouve... il disait la vérité.

Jeff répond :

- Ou alors on vient d'éviter un piège.

La porte de la cabane grince derrière vous tandis que vous retournez dans la forêt.

Vous reprenez votre trajet au #3

#1

Un local pas si abandonné

Le Minotaure balaie tranquillement les feuilles et les déchets.

- Ah, des voyageurs ! Vous avez l'air perdus.

Rikki :

- Un peu... oui.

Minotaure :

- La forêt est dangereuse. Mais je connais un chemin qui la traverse.

Si vous voulez, je peux vous guider.

Jeff hausse les épaules.

- Nous n'avons pas de meilleure piste.

Sélène :

- Tu es sûr que ce chemin est sûr ?

- Absolument. Je l'emprunte tous les jours pour sortir les poubelles.

Fidget chuchote :

- Un Minotaure concierge... le monde est plein de surprises.

Grinder éclate de rire.

- Tant qu'il ne décide pas de nous jeter avec les ordures.

Boromir acquiesce.

- Très bien. Nous te suivons.

Le Minotaure ouvre la porte arrière de la cabane.

- Par ici. Le passage est discret... peu de gens le connaissent.

Vous vous enfoncez derrière lui dans un sentier étroit qui disparaît dans la forêt sombre.

Vous prenez le chemin du VI#1

#2

Un local pas si abandonné

Le Minotaure balaie lentement le sol du local à poubelles. La paille de son balai gratte le béton humide. Il lève la tête en vous voyant.

- Ah... des voyageurs. Vous ne devriez pas rester dans cette forêt. Venez, je connais un chemin sûr. Suivez-moi.

Jeff plisse les yeux.

- Un minotaure... qui fait le ménage ? Voilà qui est inhabituel.

Ton instinct se met à vibrer comme une alarme invisible.

- Non. Quelque chose ne va pas.

Sélène :

- Qu'est-ce que tu ressens ?

Toi :

- Il ment. Peut-être pas entièrement... mais ce chemin qu'il propose mène à un piège.

Le minotaure serre un peu plus fort son balai.

Minotaure :

- Vous vous trompez. Je veux simplement vous aider.

Fidget se penche vers toi :

- Je vote pour écouter l'Instinct du chef. Les monstres qui font le ménage... j'ai déjà vu pire.

Grinder ricane :

- Et moi j'ai déjà vu des pièges bien planqués derrière des sourires polis.

Boromir pose la main sur la poignée de son épée.

- Nous continuerons seuls.

Le Minotaure reste immobile alors que vous quittez la cabane.

Minotaure (à voix basse) :

- Dommage... vous étiez si proches...

Dans la forêt derrière vous, un grondement sourd résonne.

Suite au #3

#3

Un local pas si abandonné

Vous marchez tranquillement quand, au sommet de la colline, une silhouette massive commence à se dessiner : les tours du Jordan Collège. Ses tours s'élèvent au-dessus de la forêt, couvertes de mousse et de lierre. Une énergie ancienne semble imprégner l'air, comme si le lieu était à la fois figé dans le temps et imprégné d'une force qu'aucun d'entre nous ne comprend.

"On y est presque".

Vous continuez votre ascension dans la forêt quand soudain vous voyez une pancarte qui a résisté à la bombe.

Sur un arbre à l'entrée d'une clairière indique un message d'avertissement :

*Vous entrez dans l'espace privé de l'Académie de magie du
Jordan Collège à vos risques et périls
Je suis Gragas : le géant brasseur. Je vous accueille dans mon
campement éphémère.*

- Gragas

*Voici la description biblique de mon nom. C'est en lisant à
l'âge de 9 ans cette bible que j'ai décidé de devenir brasseur
comme mon ancêtre.*

*"Aussi imposant que jovial, Gragas le géant est un brasseur à
l'impressionnante carrure qui cherche la recette de la bière
parfaite. Venu d'on ne sait où, il continue de chercher les
ingrédients les plus rares, essayant toutes les variations de
bière au cours de son périple. Souvent ivre et toujours
impulsif, il est légendaire pour ses rixes, qui finissent souvent
en fêtes nocturnes préjudiciables au mobilier urbain. Toute
apparition de Gragas annonce beuverie et destruction : dans
cet ordre..."*

*-Rencontre 68- La Bible des Rencontres extravagantes de
Clovis - écrite de 480 à 489.*

- Enfin le Jordan Collège...
- Je ne reconnais pas ce campement et qui est ce Gragas ?
- Surement le nouveau Garde-Chasse.
- Quand j'y étais (de 981-988), le garde était Ulrik.
- Beuverie et destruction ? Une mise en garde ? Une référence

biblique, qui est ce Gragas ?

- Nous ne sommes même pas sûrs qu'il reste quelque chose du campement...
- Allons voir ce campement ? ...
- Un campement irradié et abandonné c'est bien pour commencer en douceur.
- Tu crois qu'on va y rencontrer des fantômes ?

Tu as donc le choix :

-Ne pas tenir compte de l'avis général de l'équipe et décider de visiter le campement au IV

-Tenir compte de l'avis général de l'équipe et continuer votre chemin au VI

Dé : 1 2 3 : Tu vas au IV

4 5 6 : Tu vas au VI

XI

Les Orcs



Vous trouvez sur l'Orc abattu un collier de perles et un parchemin vierge.

Ajoute ces objets à ton inventaire.

Vous pouvez essayer la formule d'apparition au XII ou reprenez votre chemin au III.

XII

Les Orcs



Tu essayes la formule d'apparition : "appare verbe scriptal, verba arcana manifesta fiant, scriptum munc revelatur !". Un texte apparaît :

Collier de perles fantastique

Ajoute 1% à ta puissance tant qu'il est en ta possession.

Vous reprenez votre chemin au III.

XIII

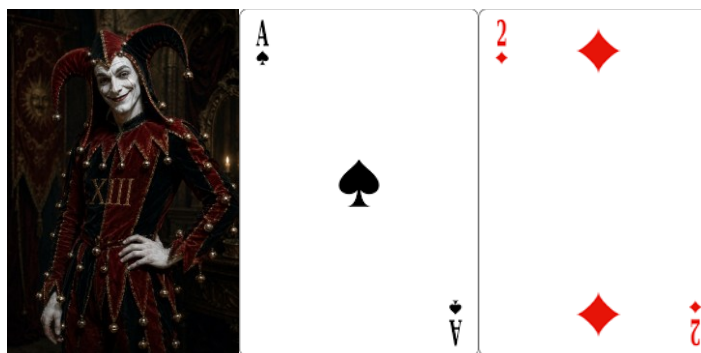
La Guilde des marchands

Alors que le soleil commence à se coucher, vous allez voir les marchands pour savoir ce qu'ils font là. La seule réponse valable que vous ayez c'est : on est là car le lieu a été abandonné par ses occupants.

Au coucher du soleil, sans avoir de réponses plus précises, vous établissez votre campement à proximité de la tour de phytologie.

Pendant ce temps vous discutez pour savoir si c'est une bonne idée de visiter la tour. Vous décidez de la visiter pour Lucy.

Vous vous couchez et vous irez visiter la tour le lendemain matin.



Pendant la nuit vous êtes réveillés par le bruit des grelots. Vous ouvrez les yeux et là se tient devant vous le bouffon XIII.

Il vous propose un choix. Feras-tu le bon ?

Tu as le choix entre deux cartes à jouer : l'As de pique ou le Deux de carreau.

Fait ton choix et mets la carte dans ton inventaire.

Puisque vous êtes réveillés, vous en profitez pour discuter du choix de la carte et de la tour en prenant votre petit-déjeuner.

Il est l'heure de partir. La tour n'est plus qu'une carcasse vide recouverte de plantes irradiées. Au premier étage une lumière bleue scintille par l'ouverture laissée par la fenêtre brisée. Surement un magicien qui fait une expérience.

C'est maintenant que l'on va savoir si tu as fait le bon choix de carte. Si tu as choisi l'As de pique tu vas au XV. Si tu as choisi le deux de carreau tu vas au XVI

XIV

La Guilde des marchands

Au coucher du soleil, vous établissez votre campement à proximité de la tour.

Pendant ce temps vous discutez pour savoir si c'est une bonne idée de visiter la tour. Vous décidez de la visiter pour Lucy.

Vous vous couchez et vous irez visiter la tour le lendemain matin.

Le lendemain matin, vous êtes réveillés aux aurores par le boucan de la place.

Puisque vous êtes réveillés, vous en profitez pour discuter du choix de la carte et de la tour en prenant votre petit-déjeuner.

Il est l'heure de partir. La tour n'est plus qu'une carcasse vide recouverte de plantes irradiées. Au premier étage une lumière verte scintille par l'ouverture laissée par la fenêtre brisée. Surement un magicien qui fait une expérience.



Vous alliez rentrer dans la tour quand, soudain, de la fumée. Le Burgrave ? Non, se tient devant vous le bouffon XIII.

Il vous propose un choix. Ferras-tu le bon ?

Tu as le choix entre deux cartes à jouer : le Roi noir ou le Valet de trèfle Si tu choisis le Roi tu vas au XVI. Si tu choisis le valet tu vas au XV

Si tu choisis avec le dé :

1, 3, 5 tu choisis le Roi tu vas au XVI

2, 4, 6 tu choisis le valet tu vas au XV

XV

Si tu as le valet de trèfle tu vas au #1, si tu as l'as de pique tu vas au #2 si tu n'as aucune des deux cartes du bouffon XIII tu vas au #3

Commenté [gd10]:

#1

Arcane

Commenté [gd11]:

Au Jordan Collège, la place centrale est occupée par la Guilde des Marchands. Enfin... « occupée » est peut-être un grand mot. Disons plutôt qu'ils ont installé leurs étals, leurs charrettes et leurs pancartes un peu partout, jusqu'à donner l'impression qu'ils possèdent les lieux.

Au nord se dresse la Tour de Phytologie, que vous avez sans doute déjà explorée. Au sud se trouve une autre tour. Ou plutôt... ce qu'il en reste.

Le valet de trèfle apparaît et la carte se transforme en cendres. Supprime la carte de ton inventaire. Le valet vous regarde avec son sourire idiot. Vous avez soudain la sensation qu'il vient de vous porter malheur. En rigolant, il disparaît et laisse un parchemin. Ajoute ce parchemin à ton inventaire.

SUB UMBRA REGIS

Duae sorores separatae, duae viae, una memoria,
Altera noctem portat,
Altera speculum.
Cum trifolium sub lapide floret,
et tertius decimus risus in tenebris resonat,
ianua sine sera aperietur.
Noli quaerere eum qui meminit.
Quaere eum qui oblitus est.
Nam quod in praeterito perditum est
non in sepulcro dormit.

Et cum duae umbrae una fiunt,
custos oculos aperiet.
Tres folia. Una porta.
Unus memoria. Duo animae.
Tertia via semper est quam nemo spectat.
- Clavae Iaculator

- Génial, une devinette en latin...

Vous continuez votre chemin à travers la place centrale. Puis, la Tour des Arcanes se dresse devant vous, massive et silencieuse.

Autrefois, elle devait probablement être magnifique.

Aujourd'hui, elle est en ruines après l'explosion d'une bombe durant la "Guerre"...

Une énorme partie de la toiture s'est effondrée et plusieurs étages sont éventrés. Des pans entiers de murs pendent dans le vide, retenus par on ne sait quel miracle architectural. De longues fissures parcourent la façade, certaines si larges qu'un homme pourrait presque y passer. Les fenêtres sont pour la plupart brisées. Celles qui ont encore des vitres sont tellement couvertes de poussière qu'il est impossible de savoir si elles donnent sur l'intérieur... ou sur un mur.

Des plantes grimpantes ont envahi la pierre. Des racines s'enfoncent dans les fissures et ressortent quelques mètres plus loin, donnant à la tour l'apparence d'un immense cadavre végétal.

Devant l'entrée, un escalier recouvert de mousse mène à une lourde porte en bois. Enfin... à ce qu'il reste de la porte. Elle est suspendue sur une seule charnière et bouge doucement au gré du vent.

Gnnnnnn... Gnnnnnn...

Vous observez les alentours.

Un silence avec pour seul parasites quelques bruits et éclats de voix des marchands. Ce dernier détail est probablement le plus inquiétant.

Au-dessus de l'entrée, une vieille inscription est encore visible malgré les siècles, la "Guerre" et les intempéries :

TOUR DES ARCANES

- Département des recherches expérimentales. -

Fidget lit l'inscription sur la pierre :

- Département de recherches expérimentales ? Sur une île du Vatican ?

Grinder :

- Tu es déjà venu ici. Il y a quoi dans cette tour ?

- Je ne sais pas, déjà en 981 quand j'étais élève cette tour était interdite. Seules certaines personnes avaient le droit d'y entrer...

Un panneau sur la porte, beaucoup plus récent :

« ENTRÉE INTERDITE à toutes personnes étrangères au service. »

- Quel service ?

- Ça doit dater d'avant la bombe...

Vous avez probablement votre réponse concernant la sécurité des lieux. Pourtant... Quelque chose attire votre attention.

Derrière les pierres effondrées, une faible lumière bleutée semble vaciller. Une lumière qui n'a absolument rien à faire là.

Et pendant quelques secondes, vous avez la désagréable impression que la tour vous observe.

Boromir, un brin paranoïaque :

- Je le savais que le Vatican nous observe...

- Lucy tu en dis quoi ? Après tout c'est toi qui nous as amenés ici.

- On entre... !

Vous poussez la porte. Elle résiste. Évidemment.

Après quelques secondes de lutte acharnée, accompagnées de grognements et de quelques insultes parfaitement justifiées, la porte finit par céder dans un grincement sinistre.

CRRRAAAAC...

Vous entrez dans la tour. Une odeur de poussière, de pierre humide et de vieux parchemins vous saute immédiatement au nez.

L'intérieur est plongé dans une semi-obscurité inquiétante. Quelques rayons de lumière traversent les trous béants dans les murs et éclairent des nuages de poussière qui flottent dans l'air.

Boromir :

- Des nuages dans la pièce, les magiciens nous surveillent...

Des morceaux de plafond jonchent le sol. Des bibliothèques éventrées sont appuyées contre les murs. Des livres moisissent dans les décombres. Certains sont ouverts, leurs pages collées par l'humidité.

Au centre de la pièce se trouve une grande table circulaire. Elle est couverte de fioles vides, de parchemins et d'instruments étranges.

Certains semblent avoir été utilisés récemment.

- Une séance de spiritisme ... suggère Sélène.

Vous vous approchez. Une fiole tremble légèrement. Puis s'arrête. Vous attendez. Plus rien.

- Probablement un courant d'air.

- Un courant d'air qui fait bouger une fiole posée au milieu d'une pièce parfaitement fermée ?

- Très rassurant.

- Et si on allait voir au-dessus ...

Au fond de la pièce, un escalier recouvert de mousse monte dans les étages supérieurs.

Une pancarte est accrochée à la rambarde :

ATTENTION - ESCALIER DANGEREUX.

1^{er} étage le bureau du directeur

2^{ème} étage le phare

Vous levez les yeux. En haut de l'escalier, au premier étage, quelque chose vient de bouger. Une ombre. Puis une deuxième. Et soudain...

BOUM !

Un bruit sourd résonne dans la tour. Vous vous figez.

Le silence revient. Puis une voix étouffée monte de l'étage supérieur :

- ...Il y a quelqu'un ?

Vous échangez un regard. La tour était censée être abandonnée. Apparemment, quelqu'un a oublié de prévenir son occupant.

Vous avez le choix monter au 1^{er} étage au #4, monter au 2^{ème} étage au #5 ou sortir au #6

Si tu joues ta chance au dé :

1, 3 monter au 1^{er} étage au #4

2, 4 monter au 2^{ème} étage au #5

5, 6 sortir au #6

#2

Arcane

Au Jordan Collège, la place centrale est occupée par la Guilde des Marchands. Enfin... « occupée » est peut-être un grand mot. Disons plutôt qu'ils ont installé leurs étals, leurs charrettes et leurs pancartes un peu partout, jusqu'à donner l'impression qu'ils possèdent les lieux.

Au nord se dresse la Tour de Phytologie, que vous avez sans doute déjà explorée. Au sud se trouve une autre tour. Ou plutôt... ce qu'il en reste.

La Tour des Arcanes se dresse devant vous, massive et silencieuse.

Autrefois, elle devait probablement être magnifique.

Aujourd'hui, elle est en ruines après l'explosion d'une bombe durant la "Guerre"...

Une énorme partie de la toiture s'est effondrée et plusieurs étages sont éventrés. Des pans entiers de murs pendent dans le vide, retenus par on ne sait quel miracle architectural. De longues fissures parcourent la façade, certaines si larges qu'un homme pourrait presque y passer. Les fenêtres sont pour la plupart brisées. Celles qui ont encore des vitres sont tellement couvertes de poussière qu'il est impossible de savoir si elles donnent sur l'intérieur... ou sur un mur.

Des plantes grimpantes ont envahi la pierre. Des racines s'enfoncent dans les fissures et ressortent quelques mètres plus loin, donnant à la tour l'apparence d'un immense cadavre végétal.

Devant l'entrée, un escalier recouvert de mousse mène à une lourde porte en bois. Enfin... à ce qu'il reste de la porte. Elle est suspendue sur une seule charnière et bouge doucement au gré du vent.

Gnnnnnn... Gnnnnnn...

Vous observez les alentours.

Un silence avec pour seul parasites quelques bruits et éclats de voix des marchands. Ce dernier détail est probablement le plus inquiétant.

L'as de pique - la faveur de la mort - semble être une mauvaise nouvelle. Pourtant il réveille un mort et se transforme en cendres. Enlève l'as de pique de ton inventaire.

Le fantôme de Gragas apparaît et vous informe que le Dr X a mené une expérience scientifique pour les Templiers sur Lucy.

Gragas disparaît et reste à sa place un parchemin. Tu le ramasse et l'ajoute à ton inventaire.

RAPPORT D'EXPÉRIENCE X321/L-S -expérience n°17 -

Synchronisation mémorielle

Les résultats dépassent toutes mes prévisions.

Les deux sujets présentent désormais une réaction identique lorsqu'ils sont exposés à la substance.

Sujet L

Réaction immédiate. Pupilles dilatées. Activité magique fortement amplifiée. Le sujet semble percevoir des images qui ne lui appartiennent pas.

Sujet S

Réaction légèrement plus tardive, mais parfaitement synchronisée avec celle du sujet L

Plus étrange encore : lorsque l'une des deux ressent une émotion, l'autre présente les mêmes symptômes, même lorsqu'elles se trouvent dans des pièces différentes.

La conclusion est évidente.

Sujet S et sujet L sont désormais liées.

La manipulation a réussi.

Mais il existe un effet secondaire que je n'avais pas prévu.

Depuis l'expérience, L prononce parfois des mots dans une langue inconnue. Elle affirme entendre une voix qui l'appelle depuis « l'autre côté ».

S, elle, prétend voir une porte là où il n'y en a aucune.

Commenté [gd12]:

Je dois poursuivre les expériences.

Il faut comprendre ce qui les relie.

Note personnelle :

Si quelqu'un trouve ce parchemin, qu'il ne libère surtout pas L avant que l'expérience soit terminée.

Elle n'est plus exactement la même qu'avant.

- Dr X

- Génial, une devinette en latin...

- Super encore ce Dr X. Décidément...

- Un Dr qui n'a pas de nom, ...

- Un rapport d'expériences, ça ne sent pas bon...

- Sujet L: comme Lucy ?

Vous continuez votre chemin en discutant vers la tour.

Vous arrivez enfin à traverser la place centrale et vous arrivez aux pieds de la tour.

Au-dessus de l'entrée, une vieille inscription est encore visible malgré les siècles, la "Guerre" et les intempéries :

TOUR DES ARCANES

- Département des recherches expérimentales. -

Fidget lit l'inscription sur la pierre :

- Département de recherches expérimentales ? Sur une île du Vatican ?

Grinder :

- Tu es déjà venu ici. Il y a quoi dans cette tour ?

- Je ne sais pas, déjà en 981 quand j'étais élève cette tour était interdite. Seules certaines personnes avaient le droit d'y entrer...

Un panneau sur la porte, beaucoup plus récent :

« ENTRÉE INTERDITE à toutes personnes étrangères au service. »

- Quel service ?

- Ça doit dater d'avant la bombe...

Vous avez probablement votre réponse concernant la sécurité des lieux. Pourtant... Quelque chose attire votre attention.

Derrière les pierres effondrées, une faible lumière bleutée semble vaciller. Une lumière qui n'a absolument rien à faire là.

Et pendant quelques secondes, vous avez la désagréable impression que la tour vous observe.

Boromir, un brin paranoïaque :

- Je le savais que le Vatican nous observe...

- Lucy tu en dis quoi ? Après tout c'est toi qui nous as amenés ici.

- On entre... !

Vous poussez la porte. Elle résiste. Évidemment. Boromir t'aide et la porte finie par s'ouvrir.

Après quelques secondes de lutte acharnée, accompagnées de grognements et de quelques insultes parfaitement justifiées, la porte finit par céder dans un grincement sinistre.

CRRRAAAC...

Vous entrez dans la tour. Une odeur de poussière, de pierre humide et de vieux parchemins vous saute immédiatement au nez.

L'intérieur est plongé dans une semi-obscurité inquiétante. Quelques rayons de lumière traversent les trous béants dans les murs et éclairent la pièce.

Des morceaux de plafond jonchent le sol. Des bibliothèques éventrées sont appuyées contre les murs. Des livres moisissent dans les décombres. Certains sont ouverts, leurs pages collées par l'humidité.

Au centre de la pièce se trouve une grande table circulaire. Elle est couverte de fioles vides, de parchemins et d'instruments étranges.

Certains semblent avoir été utilisés récemment.

- Une séance de spiritisme ... suggère Sélène.

Vous vous approchez. Une fiole tremble légèrement. Puis s'arrête.
Vous attendez. Plus rien.

- Probablement un courant d'air.
- Un courant d'air qui fait bouger une fiole posée au milieu d'une pièce parfaitement fermée ?

- Très rassurant.
- Et si on allait voir au-dessus ...

Au fond de la pièce, un escalier recouvert de mousse monte dans les étages supérieurs.

Une pancarte est accrochée à la rambarde :

ATTENTION - ESCALIER DANGEREUX.

1^{er} étage le bureau du directeur

2^{ème} étage le phare

Vous levez les yeux. En haut de l'escalier, au premier étage, quelque chose vient de bouger. Une ombre. Puis une deuxième. Et soudain...

BOUM !

Un bruit sourd résonne dans la tour. Vous vous figez.

Le silence revient. Puis une voix étouffée monte de l'étage supérieur :

- ...Il y a quelqu'un ?

Vous échangez un regard. La tour était censée être abandonnée. Apparemment, quelqu'un a oublié de prévenir son occupant.

Vous avez le choix monter au 1^{er} étage au #4, monter au 2^{ème} étage au #5 ou sortir au #6

Si tu joues au dé :

1, 2 monter au 1^{er} étage au #4

3, 4 monter au 2^{ème} étage au #5

5, 6 sortir au #6

#3

Arcane

Commenté [gd13]:

Au Jordan Collège, la place centrale est occupée par la Guilde des Marchands. Enfin... « occupée » est peut-être un grand mot. Disons plutôt qu'ils ont installé leurs étals, leurs charrettes et leurs pancartes un peu partout, jusqu'à donner l'impression qu'ils possèdent les lieux.

Au nord se dresse la Tour de Phytologie, que vous avez sans doute déjà explorée. Au sud se trouve une autre tour. Ou plutôt... ce qu'il en reste.

La Tour des Arcanes se dresse devant vous, massive et silencieuse.

Autrefois, elle devait probablement être magnifique.

Aujourd'hui, elle est en ruines après l'explosion d'une bombe durant la "Guerre"...

Une énorme partie de la toiture s'est effondrée et plusieurs étages sont éventrés. Des pans entiers de murs pendent dans le vide, retenus par on ne sait quel miracle architectural. De longues fissures parcourent la façade, certaines si larges qu'un homme pourrait presque y passer. Les fenêtres sont pour la plupart brisées. Celles qui ont encore des vitres sont tellement couvertes de poussière qu'il est impossible de savoir si elles donnent sur l'intérieur... ou sur un mur.

Des plantes grimpantes ont envahi la pierre. Des racines s'enfoncent dans les fissures et ressortent quelques mètres plus loin, donnant à la tour l'apparence d'un immense cadavre végétal.

Devant l'entrée, un escalier recouvert de mousse mène à une lourde porte en bois. Enfin... à ce qu'il reste de la porte. Elle est suspendue sur une seule charnière et bouge doucement au gré du vent.

Gniiiii... Gniiiii...

Vous observez les alentours.

Un silence avec pour seul parasites quelques bruits et éclats de voix des marchands. Ce dernier détail est probablement le plus inquiétant.

Au-dessus de l'entrée, une vieille inscription est encore visible malgré les siècles, la "Guerre" et les intempéries :

TOUR DES ARCANES

- Département des recherches expérimentales. -

Fidget lit l'inscription sur la pierre :

- Département de recherches expérimentales ? Sur une île du Vatican ?

Grinder :

- Tu es déjà venu ici. Il y a quoi dans cette tour ?

- Je ne sais pas, déjà en 981 quand j'étais élève cette tour était interdite. Seules certaines personnes avaient le droit d'y entrer...

Un panneau sur la porte, beaucoup plus récent :

« ENTRÉE INTERDITE à toutes personnes étrangères au service."

- Quel service ?

- Ça doit dater d'avant la bombe...

Vous avez probablement votre réponse concernant la sécurité des lieux. Pourtant... Quelque chose attire votre attention.

Derrière les pierres effondrées, une faible lumière bleutée semble vaciller. Une lumière qui n'a absolument rien à faire là.

Et pendant quelques secondes, vous avez la désagréable impression que la tour vous observe.

Boromir, un brin paranoïaque :

- Je le savais que le Vatican nous observe...

- Lucy tu en dis quoi ? Après tout c'est toi qui nous as amenés ici.

- On entre... !

Vous poussez la porte. Elle résiste. Évidemment. Boromir t'aide et la porte finit par s'ouvrir.

Après quelques secondes de lutte acharnée, accompagnées de grognements et de quelques insultes parfaitement justifiées, la porte finit par céder dans un grincement sinistre.

CRRRAAAC...

Vous entrez dans la tour. Une odeur de poussière, de pierre humide et de vieux parchemins vous saute immédiatement au nez.

L'intérieur est plongé dans une semi-obscurité inquiétante. Quelques rayons de lumière traversent les trous béants dans les murs et éclairent la pièce.

Des morceaux de plafond jonchent le sol. Des bibliothèques éventrées sont appuyées contre les murs. Des livres moisissent dans les décombres. Certains sont ouverts, leurs pages collées par l'humidité.

Au centre de la pièce se trouve une grande table circulaire. Elle est couverte de fioles vides, de parchemins et d'instruments étranges.

Certains semblent avoir été utilisés récemment.

- Une séance de spiritisme ... suggère Sélène.

Vous vous approchez. Une fiole tremble légèrement. Puis s'arrête. Vous attendez. Plus rien.

- Probablement un courant d'air.

- Un courant d'air qui fait bouger une fiole posée au milieu d'une pièce parfaitement fermée ?

- Très rassurant.

- Et si on allait voir au-dessus ...

Au fond de la pièce, un escalier recouvert de mousse monte dans les étages supérieurs.

Une pancarte est accrochée à la rambarde :

ATTENTION - ESCALIER DANGEREUX.

1^{er} étage le bureau du directeur

2^{ème} étage le phare

Vous levez les yeux. En haut de l'escalier, au premier étage, quelque chose vient de bouger. Une ombre. Puis une deuxième. Et soudain...

BOUM !

Un bruit sourd résonne dans la tour. Vous vous figez.

Le silence revient. Puis une voix étouffée monte de l'étage supérieur :

- ...Il y a quelqu'un ?

Vous échangez un regard. La tour était censée être abandonnée. Apparemment, quelqu'un a oublié de prévenir son occupant.

Vous avez le choix monter au 1^{er} étage au #4, monter au 2^{ème} étage au #5 ou sortir au #6

Si tu laisses le choix au dé:

1, 4 monter au 1^{er} étage au #4

2, 5 monter au 2^{ème} étage au #5

3, 6 sortir au #6

#4

Arcane

Commenté [gd14]:

Vous poussez lentement la porte du premier étage.
La porte grince. Puis elle grince encore.
Puis elle produit un bruit qui ressemble vaguement au cri d'un animal qu'on aurait écrasé avec une armoire.

Fidget :

- Je crois qu'elle nous demande de partir.

Grinder :

- Une porte ne parle pas.

Fidget :

- Celle-ci, si.

Vous entrez.

Le laboratoire du Dr Gangrenne ressemble à son esprit : un désordre affolant.

Des fioles sont empilées sur des étagères branlantes. Certaines bouillonnent toutes seules. D'autres contiennent des liquides dont la couleur change toutes les trois secondes.

Des machines couvertes de tuyaux bourdonnent et sifflent dans tous les coins. Une énorme chaudière crache régulièrement un nuage violet.

Sur une table, une expérience ratée ressemble à un poulet avec trois pattes.

Sur une autre, quelque chose ressemble à un cerveau.

Le problème, c'est que le cerveau vous regarde.

Rikki :

- C'est quoi, cet endroit ?

Jeff :

- Un laboratoire apparemment.

Sélène :

- Il était interdit au public...

Boromir :

- Je comprends pourquoi.
 Grinder :
 - C'est peut-être justement parce que le public n'était pas assez compétent pour entrer ici.
 Fidget :
 - Ou suffisamment stupide.
 Grinder :
 - C'était une remarque générale ?
 Fidget :
 - Absolument.
 Lucy avance de quelques pas.
 Elle regarde les machines, intriguée.
 Lucy :
 - Vous entendez ?
 Tout le monde se tait.
 Un étrange tic... tic... tic... provient du fond de la pièce.
 Jeff :
 - Quoi ?
 Lucy :
 - Cette machine.
 Elle désigne un appareil couvert de cadrans.
 Lucy :
 - Elle fait un bruit différent des autres.
 Boromir :
 - C'est un piège.
 Rikki :
 - Comment tu peux le savoir ?
 Boromir :
 - Parce qu'elle est là.
 Rikki :
 - C'est ton raisonnement ?
 Boromir :
 - Oui.
 Un bruit métallique retentit derrière vous.
 CLANG !
 Tout le monde se retourne.

Une petite créature mécanique vient de tomber d'une étagère.
 Fidget :
 - AAAAAH !
 Grinder :
 - Ce n'est qu'une boîte.
 La boîte se relève. Elle possède deux petites jambes métalliques.
 Fidget :
 - Une boîte qui marche !
 Grinder :
 - D'accord. C'est une boîte qui marche.
 La créature vous observe quelques secondes.
 Puis elle part en courant.
 Rikki :
 - Je déteste ce laboratoire.
 Sélène :
 - On peut repartir ?
 Boromir :
 - Impossible.
 Sélène :
 - Pourquoi ?
 Boromir :
 - Nous devons découvrir ce que cache cet endroit.
 Sélène :
 - Pourquoi ?
 Boromir :
 - Parce que c'est interdit.
 Sélène :
 - Ce n'est pas une raison pour entrer.
 Boromir :
 - Au contraire. C'est la meilleure raison.

 Soudain, une voix retentit dans la pièce.
 ??? :
 - VOUS !
 Tout le monde sursaute.
 Fidget :

- Je savais qu'on allait mourir !
Une silhouette se redresse derrière un établi.
Blouse blanche tachée de produits chimiques. Lunettes épaisses.
Cheveux dressés dans tous les sens. Une moustache dont certaines parties semblent avoir été brûlées.

Le Dr Gangrenne vous fixe.
Il tient dans une main une fiole fumante.
Dr Gangrenne :
- Que faites-vous dans MON laboratoire ?
Silence.
Grinder :
- Nous visitons.
Dr Gangrenne :
- VISITER ?
Il éclate de rire.
- Mais cet étage est interdit au public !
Fidget :
- Justement.
- Justement quoi ?
Fidget :
- C'est marqué interdit. Alors on voulait voir pourquoi.

Le docteur regarde Fidget.
Puis regarde les autres.
- Vous êtes toujours aussi idiots ?
Boromir :
- Nous sommes une équipe.
Dr Gangrenne :
- Ah.
Il réfléchit.
- Ça explique beaucoup de choses.
Lucy s'approche doucement.
Lucy :
- Vous êtes le Dr Gangrenne ?
Le sourire du chimiste disparaît.
Dr Gangrenne :

- Qui vous a parlé de moi ?
Lucy :
- Personne.
Dr Gangrenne :
- Alors comment connaissez-vous mon nom ?
Lucy hésite.
- Je... je ne sais pas.

Le docteur l'observe attentivement.
Puis son regard se pose sur la mèche blanche dans les cheveux de Lucy. Il devient soudain très sérieux.
Dr Gangrenne :
- Intéressant...
Jeff :
- Quoi ?
Dr Gangrenne :
- Rien.
Rikki :
- Vous venez clairement de dire « intéressant ».
Dr Gangrenne :
- J'ai dit « rien ».
Rikki :
- Non.
Dr Gangrenne :
- Si.
Rikki :
- Vous avez dit « intéressant ».
Dr Gangrenne :
- Vous êtes pénible.
Rikki :
- On me le dit souvent.

Le Dr Gangrenne pose sa fiole sur la table.
Elle se met immédiatement à marcher toute seule.
Fidget :
- Votre fiole vient de partir.

Le docteur la regarde s'éloigner.

- Oui.

Fidget :

- Vous ne faites rien ?

Dr Gangrenne :

-Non.

Fidget :

- Pourquoi ?

Dr Gangrenne :

- C'est une expérience.

Fidget :

- Et elle doit faire quoi ?

Dr Gangrenne :

- Je n'en ai aucune idée.

La fiole disparaît sous une armoire.

Un petit BOUM retentit.

Le laboratoire tremble.

Sélène :

- Je veux partir.

Grinder :

- Nous sommes venus chercher la mémoire de Lucy.

Le Dr Gangrenne regarde Lucy. Son expression devient mystérieuse.

- Alors vous êtes arrivés au mauvais endroit...

Il se tourne vers une machine gigantesque au fond du laboratoire.

La machine se met soudain à bourdonner.

BZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ...

Tous les membres de l'équipe reculent. Sauf Boromir.

- Je savais que cet endroit cachait quelque chose.

Jeff :

- Tu dis ça depuis qu'on est entrés.

Boromir :

- Et maintenant, j'ai raison.

Fidget :

- C'est insupportable, les gens qui ont raison par accident.

Le Dr Gangrenne sourit.

- Mes chers visiteurs...

Il lève lentement la main vers une série de leviers.

- Vous allez peut-être enfin comprendre pourquoi le Jordan Collège a condamné ce laboratoire.

Un silence.

Rikki :

- Et si on comprenait plutôt pourquoi on devrait partir ?

Le docteur tire sur un levier.

CLAC.

Toutes les machines s'allument en même temps.

Une machine produit alors un énorme éclair.

BOOOOM !

Et le laboratoire plonge dans la pénombre.

Le Dr Gangrenne fixe Lucy pendant quelques secondes. Son regard descend vers sa main. Puis remonte vers son visage.

- Montre-moi ta main.

Lucy :

- Pardon ?

Dr Gangrenne :

- Ta main. Gauche.

Lucy ne bouge pas.

Grinder :

- Pourquoi ?

Dr Gangrenne :

- Parce que je viens de comprendre quelque chose d'extrêmement intéressant.

Rikki :

- Vous pourriez essayer de dire quelque chose d'extrêmement rassurant, pour changer.

Le docteur ignore Rikki.

- Lucy. Ta main.

Lucy finit par tendre la main.

Une étrange lueur apparaît alors sous sa peau.

Le laboratoire entier se met à vibrer.

Les machines s'allument les unes après les autres.

BZZZZZZZZZZ...

Sélène recule.

- Qu'est-ce que c'est ?

Dr Gangrenne :

- Voilà donc où elle était passée...

Jeff :

- Qui ?

Le docteur ne répond pas.

Il se précipite vers une grande armoire métallique et en sort un vieux carnet couvert de symboles.

Il tourne frénétiquement les pages.

- Impossible...

Lucy :

- Quoi ?

- Non, non, non... Les calculs étaient faux.

Il tourne une autre page.

Son visage pâlit.

- Ils n'étaient pas faux.

Un silence.

Boromir :

- Quelqu'un pourrait-il nous expliquer ?

Le docteur regarde Lucy.

- Ce laboratoire n'a pas été fermé à cause d'une expérience ratée.

Fidget :

- Ah.

Dr Gangrenne

- Il a été fermé parce que l'expérience a fonctionné.

Personne ne parle.

Rikki :

- C'est beaucoup moins rassurant.

Gangrenne s'approche de Lucy.

- Il y a des années, j'ai essayé de créer une source d'énergie capable d'alimenter une porte entre notre monde et...

Il s'interrompt.

Lucy :

- Et quoi ?

- Quelque chose qui ne devait jamais être atteint.

La lueur sous la main de Lucy s'intensifie.

Une machine au fond de la pièce se met en marche.

CLAC.

CLAC.

CLAC.

Des symboles apparaissent sur son écran.

Lucy porte instinctivement la main à son front.

Lucy :

- J'ai mal...

Sélène :

- Lucy !

Elle fait un pas vers elle.

Dr Gangrenne :

- Ne la touchez pas !

Grinder :

- Pourquoi ?

Dr Gangrenne :

- Parce que le processus est déjà commencé.

Jeff :

- Quel processus ?

Gangrenne regarde la machine. Puis Lucy.

- Elle est en train d'activer le réacteur.

Rikki :

- Elle ?
 - Oui.
 Rikki :
 - Sans vouloir vous vexer, elle n'a rien demandé.
 - Je sais !
 Pour la première fois, le docteur semble véritablement paniqué.
 - C'est précisément le problème.
 La machine se met à hurler.
 WWWOOOOOOOM !
 Une lumière blanche envahit la pièce.
 Lucy tombe à genoux.
 Lucy :
 - Faites... quelque chose...
 Grinder se précipite vers elle.
 Grinder :
 - Lucy !
 Mais une décharge l'envoie violemment contre une table.
 Fidget :
 - GRINDER !
 Boromir dégainé son arme.
 Boromir :
 - Gangrenne !
 Le docteur lève les mains.
 - Si vous me tuez, elle meurt aussi !
 Boromir s'immobilise.
 - Le réacteur s'est lié à son énergie. Si je coupe l'alimentation maintenant, elle absorbera toute la surcharge.
 Sélène :
 - Alors arrêtez la machine !
 - Je ne peux pas !
 Jeff :
 - Vous êtes le scientifique ! Trouvez une solution !
 - J'essaie depuis douze ans !
 Le docteur ouvre un compartiment secret dans la machine.
 À l'intérieur se trouve un énorme cristal noir.
 Il tremble.

- Il nous reste environ trois minutes.
 Rikki :
 - Trois minutes avant quoi ?
 Gangrenne regarde le cristal.
 - Avant que la porte s'ouvre.
 Un grondement sourd résonne sous leurs pieds.
 Quelque chose semble répondre de l'autre côté du mur.
 Lucy :
 - Quelle porte... ?
 Le docteur se tourne vers elle.
 - Celle que j'ai passé douze ans à essayer de maintenir fermée.
 Le groupe reste silencieux.
 Puis Fidget murmure :
 - Je propose qu'on fasse ce qu'on fait de mieux.
 Rikki :
 - C'est-à-dire ?
 Fidget regarde la machine, le cristal, puis Lucy.
 - Courir partout en paniquant jusqu'à trouver une solution.
 Jeff :
 - Pour une fois...
 Il se relève.
 Jeff :
 - ...ça me semble être un excellent plan.
 Lucy serre les dents.
 La lumière autour d'elle devient de plus en plus intense.
 Et derrière la grande porte métallique du laboratoire...
 TOC.
 Tout le monde se fige.
 TOC.
 Un deuxième coup.
 Puis une voix étouffée résonne derrière la porte.
 - Lucy...
 Lucy relève lentement la tête.
 Elle reconnaît la voix.
 - ...Comment est-ce possible ?
 Gangrenne devient livide.

- Oh non.
 Boromir :
 - Quoi ?
 Le docteur recule.
 - Ce n'est pas la porte qui essaie de s'ouvrir.
 Un troisième coup retentit.
 BOUM.
 Gangrenne regarde Lucy.
 - C'est quelque chose qui essaie d'entrer.
 Un silence glacial tombe sur le laboratoire.
 BOUM.
 La porte métallique tremble dans ses gonds.
 Puis la voix revient.
 - Lucy...
 Lucy devient livide.
 Elle recule d'un pas.
 Sélène :
 - Lucy ? Qu'est-ce qu'il y a ?
 Elle ne répond pas.
 Ses yeux restent fixés sur la porte.
 - C'est moi...
 Lucy murmure :
 - ...Papa ?
 Tout le monde se fige.
 Même Gangrenne.
 Rikki :
 - Ton père ?
 Lucy ne quitte pas la porte des yeux.
 - Il est mort.
 Fidget :
 - Ah.
 Un silence.
 Fidget :
 - C'est généralement un détail important dans ce genre de situation.
 Grinder :
 - Fidget.

Fidget :
 - Quoi ?!
 La voix reprend, plus distinctement.
 - Lucy... ouvre-moi.
 Lucy fait un pas vers la porte.
 Jeff :
 - Attends !
 Il lui attrape le bras.
 Jeff :
 - On ne sait pas ce qu'il y a derrière.
 Lucy :
 - C'est mon père.
 Dr Gangrenne :
 - Non.
 Lucy se retourne brusquement.
 - Vous venez de dire que c'était lui !
 - J'ai dit que je connaissais cette voix.
 Il s'approche lentement de la machine.
 Son visage est fermé.
 - Ton père est bien mort.
 Lucy reste immobile.
 - Comment vous le savez ?
 Gangrenne hésite.
 - Parce que j'étais là.
 La lumière du réacteur s'intensifie.
 - Qu'est-ce que vous avez fait ?
 - Rien.
 - menteur !
 Une onde d'énergie traverse la pièce.
 Toutes les fioles explosent en même temps.
 BOUM ! BOUM ! BOUM !
 Boromir protège Sélène.
 Grinder attrape Fidget avant qu'elle ne tombe.
 Rikki :
 - Je crois qu'elle est légèrement énervée.
 Gangrenne fixe Lucy.

- Ton père était le dernier sujet de mon expérience.
 Lucy blêmit.
 - Sujet... ?
 - Il avait la même énergie que toi.
 La voix derrière la porte devient plus forte.
 - Lucy...
 Des larmes apparaissent dans les yeux de Lucy.
 - Papa...
 Gangrenne secoue la tête.
 - Ce n'est pas ton père qui t'appelle.
 - Alors qui est-ce ?
 Le docteur regarde le cristal noir.
 - Ce qui reste de lui.
 Un silence terrible.
 Jeff :
 - « Ce qui reste » ?
 Dr Gangrenne :
 - Lorsque l'expérience a échoué, son corps a disparu.
 Il désigne la porte.
 - Mais quelque chose a traversé avec lui.
 - Quelque chose ?
 Gangrenne acquiesce.
 - Une conscience. Une voix. Un souvenir.
 Puis il regarde Lucy droit dans les yeux.
 - Et depuis douze ans, cette chose cherche un moyen de revenir.
 BOUM !
 La porte se fissure.
 Lucy reste paralysée.
 Puis la voix murmure une dernière fois :
 - Je t'ai cherchée pendant si longtemps...
 La fissure s'agrandit.
 - Maintenant, ouvre-moi.
 Lucy serre les poings.
 - Non.
 Le laboratoire devient silencieux.
 - Si tu es vraiment mon père...

Elle lève les yeux vers la porte.
 - ...alors tu comprendras pourquoi je ne peux pas te laisser entrer.
 BOUM !
 La porte métallique vole soudain en éclats.
 Un nuage de poussière envahit le laboratoire.
 Tout le monde recule.
 Fidget :
 - Je savais qu'on aurait dû rester en bas !
 À travers la poussière apparaît une silhouette translucide.
 Un homme.
 Il flotte à quelques centimètres du sol, vêtu d'un vieux manteau déchiré. Son visage est difficile à distinguer, comme s'il appartenait à un souvenir mal effacé.
 Lucy ne bouge plus.
 - Papa...
 Le fantôme avance lentement vers elle.
 Grinder :
 - Lucy, reste derrière nous.
 Mais le fantôme ne montre aucune hostilité.
 Il s'arrête devant Lucy.
 Dans sa main apparaît un petit calepin à la couverture noire, usée par le temps.
 Il le lui tend.
 - Qu'est-ce que c'est ?
 Le fantôme ne répond pas.
 Lucy prend le carnet.
 Au moment où ses doigts touchent la couverture, une violente douleur lui traverse la tête.
 - Aaaah !
 Elle tombe à genoux.
 Des images lui traversent l'esprit.
 Une pièce sombre. Deux enfants. Une femme qui pleure. Un homme qui tient une étrange sphère dorée.
 Puis une voix :
 - Tu dois te souvenir...
 Lucy ouvre brusquement les yeux.

Le fantôme est toujours devant elle.
Mais son visage commence déjà à s'effacer.
- Attendez !
Elle se relève.
- Qui êtes-vous vraiment ?
Le fantôme la regarde une dernière fois.
Ses lèvres bougent à peine.
- Céleste...
Lucy reste figée.
- Céleste ?
Le fantôme disparaît.
La pièce redevient silencieuse.
Puis un bruit sourd retentit derrière vous.
PLOUF.
Tout le monde se retourne.
Le Dr Gangrenne est étendu sur le sol, inconscient.
Rikki :
- Il est mort ?
Jeff s'approche prudemment et vérifie sa respiration.
Jeff :
- Non. Il respire.
Fidget :
- Dommage.
Sélène :
- Fidget !
Fidget :
- Quoi ? Il voulait nous faire exploser !
Boromir regarde autour de lui.
Les machines continuent de crépiter.
Certaines commencent à prendre feu.
Boromir :
- Nous devons partir.
Grinder :
- Pour une fois, je suis d'accord.
Vous vous dirigez rapidement vers la sortie.
Lucy reste quelques secondes immobile, le calepin serré contre elle.

Rikki :
- Lucy !
Elle lève les yeux.
Rikki :
- On y va !
Lucy regarde une dernière fois le laboratoire.
Le Dr Gangrenne est toujours inconscient.
Le fantôme a disparu.
Mais le calepin est bien réel.
Elle le glisse dans son sac et rejoint le groupe.
Vous quittez précipitamment le laboratoire.
Derrière vous, une machine se remet soudain à fonctionner.
BZZZZZZZZ...
Puis une petite voix mécanique retentit dans le laboratoire désert :
- Expérience... incomplète.
La porte se referme.
Et vous descendez l'escalier sans savoir que le calepin de Lucy
contient peut-être les réponses qu'elle cherche depuis le début pour arriver
au #7

#5

Arcane

Vous arrivez au 2^{ème} étage. Là il n'y a rien. Juste une lampe dans une cage de verre qui tourne sur elle-même et une cloche qui sonne l'heure h24. Vous avez le choix descendre au 1^{er} étage au #4 ou sortir au #6

#6

Arcane

À la sortie du phare, vous repassez sur la place centrale du Jordan Collège où est la Guilde des Marchands.

Soudain Lucy s'arrête, le regard dans le vide : elle a une vision de son passé.

Elle voit une tour, la troisième tour. Elle est dans la clairière de la forêt.

Si vous avez la tablette de Skelox vous allez au #8 sinon vous continuez au chapitre 6

Commenté [gd15]:

Commenté [gd16]:

#7

Arcane

À la sortie du phare, vous reprenez le chemin qui mène vers la place centrale du Jordan Collège.

La grande place est toujours occupée par la Guilde des Marchands. Les étals sont installés un peu partout, les marchands discutent entre eux et, comme d'habitude, certains vous observent avec beaucoup trop d'insistance.

Vous traversez la place en essayant de ne pas attirer l'attention.

Soudain, Lucy s'arrête.

- Lucy ?

Elle ne répond pas.

Son regard est fixé droit devant elle, mais elle ne semble plus voir la place, les marchands ou même ses compagnons.

Ses yeux se voilent.

- Lucy, ça va ?

Elle porte une main à sa tête.

Puis une image lui revient.

Une forêt. Une immense clairière baignée d'une lumière étrange. Au milieu des arbres se dresse une tour. Une troisième tour du Jordan Collège.

Elle est beaucoup plus ancienne que les autres. Ses pierres sont couvertes de lierre et de racines. Certaines fenêtres semblent complètement noires.

Lucy voit quelqu'un devant l'entrée.

Mais impossible de distinguer son visage.

Puis une voix résonne dans sa tête.

- Tu ne devais pas revenir...

Lucy sursaute.

La vision disparaît aussi brutalement qu'elle est apparue.

Elle reprend son souffle.

- J'ai... j'ai vu quelque chose.

- Quoi ?

Lucy regarde autour d'elle, encore désorientée.

- Une tour. Dans la forêt. La troisième tour du Collège.

Un silence s'installe.

- Tu es déjà allée là-bas ?

Lucy secoue lentement la tête.

- Je ne sais pas.

Elle ferme les yeux quelques secondes.

- Mais j'ai l'impression que je dois y retourner.

Boromir fronce les sourcils.

- C'est exactement le genre de phrase que disent les gens, juste avant qu'un piège leur tombe dessus sur la tête.

Personne ne lui répond.

Lucy semble soudain se souvenir de quelque chose.

- Attendez...

Elle fouille dans ses affaires et sort le calepin que lui a donné le fantôme dans le laboratoire.

- Tu as le calepin ? demande l'un de vous.

Lucy le tend.

- Lis-le. Il contient peut-être un indice pour notre mission.

Tu ouvres le calepin.

Les premières pages sont couvertes de notes incompréhensibles, de symboles et de quelques mots écrits dans différentes langues.

Mais au milieu du carnet, une phrase attire immédiatement votre attention :

« La troisième tour n'est pas abandonnée. Elle attend. »

En dessous, quelqu'un a dessiné grossièrement une carte de la forêt.

Un cercle rouge indique une clairière.

Et juste à côté, trois mots sont inscrits :

NE PAS ENTRER SEUL.

Sur la dernière page, il y a un article de journal, et un mot, écrit à la main, qui indique que le Pape Henry II a été enterré avec le secret du Temple et que les Templiers le recherche. De plus il est écrit que le sujet L de l'expérience X321/L-S doit être retrouvé avant l'éclipse qui aura lieu le 06/06/06...

Si vous avez la pierre de Mnémós vous allez au #9 sinon vous continuez au chapitre 6.

Commenté [gd17]:

#8

Skelox

Vous allez tranquillement vers la forêt quand soudain la tablette s'allume et se met à vibrer.

Vous vous arrêtez et tu sors la tablette de ton sac. Un portrait sur la tablette vous parle. Il vous indique que la vérité sur Lucy et le Dr Gangrenne sera révélée.

Mais quelle vérité ? Rendez-vous au chapitre 6

#9

Mnémos

Vous allez tranquillement vers la forêt quand la boîte se met à trembler. Vous vous arrêtez et tu sors la boîte de ton sac. Tu ouvres délicatement la boîte.

En voyant la pierre Lucy a un flash de mémoire : elle voit son père se faire enterrer. Elle a 10 ans. Dans les gens présents à la cérémonie elle voit le Dr Gangrenne.

Vous continuez au chapitre 6.

Commenté [gd18]:

Commenté [gd19]:



Devant la tour, vous alliez rentrer quand, soudain, sous vos pieds la terre se dérobe et vous tombez dans un trou noir où vous mourrez de soif et de faim.

GAME OVER

Fiche mission

DOSSIER DE MISSION – PRIORITÉ ALPHA / TRANSMISSION :
VATICAN OCCULTUS

AGENT : 47

OBJECTIF : RETROUVER LUCY. LA PROTÉGER.

📁 NOM DE CODE : L.U.C.Y.

📁 IDENTITÉ PRÉSUMÉE : Lucy Meiros

📁 ÂGE ESTIMÉ : 15 ans

📁 DERNIÈRE LOCALISATION CONNUE : Jordan Collège abandonné depuis le "Purge-Day".

📁 SIGNES PARTICULIERS :

Amnésie traumatique.

Présente des fragments de mémoire en latin (langue de Bible).

Est possiblement le porteur de la **Clef**, le tombeau d' Henry II est censée contenir un évangile jamais écrit.

🔍 ÉLÉMENTS DE MENACE :

Les Templiers ne veulent pas que Lucy retrouve la mémoire. Ils ont demandé à Dr X de lui effacer la mémoire... Et cela a fonctionné jusqu'à ce que la "Guerre Mondiale" oblige Dr X à abandonner son laboratoire, laissant derrière lui Lucy. Condamné à 600 ans de prison par la cour de justice, il fût enfermé sans jamais dire où été son laboratoire.

Prieuré de Sion s'est rassemblé en Asie. Ils pensent être la descendance de Jésus Christ or selon la Bible du Vatican Jésus-Christ de Nazareth n'a jamais eu d'enfant...

🎯 OBJECTIFS SECONDAIRES :

1. Récupérer la **Clef**.
2. Réactiver les mémoires de Lucy.
3. Éviter qu'elle ne tombe entre les mains de forces adverses (vivantes... ou non).

📄 Données supplémentaires :

Lucy semble te reconnaître sans te connaître.

ANNEXE – Note manuscrite du Père Vittorio :

Notes

« Sauve-la, 47. Non pour l'Église. Pas pour le monde. Mais parce que même un homme comme toi mérite de connaître le souvenir d'un salut. »

Commenté [gd21]: Crucifix gravé

Commenté [gd20]: Crucifix gravé à son nom