

47

Le roman que tu t'apprêtes à lire est une fiction interactive, où tes décisions auront un impact réel sur le destin du héros.

TU es le personnage principal de l'histoire et tes choix ne seront pas sans conséquences.

La règle est très simple : à chaque paragraphe, tu as un choix à faire. Si tu n'as pas le choix une indication t'indique le paragraphe où tu dois aller.

Ton aventure commence ici... Alors saisis toi de tes armes les plus précieuses : un crayon à papier et une gomme.

Si TU préfères, tu peux utiliser un dé à 6 faces et t'en remettre au hasard.

Mais attention chaque choix est important, alors même le hasard...

Chapitre I

Introduction	3	IX.....	34
Talents Fille	5	X	35
Talents Garçon	5	XI.....	36
Chapitre 1 ^{er}	6	Fille	36
I.....	6	Garçon	37
II	8	XII	37
#1.....	9	XIII.....	38
III.....	10	XIV	38
Fille.....	10	Fille	39
Garçon	12	Garçon	40
IV	15	XV.....	40
Fille.....	15	Fille	40
Garçon	21	Garçon	41
V.....	26	XVI.....	43
Fille.....	26	XVII	44
Garçon	27	#1	44
Fille et Garçon.....	27	#2	45
VI.....	30	#3	45
Fille.....	31	XVIII.....	46
Garçon	31	XIX.....	46
VII.....	32		
Fille.....	33		
Garçon	33		
VIII	34		

Introduction

Nous sommes en l'an 999 de notre ère.

Dans un monde postapocalyptique futuriste où la Terre a été ravagée par une guerre mondiale et T II^{ème} est devenu le roi de la planète. Malgré les innombrables complots contre lui, il s'est intronisé "Empereur Suprême de la planète".

Deux ans avant, en 997, l'Empereur T II^{ème} donna un ordre qui bouleversa l'histoire. Cet ordre malencontreux aboutit à une guerre mondiale. En 998, la "Guerre" prit un tournant et la Terre fût changée à jamais par l'utilisation massive d'armes chimiques, atomiques et nucléaires.

Certaines villes autrefois vibrantes sont maintenant des ruines envahies par la végétation mutante, où les gratte-ciels effondrés se dressent comme des squelettes de béton et d'acier. La nature, perturbée par les radiations, a évolué pour devenir à la fois magnifique et dangereuse, avec des plantes luminescentes et des créatures hybrides. Les humains ont élu domicile dans des villes neuves. Même dans les coins les plus reculés de la civilisation les radiations sont là. Des nouvelles espèces d'animaux et d'humains (Zombies, Troll, Gobelins, ...) sont apparus.

Les survivants vivent dans des communautés fortifiées, utilisant des technologies de récupération et des reliques du passé pour survivre. L'énergie

est rare, souvent générée par des panneaux solaires bricolés ou des éoliennes improvisées, tandis que l'eau est précieuse, récupérée par des systèmes complexes de purification et de recyclage.

Les cieux sont souvent obscurcis par des nuages de poussière et des tempêtes acides. Les paysages sont marqués par des déserts arides, des forêts toxiques et des zones inexplorées où règnent des phénomènes mystérieux. La technologie avancée, autrefois omniprésente, est devenue rare et précieuse, souvent perçue comme de la magie par ceux qui ne comprennent pas ses mécanismes.

Dans ce monde, les gens sont divisés en tribus ou factions, certaines cherchant à reconstruire une société organisée, tandis que d'autres se battent pour dominer les ressources restantes.

C'est un monde où l'espoir persiste malgré tout, où des légendes parlent de terres lointaines non contaminées, et où quelques âmes courageuses osent rêver d'un renouveau, explorant les ruines à la recherche de connaissances anciennes ou de technologies oubliées qui pourraient sauver l'humanité.

C'est ainsi qu'est le monde après les multiples catastrophes planétaires.

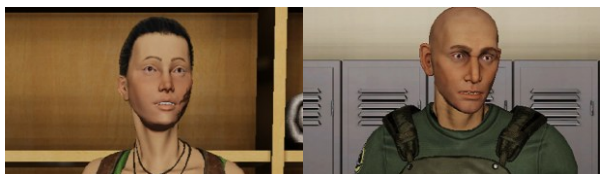
Il faut donc parler de toi maintenant.

Tu es de la classe des magiciens. Quand tu étais enfant, tu as connu la vie paisible qui régnait sur Terre... Tes parents vivaient et travaillaient au Vatican. Tu n'as jamais su ce qu'ils y faisaient. Tu as eu jusqu'à tes 11 ans une éducation religieuse à l'école du Vatican puis, en 981, tu as étudié au Jordan Collège. Tu y as fini tes études en 988. Maintenant, tu travailles pour l'Agence.

Mais tout a changé avec la « Guerre Mondiale » et le monde ne ressemble plus à celui de ton enfance Un gouvernement terrien a été mis en place pour diriger la Terre et retrouver un semblant de paix mais T II^{ème} est arrivé au pouvoir en se déclarant "Empereur Suprême de la Galaxie"... Aujourd'hui T II^{ème} dirige la Terre... Ce qui n'est pas du goût de tout le monde.

C'est ici que l'aventure commence.

En tout premier lieu, tu dois préciser si tu es *une fille* ou *un garçon*.



Avant de commencer ton aventure dans ce monde remodelé, tu dois faire un second choix qui exerce une influence sur l'histoire. Alors choisis bien !

De 981 à 988, tu as été élève à l'Académie de Magie appelé Jordan Collège. Pendant ces années tu as développé un *talent magique*.

Choisis ton talent dans la liste ci-dessous et reporte-le sur ta feuille de personnage correspondant au choix de fille ou garçon que tu as fait. (Tableau)

Talents Fille

Instinct

Ce Talent permet de laisser parler ses 5 sens et son intuition. Un art qui court-circuite souvent la raison pour ressentir quelle est la meilleure décision à prendre.

Persuasion

Les mots sont une arme...

Maître des plantes et des potions

Tu es donc herboriste. Les plantes renferment de puissants secrets... pouvant servir dans tous types de circonstances.

Empathie

Le plus subtil des Talents. Basé sur la capacité de se mettre à la place de l'autre, il permet parfois de faire le bon choix...

Observation

Ce Talent ne permet pas de voir plus loin, mais au contraire de voir ce qui compte autour de soi.

Talents Garçon

Observation

Ce Talent ne permet pas de voir plus loin, mais au contraire de voir ce qui compte autour de soi.

Maître des plantes et des potions

Tu es donc herboriste. Les plantes renferment de puissants secrets... pouvant servir dans tous types de circonstances.

Instinct

Ce Talent permet de laisser parler ses 5 sens et son intuition. Un art qui court-circuite souvent la raison pour ressentir quelle est la meilleure décision à prendre.

Chapitre 1^{er}



Image 1: Archipel de Nubule



Image 2 <https://gducrotoy.fr/sons/livre/chapitre1/chapitre1.wav>

I

Un monde en guerre

Aujourd'hui, après une guerre nucléaire, T II^{ème} dirige ce qu'il reste du monde. Soi-disant, il succède à l'empereur T I^{er} qui dirigeait le « Trône d'Asie » il y a environ 3000 ans. Déchu par la République Fédérale Terrestre (R.F.T.) qui s'était installée sur l'ensemble du globe, T I^{er} a été contraint à l'abdication. Aujourd'hui, le seul but de T II^{ème} est de venger son ancêtre et de diriger le monde.

Avant la "Guerre", l'archipel de Nubule était une superbe destination. À tel point que, à l'époque, la R.F.T. installa son siège sur une des îles.

Mais aujourd'hui il ne reste rien ; 3000 ans d'histoire ont été balayés par les radiations chimiques et atomiques.

Tu es sur l'île de Gontrano : une des îles de l'archipel qui appartient au Vatican.

Sur l'îlot rocheux, battu par une mer d'acier et des vents salés, le chalet de fonction de l'agent 47 se dresse à la lisière des pins noirs et des falaises blanches. L'île, propriété discrète du Vatican, n'apparaît sur aucune carte : un fragment de terre anciennement monastique, réaffecté à des usages que seuls quelques cardinaux et une poignée d'ombres connaissent.

Le chalet mêle austérité alpine et précision moderne. Vu de l'extérieur, il évoque une retraite d'ermite : madriers sombres, toiture de lauzes, cheminée... Mais à y regarder de plus près, chaque ligne est parfaite, chaque angle pensé pour dissimuler capteurs, caméras et lignes de tir. Les fenêtres à croisillons sont en verre balistique traité pour ne renvoyer aucun reflet ; les pierres du soubassement, creusées en meurtrières invisibles.

À l'intérieur, le contraste est total. Le bois brut des murs encadre un espace presque monacal : une table massive, deux chaises, un crucifix ancien au-dessus de la cheminée — seul vestige du passé sacré du lieu. Mais sous cette simplicité se cache l'arsenal d'un professionnel : un plancher qui s'ouvre en silence sur une armurerie hermétique, des tiroirs compartimentés cachent des secrets... Une odeur de résine chaude et d'huile fine flotte en permanence.

La fenêtre du bureau où tu écris tes rapports donne sur la mer. Aucune décoration, sinon une carte marine gravée au laser et un sablier noir : le temps y est mesuré en missions, non en jours. Un terminal crypté, intégré dans le bois, reçoit des communications chiffrées transitant par des relais ecclésiastiques anciens — les mêmes réseaux que ceux qui, jadis, transmettaient bulles et confessions. La technologie s'y fond dans le sacré, comme si l'île elle-même bénissait les opérations qui y naissent.

À l'arrière, un sentier descend vers une petite crique.

Plus haut, derrière le chalet, une chapelle sert de poste d'observation : ses vitraux brisés encadrent l'horizon, et la cloche sert d'alarme.

Sur cette île du Vatican où le silence est sacrement, le chalet de fonction n'est ni refuge ni foyer — seulement le point zéro d'où partent des décisions irréversibles.

Tu es tranquillement en train d'observer le lever du Soleil sur la Méditerranée depuis la fenêtre du salon. Quand soudain : une alarme se déclenche. Tu prends une arme et tu vas voir à la porte d'entrée. Tu regardes : c'est le Père Vittorio.

Le Père Vittorio est une énigme que même les archives scellées du Vatican ne parviennent pas à éclairer. Officiellement, il n'existe pas : aucun acte de naissance, aucune ordination consignée, aucune photographie vérifiable... Pourtant, dans les couloirs feutrés où se croisent prélats et diplomates, son nom circule comme un murmure chargé d'autorité. On dit qu'il dirige l'Agence — une structure parallèle, invisible, chargée de veiller aux intérêts spirituels et temporels du Saint-Siège là où la foi rencontre l'ombre : récupération de reliques, neutralisation de sectes, négociations clandestines avec des pouvoirs profanes ou ésotériques...

Vêtu de noir, col romain immaculé, quand apparaît c'est important.

Sa voix est douce, presque paternelle, mais ceux qui l'ont entendue affirment qu'elle ne laisse aucune place au refus. Certains pensent qu'il est un ancien jésuite formé aux services secrets européens ; d'autres qu'il est bien plus ancien, peut-être le gardien d'une lignée d'agents qui se transmettent nom et fonction à travers les siècles...

Une chose pourtant fait l'unanimité : lorsque le Père Vittorio s'intéresse à une affaire, celle-ci cesse d'être humaine pour entrer dans le domaine du sacré et du danger absolu.

Tu ranges ton arme et tu vas ouvrir. Le Père Vittorio a l'air affolé :

- Lucy est de retour... Te balance-t-il comme ça.

Lucy ? Cela fait un moment que tu n'as pas entendu ce nom.

- Mais ça fait 4 ans...

- On vient seulement de retrouver sa trace....

[...]

- Elle doit accomplir la prophétie. Il te faut partir pour Nubule. Mais d'abord il te faut réunir ton équipe. Elle vous attendra au Jordan Collège.

Allez au paragraphe II

II

Une histoire de thé



Image 3: le théier

Tu te plonges dans les archives pour préparer ta mission, quand la radio - seul media de diffusion qui a résisté à la guerre - mise en fond sonore, diffuse un reportage sur le Premier Ministre.

Tu as le choix

- Continuer et lire le reportage au #1
- Écouter le reportage en audio (gducrotoy.fr)



Image 4 : [https://gducrotoy.fr/sons/livre/chapitre1/reportage radio - II.wav](https://gducrotoy.fr/sons/livre/chapitre1/reportage%20radio%20-%20II.wav)

- Ne pas tenir compte du reportage et aller au III

#1

Tu prêtes attention à ce que disent les journalistes :

[...]

- [personne 1] Il est écrit que deux "sœurs" vont changer le cours de l'histoire. C'est le "Théier" qui l'a dit...

- [personne 2] Alors un arbre qui parle et qui dit que les Templiers, qui étaient là au Moyen-Âge, sont en guerre... Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais quand on dit que le Ministre a pété les plombs, c'est sûrement vrai.

- [personne 1] Vous avez raison, alors, ok. Il y a des trucs bizarres : disparitions, meurtres, trahisons, La théorie du complot contre l'Empereur, pourquoi pas... bien que. Mais un arbre qui parle et qui prédit des prophéties sur l'avenir... Il faut arrêter le délire...

- [personne 2] Alors soit ce théier produit un thé toxique pour le cerveau soit un théier qui parle c'est du délirium... Et l'homme qui a vu et entendu un théier dans une forêt interdite parler pour prédire l'avenir est Ministre ! Maintenant on a une idée sur l'Empereur ...

Pour plus d'informations et de détails, écoutez donc ce reportage :

- [Voix dans la radio] En 990, Dirigeant une immense partie du globe, l'Empereur T II^{ème} imposa à la R.F.T un statut illégal et un édit promulgua sa dissolution.

La mégalomanie de l'Empereur s'est développée et il veut instaurer un nouveau calendrier. Ainsi l'an 1000 deviendrait l'an 1 de son règne ce qui

déclencha une guerre. Ce conflit, a pris fin en 998 par l'utilisation massive d'armes chimiques et atomiques. [...]

L'arrivée de T II^{ème} au pouvoir, a réveillé et mis au jour du grand public une guerre entre les Templiers et les Francs-Maçons. Mais que dire de cette Guerre ? À part que personne à notre époque ne sait plus pourquoi ils se tirent dessus depuis des lustres. [...]



Image 5: la croix templière

Entre ces guerres, de religions, de peuples, de territoires, d'idées, de familles, personnelles, ... entre les survivants de la Guerre Nucléaire, les complots quotidiens rythment les informations à la radio car la télévision a cessé d'émettre quand des bombes sont tombées sur les antennes. La R.F.T., s'est exilée dans le Désert Vert. Cette île est appelée ainsi à cause de son sol recouvert d'une végétation verdoyante abondante due à l'irradiation de la zone par une bombe chimique. [...]

C'est dans une de ces forteresses réputées imprenables que la R.F.T se réunit pour comploter afin de renverser le nouvel Empereur T II^{ème}.

Allez au paragraphe III

III

Fille

Lucy

Il y a quatre ans, en 995, un fait divers a défrayé la chronique.

Lucy et Céleste, deux sœurs jumelles, ont 11 ans et sont élèves au Jordan Collège. Un matin, elles quittent leur chambre et disparaissent. Personne ne sait ce qu'elles sont devenues. Malgré l'inquiétude des professeurs et du Maître du Collège, personne n'arrive à les retrouver.

Un peu plus tard, un jour de l'été 995, un procès s'ouvrit sur leur disparition. Justice hâtive, fabrication de preuves... Quoi qu'il en soit : un criminel : Dr X fût par décision du juge de la cours suprême enfermé dans la prison de Nubule.

Le noir. L'oubli. L'attente du jugement dernier. Depuis combien de temps est-il enfermé ? Impossible à dire. L'humidité et les plantes qui poussent et meurent est son seul repère.

Dr X profite du conflit mondial et d'une bombe tombée, par accident ou pas, sur la prison pour s'évader.

Sans le savoir en cette année 999, un agent de ce qu'il reste du FBI, car la Guerre a pulvérisé une grande partie des USA et a irradié le reste du territoire, va changer le cours de l'histoire...

Un peu plus tard, cet agent du FBI repère la trace de Dr X. Vestes sombre et regard perçant, il l'observe discrètement depuis les docks.

Sous ses yeux, le criminel serre la main d'un complice qui l'attend pour embarquer. Sans perdre de temps, les deux hommes montent à bord d'un vieux bateau de pêche qui démarre aussitôt son moteur, vrombissant dans la brume du matin.

L'agent grimpe à bord d'une petite embarcation pour ne pas les perdre de vue. Après une traversée agitée, il les voit accoster sur une île isolée, couverte d'arbres et dominée par un bâtiment en ruine au sommet d'une colline. Les fugitifs montent le chemin et disparaissent derrière la lourde porte grinçante du bâtiment.

Sans hésiter, l'agent sort son arme de service, vérifie son chargeur et avance, pas à pas. Le silence de l'île n'est troublé que par le vent qui siffle dans les branches et le bruit des animaux de la forêt. Il atteint l'entrée, plaque son dos contre le mur froid, puis pousse doucement la porte entrouverte.

À l'intérieur, un couloir sombre s'étend, éclairé seulement par la lueur vacillante de vieilles lampes électriques. Chaque pas résonne, chaque

ombre semble se mouvoir. L'agent sait qu'il n'a plus le droit à l'erreur : ses proies sont tout près, et ce bâtiment pourrait bien être un piège.

Cette île est supposée déserte mais alors pourquoi Dr X s'y rend-il ?

En fait l'agent découvre que ce bâtiment est la prison du "CENTRE". Il n'y trouve qu'une seule détenue.

Par contre il perd la trace de Dr X et de son complice.

Le Centre

Le Centre est une organisation dirigée par les **Templiers**. Cette institution demeure, par son organisation, un mystère.

Le Centre possède des **asiles** où sont expérimentées sur les gens des thérapies de choc. D'ailleurs certains n'en sont jamais revenus. Leurs noms ont disparu dans les méandres de l'administration.

Cet agent fédéral américain trouve bizarre qu'il n'y avait, dans cette geôle, qu'une seule personne. Il a donc pris le risque de l'aider. Il a organisé son évasion.

C'est ainsi que Lucy s'est échappée de l'île.

La vraie question est : qui est Lucy ? Elle-même ne se rappelle pas. Elle raconte au FBI une histoire : elle allait à l'école et [...] elle s'est réveillée dans la cellule.

Les salles d'expériences découvertes sur l'île laissent penser aux médecins du FBI qu'elle a subi une thérapie aux électrochocs. Ce qui aurait effacé une partie de sa mémoire.

Lucy est donc logée aux États Unis et les scientifiques du FBI essayent de lui faire retrouver la mémoire. Ils aimeraient savoir ce qu'il s'est passé sur cette île et pourquoi Lucy a été kidnappée et amnésiée.

Lucy est placée dans un protocole afin de possiblement lui faire retrouver la mémoire. Mais ses souvenirs sont flous : Delos Crossing, ce nom revient souvent dans ces rêves.

Elle se rend donc sur place afin de tenter de retrouver une trace de son passé.

En essayant de retrouver la mémoire, ses souvenirs l'ont conduit dans cette ville où il est possible, probable, qu'elle y ait un passé.

Delos Crossing est une petite ville. Située en Alaska, elle incarne à la fois la beauté brute des paysages nordiques et le poids des secrets enfouis dans une communauté isolée.

Delos Crossing est une bourgade portuaire reculée, bordée de forêts de conifères, de montagnes enneigées et d'eaux glacées qui a résisté à la "Guerre". Les maisons en bois, les quais usés par les tempêtes et les routes désertes renforcent l'impression d'un lieu figé dans le temps. L'hiver y est long, la lumière rare, et cette pénombre naturelle participe à l'ambiance mélancolique.

Un symbole de mémoire et de secrets : la ville agit presque comme un personnage.

Elle conserve les traces du passé car ici aucune trace de la "Guerre"... Mais un passé trouble des habitants.

Ses habitants se connaissent tous, ce qui nourrit les rumeurs et non-dits.

Le lieu devient des fragments de souvenirs à reconstruire pour Lucy.

En résumé, Delos Crossing est pour Lucy à la fois un refuge, une prison de souvenirs et le théâtre intime où passé et présent s’entremêlent : un lieu emblématique qui donne une tonalité émotionnelle unique.

Et là, elle découvre en discutant avec un habitant qu'elle a été élève au Jordan Collège. Elle décide donc d'entreprendre un périple pour retourner là-bas. La quête du passé et la route de l'Alaska à une île en Mer Méditerranée n'est pas de tout repos. En chemin elle fait la connaissance du Père Vittorio qui en sait beaucoup sur elle et qui lui demande de vous attendre au Jordan Collège.

Allez au paragraphe IV

Garçon

Lucy

Il y a quatre ans, en 1995, Lucy et Céleste, deux sœurs jumelles, ont 11 ans et sont élèves au Jordan Collège. Mais un matin, elles quittent leur chambre et disparaissent. Personne ne sait ce qu’elles sont devenues. Malgré l'inquiétude des professeurs et du Maître du Collège, personne n'arrive à les retrouver. Même le Burgrave ne l'a pas retrouvée...

Un peu plus tard, un jour de l'été 1995, un procès s'ouvrit sur leur disparition. Justice hâtive, fabrication de preuves... Quoi qu'il en soit : un criminel : Dr X fût par décision du juge de la cours suprême enfermé dans la prison de Nubule.

Il cri son innocence mais, ... Le noir. L'oubli. L'attente du jugement dernier. Depuis combien de temps est-il enfermé ? Impossible à dire. L'humidité et les plantes qui poussent et meurent est son seul repère.

En 1998, sa prière s'exhaussa. En effet, Dr X profite du conflit mondial et d'une bombe tombée, par hasard, sur la prison pour s'évader.

En 1999, un agent de ce qu'il reste du FBI, car la Guerre a pulvérisé une grande partie des USA et a irradié le reste du territoire, va changer le cours de l'histoire : il a retrouvé Dr X...

Veste sombre et regard perçant, l'agent du FBI observe discrètement depuis les docks.

Sous ses yeux, le criminel évadé de la prison de Nubule serre la main d'un complice qui l'attend pour embarquer. Sans perdre de temps, les deux hommes montent à bord d'un vieux bateau de pêche qui démarre aussitôt son moteur, vrombissant dans la brume du matin.

L'agent grimpe à bord d'une petite embarcation pour ne pas les perdre de vue. Après une traversée agitée, il les voit accoster sur une île isolée, couverte d'arbres et dominée par un bâtiment en ruine au sommet d'une colline. Les fugitifs montent le chemin et disparaissent derrière la lourde porte grinçante du bâtiment.

Sans hésiter, l'agent sort son arme de service, vérifie son chargeur et avance, pas à pas. Le silence de l'île n'est troublé que par le vent qui siffle dans les branches et le bruit des animaux de la forêt. Il atteint l'entrée, plaque son dos contre le mur froid, puis pousse doucement la porte entrouverte.

À l'intérieur, un couloir sombre s'étend, éclairé seulement par la lueur vacillante de vieilles lampes électriques. Chaque pas résonne, chaque ombre semble se mouvoir. L'agent sait qu'il n'a plus le droit à l'erreur : ses proies sont tout près, et ce bâtiment pourrait bien être un piège.

Cette île est supposée déserte mais alors pourquoi Dr X s'y rend-il ?

L'agent découvre la prison du "CENTRE" dans laquelle est détenue une femme.

Mais il perd la trace de Dr X.

Le Centre

Le Centre est une organisation dirigée par les **Templiers**. Cette institution demeure, par son organisation, un mystère.

Le Centre possède des bâtiments partout sur la planète où sont envoyés des gens, comme ça sans aucune raison, qui ne sont jamais revenus. Leurs noms ont disparu dans les méandres de l'administration. La Guerre de 998, n'a rien arrangé en détruisant des bâtiments et des archives.

Ce qui est bizarre c'est que, d'après cet agent fédéral américain, il n'y avait, dans cette geôle, qu'une seule personne. Il a donc pris le risque de l'aider. Il a organisé son évasion.

C'est ainsi que Lucy s'est échappée de l'île.

La vraie question est : qui est Lucy ? Elle-même ne se rappelle pas. Elle raconte au FBI une histoire : elle était au Jordan Collège et [...] comme par magie, elle s'est réveillée dans une cellule. Une erreur de sort ? une blague de mauvais goût magique qui a mal tournée ?

Les salles d'expériences découvertes sur l'île laissent penser aux médecins du FBI qu'elle a subi une thérapie aux électrochocs. Ce qui aurait effacé une partie de sa mémoire.

Lucy est placée dans un protocole afin de possiblement lui faire retrouver la mémoire. Mais ses souvenirs sont flous : Delos Crossing, ce nom revient souvent dans ces rêves.

Elle se rend donc sur place afin de tenter de retrouver une trace de son passé.

En essayant de retrouver la mémoire, ses souvenirs l'ont conduit dans cette ville où il est possible, probable, qu'elle y ait un passé.

Delos Crossing est une petite ville. Située en Alaska, elle incarne à la fois la beauté brute des paysages nordiques et le poids des secrets enfouis dans une communauté isolée.

Delos Crossing est une bourgade portuaire reculée, bordée de forêts de conifères, de montagnes enneigées et d'eaux glacées qui a résisté à la "Guerre". Les maisons en bois, les quais usés par les tempêtes et les routes désertes renforcent l'impression d'un lieu figé dans le temps. L'hiver y est long, la lumière rare, et cette pénombre naturelle participe à l'ambiance mélancolique.

Un symbole de mémoire et de secrets : la ville agit presque comme un personnage.

Elle conserve les traces du passé car ici aucune trace de la "Guerre"... Mais un passé trouble des habitants.

Ses habitants se connaissent tous, ce qui nourrit les rumeurs et non-dits.

Le lieu devient des fragments de souvenirs à reconstruire pour Lucy.

En résumé, Delos Crossing est pour Lucy à la fois un refuge, une prison de souvenirs et le théâtre intime où passé et présent s'entremêlent : un lieu emblématique qui donne une tonalité émotionnelle unique.

Et là, elle découvre en discutant avec un habitant qu'elle a été élève au Jordan Collège. Elle décide donc d'entreprendre un périple pour retourner là-bas. La quête du passé et la route de l'Alaska à une île en Mer Méditerranée n'est pas de tout repos. En chemin elle fait la connaissance du Père Vittorio qui en sait beaucoup sur elle et qui lui demande de vous attendre au Jordan Collège.

Allez au paragraphe IV

IV

Fille

47

Parlons de toi et de ton nom énigmatique : 47.

Tu fais partie de la classe des magiciens. Cela veut dire que tu peux maîtriser la magie. Si tu t'entraînes suffisamment car la maîtrise de la magie vient avec l'expérience.

Les souvenirs de ton enfance sont flous. Tu as eu une enfance chaotique jusqu'à tes 11 ans. Tes parents n'en avaient rien à faire de toi et te laissaient seule pour faire on ne sait quoi car ils étaient en missions secrètes pour le Vatican.

Tu te souviens de la date exacte car cet événement t'a marqué. Le jour de tes 11 ans, le 5 septembre 981, un événement se produisit : un homme étrange déposa une lettre que tu as gardé dans la boîte aux lettres.

Chère 47,

Nous sommes ravis de vous informer que vous avez été sélectionnée par le Conseil de l'Académie de Magie pour rejoindre notre institution en tant qu'étudiante pour la prochaine session académique. Votre passion pour l'art de la magie et votre engagement envers l'apprentissage ont été remarqués et appréciés par notre comité de sélection. L'Académie de Magie est un lieu où les sorciers et sorcières les plus talentueux du monde se réunissent pour perfectionner leurs compétences, élargir leurs connaissances et explorer les mystères de la magie. En tant qu'étudiante, vous aurez accès à un programme d'études complet, dispensé par des enseignants expérimentés et passionnés, ainsi qu'à une variété d'activités magiques stimulantes. Nous sommes convaincus que votre présence enrichira notre communauté académique et que vous apporterez votre propre perspective unique à notre école. Nous attendons avec impatience de vous accueillir parmi nous et de vous accompagner dans votre parcours magique. Veuillez trouver ci-joint les détails concernant votre inscription, les dates de début de session et toutes les informations nécessaires pour votre arrivée à l'Académie. N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des questions ou des préoccupations. Félicitations encore une fois pour votre admission à l'Académie de Magie. Nous sommes impatients de vous voir briller et prospérer dans notre école.

Cordialement

Le Conseil de l'Académie de Magie

Il s'agissait d'une convocation au Jordan Collège.

Le Jordan Collège est une école de magie située sur une île de l'archipel de Nubule. Pour y entrer il fallait être choisi par le Conseil des Sages. Tu as donc été sélectionnée pour cette année 981.

Tu montras la lettre à tes parents qui te rirent au nez, te disant que cela, ce sont des balivernes.



Image 6: le Sage du Jordan Collège

Quelques jours plus tard, tu ne te souviens plus de la date exacte, comme tu n'as pas répondu à la convocation, un des sages du Collège vint voir ce qu'il se passe. Tu te souviens de cet homme qui deviendra ton mentor.

Un matin à l'aube, tu étais encore dans ton lit, ton réveil n'avait pas encore sonné, quand un homme bizarre te réveilla en sonnait à la porte.

Le vieux monsieur était courbé sous le poids des années. Sa longue barbe blanche coiffée d'un élastique cachait sa robe. Ses yeux étincelants

d'une sagesse accumulée au fil du temps, sa voix et ses mains ridées te transportèrent dans un autre monde.

Un peu plus tard, après t'avoir raconté que tu as des pouvoirs magiques, le sage t'emmena à l'Académie de Magie.

Le sage ne tint pas compte des objections de tes parents... Et t'emmena avec lui.

Dans l'allée de la maison, il te prit par la main et de l'autre main il fit un geste vers le sol.

Comme s'il balançait quelque chose sur le sol. Un nuage de fumée et pouf ! par magie vous êtes arrivés à l'Académie.

Pendant ton séjour au Jordan Collège appelé aussi l'Académie de Magie, de 981 à 988, tes parents refusèrent de te voir, même pendant les vacances que tu passais à l'internat car d'après eux être magicien est une honte pour leur famille.

Un jour de 987, après plusieurs semaines sans contact avec eux, on t'annonça la disparition de tes parents.

Début Juillet 988, le jour de ta sortie de l'Académie, il se passa un truc bizarre : tu vis apparaître dans de la fumée un mort sous forme de fantôme. Vu son accoutrement il aurait vécu il y a plus de 100 ans... Le revenant t'indiqua la forêt interdite de l'Académie. Surement un rite de passage. Tu allas dans la forêt interdite parler au théier.

Tu n'eus pas peur, tu allas vers la forêt. Une partie de l'île est recouvert d'une forêt interdite.

Arrivé à l'orée de la forêt, au vu des panneaux d'avertissements, tu hésitas un instant avant de te glisser sous la couverture sombre des arbres. À cause de l'enchevêtrement des branches qui formaient une voûte au-dessus de ta tête, le ciel disparut de ton champ de vision. L'obscurité se fit de plus en plus présente, plus pesante. Les ronces et les branches rendirent ta marche difficile. Le chant des oiseaux s'éloigna, le bruit de l'Académie se dissipa, puis le silence t'enveloppa complètement. C'était comme si tu étais seule au monde, perdue dans ce chaos végétal.

Puis, après un périple, tu arrivas dans une clairière. Il était là, le fameux théier qui parle. Seul, droit, au centre de cette clairière. Le ciel bleu azur et le soleil illuminaient cet arbre remarquable. Tu t'approchas quand, soudain, comme si quelqu'un avait appuyé sur l'interrupteur, tu te trouvas dans un trou noir.

Une voix sortit de nulle part et résonna.

Tout ça n'est qu'un souvenir surement romancé par ton imagination. Tu ne te souviens pas des paroles du théier mais tu penses que cela a duré un moment.

Tu te rappelles le jour de ta sortie avec ton diplôme. Tu as quitté le Jordan Collège pour te rendre à la maison de tes parents. Tu aurais voulu vendre la maison mais tu ne pouvais pas car tes parents sont portés disparus et non déclarés comme morts.

Là quand tu arrivas, tu fus accueilli par le Burgrave. Tu connais bien cet être magique qui apparait quand on l'invoque. Mais tu fus surprise. Qui l'a invoqué ?

Le Burgrave n'existe pas tant qu'il n'est pas appelé. Il n'a ni demeure, ni passé, ni repos — seulement l'attente, diffuse, dans les interstices du monde. On dit qu'il se tient entre deux battements de cœur, dans le souffle suspendu d'une incantation inachevée. Et lorsque son nom est prononcé — jamais deux fois de la même façon — la réalité se plisse légèrement, comme une étoffe que l'on saisit entre deux doigts. Alors il apparaît.

Le Burgrave prend forme à partir de ce que l'invocateur redoute ou espère le plus. Pour certains, il est une haute silhouette drapée de velours nocturne, coiffée d'une couronne d'os blanchis et de runes anciennes. Pour d'autres, une créature basse et massive, faite de pierres et de racines, dont les yeux luisent comme des braises sous la cendre. Pour d'autres, il prend la forme de.... Mais toujours, il porte au cou une clef impossible qui n'ouvre aucune porte connue et pourtant toutes à la fois.



Image 7: Clef du Burgrave

Image 8: Une représentation du Burgrave par un Magicien en 900

Sa voix traverse l'air : grave, lente, chargée d'échos d'anciens serments. Chaque mot semble peser le poids de son propre énoncé.

Le Burgrave est un gardien de pactes.

L'invocateur formule un désir, et le Burgrave en révèle le coût véritable — toujours plus profond, plus intime que prévu. Ceux qui traitent avec lui gagnent ce qu'ils ont demandé... mais deviennent légèrement autres.

Il te donna une lettre : une invitation au Vatican avec une autorisation d'aller fouiller dans les archives secrètes. Un code ? La fin de la lettre contient un code. Mais à quoi peut-il bien servir ?

Les archives secrètes du Vatican ? Qu'est-ce que tu irais faire là-bas ? Mais le Burgrave insiste sur le fait que son invocateur a demandé expressément que tu t'y rendes.

Tu utilisas donc tes pouvoirs magiques pour te téléporter aux archives du Vatican.

Même si l'Empereur T II^{ème} a interdit la magie, le transplanage ou la téléportation peuvent être pratique et de toutes façons au Vatican tout le monde est contre l'Empereur.

Tu te souviens d'une pièce lumineuse et bien rangée, avec des rangées de bureaux équipés d'ordinateurs modernes. Les murs étaient tapissés d'étagères contenant des dossiers et des livres. Au fond, des lecteurs de microfilms et des scanners pour numériser les documents.

L'atmosphère est studieuse et calme, idéale pour plonger dans le passé à travers les archives. On peut presque sentir l'odeur du papier vieilli et entendre le doux bourdonnement des ordinateurs. Voilà, une véritable caverne d'Ali Baba pour les amoureux de l'histoire ! Mais où et que chercher ?

Tu te souviens de l'invitation et du numéro. Juste pour voir, tu t'approchas d'un ordinateur et tapas le code dans la barre de recherches. Un article où il est question d'un enterrement au Vatican qui a eu lieu le 6 Juillet 987 apparut. Mais en quoi serais tu concernée par cet évènement ?

Soudain, interrompant ta lecture, un type en soutane noire te fit sursauter : c'était le Père Vittorio. Tu l'avais à peine entendu arriver derrière toi.

Le Père Vittorio t'apprit qu'une équipe de tueurs dirigée par Ort-Meyer a tué tes parents. Puis au fil de la discussion, il t'apprit qu'au Mémorial, une plaque à leurs noms a été fixée sur la stèle du Vatican avec la mention : "Mort pour le Vatican".

Ort-Meyer :

Il y a un moment, un aristocrate, qui descend d'une grande fortune de la piraterie et du colonialisme, est tranquillement dans son manoir quand on vient lui annoncer que l'Allemagne a déclenché le WWII. Cela arrange bien ses affaires et lui permet de multiplier ses millions de dollars. En 959, par un beau matin d'hiver, il disparut et Ort-Meyer hérita de sa fortune et mourut, dans un Asile, en 990. N'ayant pas d'héritier sa fortune fût léguée à l'Asile.

Puisque tes parents sont morts, tu pourras enfin pouvoir vendre la maison perdue dans le tumulte d'une ville et te débarrasser de ce passé encombrant. Mais faut-il se débarrasser de ce passé ?

Tu aimerais bien t'en débarrasser mais sentimentalement tu ne peux pas.... Tu décidas de garder cette vieille baraque. Et en plus qui voudrait acheter une ruine ?

Tu retournas donc dans la maison où tu as passé 11 ans de ta vie.

La vieille maison inhabitée se dressait au milieu d'un terrain envahi par la végétation. La maison semblait figée dans le temps, imprégnée d'une atmosphère mélancolique, comme si elle gardait en elle les souvenirs d'une vie autrefois pleine de vivacité.

Tu ne sais pas exactement pourquoi, mais tu décidas, avec le Père Vittorio, de suivre une formation militaire afin d'avoir les compétences pour tuer ceux qui ont tué tes parents.

Pour cela, le Père Vittorio t'envoya sur une base de l'armée du Vatican.

En 988, tu commenças ton entraînement militaire

Après deux ans de formations, en 990, un tatouage composé d'un dessin et d'un code t'est apposé sur l'épaule.



Image 9: ton tatouage. AM

Le code : 9700905-040147, est composé de ta date de naissance (5 septembre 970) et d'un numéro de série. Il sert maintenant à te désigner. Tu t'appelleras désormais 47. Ensuite, dans un laboratoire high-tech, tu subis nombre d'expériences pour améliorer tes capacités.

Pendant que tu étais en formation, le père Vittorio a mandaté des ouvriers pour remettre ta maison en ordre.

Après deux ans à l'Académie du Vatican, en 992, tu entras au service de l'Agence : une mystérieuse agence qui traite les affaires "top secrètes" de la R.F.T. (République Fédérale Terrestre)

Lors de tes premiers contrats, tu dus essentiellement exécuter quatre criminels assez différents les uns des autres : Lee Hong, Pablo Ochoa, Frantz Fuchs et Arkadij Jegorov, alias Boris. Seuls des parchemins que tu leur as volés et donnés au Général laissent à penser qu'ils se connaissaient. Mais tu te demandas bien pourquoi avoir reçu l'ordre de les tuer s'il s'agissait simplement de leur voler le parchemin ? et que contiennent ces parchemins ? Tu ne le sais pas mais ces parchemins envoyés aux archives secrètes du Vatican vont changer l'histoire.

Parchemin I :

Nan jaden an nan kè mare, nanm nou youn chèche lòt, je nou konekte. Lalin nan konplis, dou ak sekrè, Limyè etap nou yo, balè nou an an sekrè.

Parchemin II :

Chak bougonnen, chak soupi, Se yon pwomès, yon karès nan fè. Dawn ap vini, lannwit ap tonbe, Men, nan je ou, letènite ka li.

Parchemin III :

Tan friz, pasyon limen, Nan ou, mwen jwenn plis pase yon senp flanm dife. Yon lanmou sensè, pwofon ak klè, Nan bra ou, mwen vle pèdi tèt mwen pou tout tan.

Parchemin IV :

Pwofesi a anonse ke de sè pral chanje destine mond lan. Lè yo pote ansanm 4 parchemin yo nan pye plant la te, de sè yo pral pwodwi yon flash nan jeni ak mond lan pral chanje.

Traduction faite par le Vatican

Parchemin I :

Dans le jardin du chagrin, nos âmes se cherchent, nos regards se croisent. La lune est complice, douce et secrète, La lumière de nos pas, notre ballet est secret.

Parchemin II :

Chaque murmure, chaque soupir, Est une promesse, une caresse en devenir. L'aube arrive, la nuit tombe, Mais dans tes yeux, l'éternité se lit.

Parchemin III :

Le temps se fige, la passion s'enflamme, En toi, je trouve plus qu'une simple flamme. Un amour sincère, profond et clair, Dans tes bras, je veux me perdre à jamais.

Parchemin IV :

La prophétie annonce que deux sœurs changeront le destin du monde. En réunissant les quatre parchemins au pied du théier, les deux sœurs produiront un éclair de génie et le monde changera.

Ta maison a été remise à neuf mais tu préfères le calme de l'île de Gontrano dans l'archipel de Nubule.

Tu y travailles officiellement pour le Père Vittorio qui t'aide à trouver le chemin de la rédemption.

On sait peu de choses sur le Père Vittorio. La seule chose que l'on sait, de source sûre, c'est qu'il est haut gradé dans l'armée du Vatican et que la devise :

- Nel deserto solo i cactus mafiosi non scompaiono. -

(Dans le désert seuls les cactus de la mafia ne disparaissent pas.)

est écrite au-dessus de la porte de son bureau.

En 998, tout est calme mais cette paix ne dura pas longtemps. La guerre nucléaire transforma la planète et l'arrivée de T II^{ème} au pouvoir te forcent à agir.

Allez au paragraphe V

Garçon

47

Parlons de toi et de ton nom énigmatique : **47**.

Aujourd'hui, en tant qu'agent de l'Agence, tu travailles pour le père Vittorio.

On sait peu de choses sur le Père Vittorio. La seule chose que l'on sait, de source sûre, c'est qu'il est haut gradé dans l'armée du Vatican et que la devise :

- Nel deserto solo i cactus mafiosi non scompaiono. -

(Dans le désert seuls les cactus de la mafia ne disparaissent pas.)

est écrite au-dessus de la porte de son bureau.

Tu as déjà visité son bureau austère pour le rencontrer ce qui est rare car son agenda est très chargé et c'est un privilège d'entrer dans son bureau.

Tu fais partie de la classe des magiciens. Cela veut dire que tu peux maîtriser la magie. Tu t'es entraîné pour ça. Tu maîtrises assez bien l'art du combat mais, pour toi, la magie reste un mystère du hasard.

Les souvenirs de ton enfance sont flous. Tu as eu une enfance chaotique jusqu'à tes 11 ans. Tes parents n'en avaient rien à faire de toi et te laissaient seul pour faire on ne sait quoi car ils étaient en missions secrètes pour le Vatican.

Un jour de septembre 981, tu ne te souviens plus de la date exacte, comme tu n’as pas répondu à la convocation que tu ne te souviens pas avoir reçue, un sage vint voir ce qu’il se passe. Tu te souviens de cet homme qui deviendra ton mentor.



Image 10: le Sage du Jordan Collège

Un matin à l'aube, tu étais encore dans ton lit, ton réveil n’avait pas encore sonné, quand un homme bizarre te réveilla en sonnant à la porte.

Un vieux monsieur était là, devant toi. Ses yeux étincelants d’une sagesse accumulée au fil du temps, sa voix et ses mains ridées te transportèrent dans un autre monde quand il t'expliqua que tu es magicien et que d'après les Oracles tu auras un grand avenir.

Le sage ne tint pas compte des objections de tes parents... Et t'emmena avec lui à l’Académie de Magie

Pendant ton séjour au Jordan Collège, de 981 à 988, tu ne vis pas beaucoup tes parents même pendant les vacances que tu passais le plus souvent à l’internat.

En 987, après plusieurs semaines sans contact avec eux, on t’annonça la disparition de tes parents.

Début Juillet 988, le jour de ta sortie de l'Académie, il se passa un truc bizarre : tu vis apparaître dans de la fumée un mort. Vu son accoutrement il aurait vécu il y a plus de 100 ans... Il te donna un parchemin que tu gardes comme un trophée dans le coffre de ton chalet.

De Umbra Magiae
O vos qui arcanis artibus animum applicatis,
audite verbum vetustum et grave.
Magia, quam multi lumen putant,
umbrae quoque filia est.
Nam ubi vis nascitur, ibi pretium latet;
ubi voluntas flectit mundum,
ipsa quoque flectitur.
Nulla invocatio fit sine vestigio,
nullum donum sine vinculo.
Saepe manus quae lucem evocat
tenebras iam tangit.
Spiritus qui paret,
animum quoque petit.
Memineris: quod mutas, te mutat;
quod ligas, te ligat;
quod vocas, te vocat.
Ita magistri veteres monuerunt:
Magia non servit — mutat.
Et qui nimis in eam descendit,
umbram suam ampliorem invenit.

Le jour de ta sortie, tu quittas avec ton diplôme le Jordan Collège
pour te rendre à la maison de tes parents.

Là quand tu arrivas, tu fus accueilli par un Burgrave. Tu connais
bien cet être magique qui apparaît quand on l'invoque. Mais tu fus surpris.
Qui l'a invoqué ?

Le Burgrave n'existe pas tant qu'il n'est pas appelé. Il n'a ni
demeure, ni passé, ni repos — seulement l'attente, diffuse, dans les
interstices du monde. On dit qu'il se tient entre deux battements de cœur,
dans le souffle suspendu d'une incantation inachevée. Et lorsque son nom
est prononcé — jamais deux fois de la même façon — la réalité se plisse
légèrement, comme une étoffe que l'on saisit entre deux doigts. Alors il
apparaît.

Le Burgrave prend forme à partir de ce que l'invocateur redoute ou
espère le plus. Pour certains, il est une haute silhouette drapée de velours
nocturne, coiffée d'une couronne d'os blanchis et de runes anciennes. Pour
d'autres, une créature basse et massive, faite de pierres et de racines, dont
les yeux luisent comme des braises sous la cendre. Pour d'autres, il prend la
forme de.... Mais toujours, il porte au cou une clef impossible qui n'ouvre
aucune porte connue et pourtant toutes à la fois.

Sa voix traverse l'air : grave, lente, chargée d'échos d'anciens
serments. Chaque mot semble peser le poids de son propre énoncé.

Le Burgrave est un gardien de pactes.

L'invocateur formule un désir, et le Burgrave en révèle le coût
véritable — toujours plus profond, plus intime que prévu. Ceux qui traitent

avec lui gagnent ce qu'ils ont demandé... mais deviennent légèrement autres.

Il te donna une lettre : une invitation au Vatican avec une autorisation d'aller fouiller dans les archives secrètes. Un code ? La fin de la lettre contient un code. Mais à quoi peut-il bien servir ?

Les archives secrètes du Vatican ? Qu'est-ce que tu irais faire là-bas ? Mais le Burgrave insiste sur le fait que celui qui l'a invoqué veut que tu t'y rendes sur le champ.

Tu utilises donc tes pouvoirs magiques pour te téléporter aux archives du Vatican.

Même si l'Empereur T II^{ème} a interdit la magie, tu utilises le transplanage, bien pratique, pour te rendre au Vatican.

Tu te souviens d'une pièce lumineuse et bien rangée, avec des rangées de bureaux équipés d'ordinateurs modernes. Les murs étaient tapissés d'étagères contenant des dossiers et des livres. Au fond, des lecteurs de microfilms et des scanners pour numériser les documents.

L'atmosphère est studieuse et calme, idéale pour plonger dans le passé à travers les archives. On peut presque sentir l'odeur du papier vieilli et entendre le doux bourdonnement des ordinateurs. Voilà, une véritable caverne d'Ali Baba pour les amoureux de l'histoire ! Mais où et que chercher ?

Tu te souviens de l'invitation et du numéro. Juste pour voir, tu t'approchas d'une bibliothèque et tu vis sur les cartons les mêmes séries de numéros que le code sur ta lettre. Tu arpentas les allées jusqu'à trouver le

bon numéro. Un article d'un journal où il est question d'un enterrement au Vatican qui a eu lieu le 6 Juillet 987 apparut. Mais en quoi serais tu concernée par cet évènement ?

Soudain, un type en soutane noire te fit sursauter en t'interrompant dans ta réflexion : c'était le Père Vittorio. Tu l'avais à peine entendu arriver derrière toi.

Le Père Vittorio t'apprit qu'une équipe de tueurs dirigée par Ort-Meyer a tué tes parents. Puis au fil de la discussion, il t'apprit qu'au Mémorial, une plaque à leurs noms a été fixée sur la stèle du Vatican avec la mention : "Mort pour le Vatican".

Ort-Meyer :

Il y a un moment, un aristocrate, qui descend d'une grande fortune de la piraterie et du colonialisme, est tranquillement dans son manoir quand on vient lui annoncer que l'Allemagne a déclenché le WWII. Cela arrange bien ses affaires et lui permet de multiplier ses millions de dollars. En 959, par un beau matin d'hiver, il disparut et Ort-Mayer hérita de sa fortune. En 965, Ort-Mayer ouvre l'Asile et y mourut en 990.

Tu retournas donc dans la maison où tu as passé 11 ans de ta vie.

La vieille maison inhabitée se dressait au milieu d'un terrain envahi par la végétation. La maison semblait figée dans le temps, imprégnée d'une

atmosphère mélancolique, comme si elle gardait en elle les souvenirs d'une vie autrefois pleine de vivacité.

Tu ne sais pas exactement pourquoi mais tu décidas, avec le Père Vittorio, de suivre une formation militaire afin d'avoir les compétences pour tuer ceux qui ont tué tes parents.

Pour cela, le Père Vittorio t'envoya sur une base de l'armée du Vatican.

En 988, tu commenças ton entraînement militaire.

Après deux ans de formations, en 990, un tatouage composé d'un dessin et d'un code t'est apposé sur l'épaule.



Image 11: ton tatouage. AM

Ce code : 9700905-040147, est composé de ta date de naissance (5 septembre 970) et d'un numéro de série. Il sert maintenant à te désigner. Tu t'appelleras désormais 47. Ensuite, dans un laboratoire high-tech, tu subis nombre d'expériences pour améliorer tes capacités.

Pendant que tu étais en formation, le père Vittorio a mandaté des ouvriers pour remettre ta maison en ordre.

Après deux ans à l'Académie du Vatican, en 992, tu entras au service de l'Agence : une mystérieuse agence qui traite les affaires top secrètes de la R.F.T. (République Fédérale Terrestre)

Ta maison a été remise à neuf mais tu préfères le calme de l'île de Gontrano dans l'archipel de Nubule.

Tu y travailles officiellement pour le Père Vittorio qui t'aide à trouver le chemin de la rédemption.

En 998, tout était calme mais cette paix ne dura pas longtemps. La "guerre" transforma la planète et l'arrivée de T II^{ème} au pouvoir te forcent à reprendre du service.

Allez au paragraphe V

V Aujourd'hui

En l'an 999 de la république, la Terre est dirigée par T II^{ème} qui a pour seul but de devenir "Empereur Suprême de la Galaxie"...

Il a décrété que l'an 1000 sera l'ère de l'avènement des robots. Même si tu as plus de chance de croiser des Zombies et des mutants (conséquence de l'utilisation de la chimie et des radiations incontrôlables de la Guerre) que des Robots. T II^{ème} veut façonner les êtres vivants à son seul plaisir.

Son obsession pour le pouvoir est telle qu'il est prêt à tout sacrifier, même son humanité, pour atteindre son but. Il voit la galaxie comme un échiquier géant, et lui, comme le maître joueur, déplaçant les pièces à sa guise. Sa folie est à la fois terrifiante et fascinante, un mélange de génie et de démesure qui le pousse inexorablement vers son rêve insensé de devenir "Empereur de la Galaxie".

Tu travailles toujours pour l'Agence : une agence spéciale qui traite sans autorisation de l'Empereur les affaires de la R.F.T. L'agence est dirigée par le Général Ouroumov qui agit sous les ordres du Père Vittorio détaché spécial du Vatican.

Fille

Ta dernière mission fût un échec. Tu as donc pris des vacances sabbatiques à Gontrano : une île dirigée par ton ami et mentor : le Père Vittorio.

Cette île appartient officiellement au Vatican.

Personne ne sait ce que le Vatican fait sur cette île.

Cette île de la mer Méditerranée a plutôt bien résisté à la Guerre. Bien que des choses étranges s'y passent. On peut, si on déambule dans la végétation y croiser des nouvelles plantes à ne cueillir sous aucun prétexte car elles sont sûrement le fruit d'une radiation ou d'une expérience...

Sur la montagne au centre de cette île, des chalets avec une vue sur la mer servent au repos et à l'apaisement. On peut y entendre les cloches de l'église installées au sommet sonner l'heure. Car il ne faut pas l'oublier, cette île est la propriété du Vatican. Après une nuit de sommeil, tu te lèves comme à ton habitude aux aurores.

6h du matin,

Tu es sur la terrasse de ton chalet, une tasse de café à la main, en train de contempler le lever du Soleil quand la sonnette de la porte émet un son.

Tu vas donc ouvrir. Qui peut bien sonner à une heure aussi matinale ?

Garçon

Ta dernière mission fût un échec. Tu as donc pris des vacances sabbatiques au Vatican qui grâce à un bouclier magique a résisté à la "Guerre Mondiale". Tu es dans la maison de tes parents, quand on sonne à la porte.

6h du matin,

Qui peut te déranger à une heure aussi matinale ? Tu quittes ton petit déjeuner pour aller ouvrir.

Fille et Garçon

C'est le Père Vittorio. Visiblement il a l'air inquiet : le Vatican et la R.F.T. sont en alerte.

Il t'annonce que Dr X (qui s'est échappé de prison) veut réaliser la Prophétie des Deux Sœurs. Toi et ton équipe devez vous rendre à Nubule pour l'en empêcher.

Il te faut prévenir Fidget, Sélène, Rikki, Grinder et Jeff.

Fidget est née à Pittsburgh (Pennsylvanie, USA). Elle a fait des études de lettres puis est entrée à l'Université du Journalisme à New-York. Enfin, elle est devenue journaliste militaire. Son travail consistait à couvrir les actions du Vatican et écrire des articles pour la presse officielle... En 997, l'arrivée de T II^{ème} au pouvoir fait que Fidget travaille avec toi pour le père Vittorio.

Sélène est archéologue. Elle explorait une ruine quand le père Vittorio a eu besoin de son expertise pour une enquête. Depuis elle travaille pour l'Agence et le père Vittorio.

Rikki est né à Akron (Ohio, USA). Il y passe son enfance et son adolescence. Il fait des études au M.I.T. ... Puis pour une raison inconnue rejoint l'équipe du père Vittorio.

Grinder avait toujours eu les yeux tournés vers le ciel. Enfant déjà, il passait des heures à observer les avions qui traçaient de longues lignes blanches au-dessus de l'horizon, rêvant de liberté, de vitesse et d'aventure. Lorsque vint le moment de choisir sa voie, il s'engagea sans hésiter dans des études pour devenir pilote de l'aéronavale. La formation était rude : discipline militaire, cours de navigation, mécanique, météorologie et des heures interminables d'entraînement dans des simulateurs avant même de toucher un véritable appareil. Mais Grinder ne renonça jamais. Sa détermination et son sang-froid firent rapidement de lui l'un des élèves les plus prometteurs.

Quelques années plus tard, il obtint enfin ses ailes. Pilote d'avions embarqués, il décollait désormais depuis le pont d'un porte-avions, affrontant les vents violents de la mer et les missions périlleuses.

C'est au cours d'une opération dans que son destin bascula.

Après un atterrissage suite à une mission de reconnaissance dans l'Est de l'Europe, un homme l'attendait dans un bureau discret de la base navale. Il se présenta simplement : Père Vittorio.

Peu de gens connaissaient réellement son rôle, mais son influence était évidente car pour rentrer dans une base militaire top secrète, il faut une accréditation.

Le prêtre observa longuement Grinder avant de parler.

« Vous avez du talent, Lieutenant. Du talent... et quelque chose de plus. Du courage. Des hommes comme vous sont rares. »

Intrigué, Grinder écouta l'étrange proposition qui suivit. Le Père Vittorio travaillait pour une organisation secrète : l'Agence, chargée, par le

Vatican, de missions que les armées classiques ne pouvaient pas mener. Il cherchait des individus capables d'agir dans l'ombre, de voyager partout dans le monde... et parfois de faire face à des choses que peu d'hommes pouvaient comprendre.

Ce jour-là, la vie de Grinder changea à jamais : il accepta de travailler pour le Père Vittorio.

Un voile de mystère entoure Jeff... et personne, pas même ses compagnons, ne connaît toute la vérité.

Jeff est né dans une petite ville d'Angleterre. Très tôt, il montre un esprit stratégique hors du commun. Cette intelligence lui ouvre les portes de la prestigieuse académie militaire britannique.

Là-bas, il devient rapidement l'un des élèves les plus brillants : excellent tireur, tacticien redoutable, capable de garder son sang-froid dans n'importe quelle situation.

Un jour on lui donne un dossier et on lui demande de le livrer à un Général. Mais Jeff regarda ce que contenait la grosse enveloppe scellée avec le sceau du Vatican. Il y découvrit des documents étranges : des rapports classifiés parlant d'opérations occultes, de phénomènes inexplicués, et d'anciennes missions impliquant l'Église. Jeff voulu en savoir plus, mais tout bascula.

Une alarme retentit dans le bâtiment : un professeur est retrouvé mort et Jeff fût accusé.

Officiellement, il est renvoyé pour violation grave de la sécurité militaire car personne n'a pu prouver qu'il a tué le professeur. Jeff a-t-il tué

Commenté [gd1]: Le 15/03

Commenté [gd2]: Le 15/03

son professeur ? Seul lui le sait. Officieusement, quelqu'un voulait qu'il disparaisse. Son nom est effacé des registres. Son avenir dans l'armée britannique est brisé.

Contraint de quitter l'Angleterre presque du jour au lendemain, Jeff traverse l'Europe avec un simple sac et les fragments de vérité qu'il a réussi à emporter avec lui.

Son voyage le mène finalement à Rome puis au Vatican.

Un soir, alors qu'il erre sur une petite place silencieuse, Jeff sent qu'il est suivi.

Une silhouette en soutane noire apparaît sous la lumière d'un réverbère : un prêtre.

Calme. Immobile. Observateur.

-Jeff... dit-il d'une voix grave

Jeff se fige: il ne lui a jamais donné son nom.

Le prêtre s'avance lentement.

- Vous avez fouillé des dossiers qui ne vous étaient pas destinées.

- Qui êtes-vous ? répond Jeff, sur la défensive.

- Un homme qui surveille ceux qui cherchent la vérité.

Le prêtre esquisse un léger sourire.

- Je suis le Père Vittorio.

Le nom circule comme une rumeur: un agent du Vatican, dirigeant une organisation officieuse chargée de traiter les affaires que le monde ordinaire ne peut expliquer.

Vittorio sort alors un dossier.

Dedans, toute la vie de Jeff.

Son enfance.

Ses études.

Son expulsion.

- Ce qui s'est passé en Angleterre... ce n'était pas un accident. dit

Vittorio.

- Alors vous savez.

- Je sais surtout que vous avez vu des choses que peu d'hommes ont le courage de regarder.

Un silence s'installe.

Puis Vittorio ajoute :

- Le monde est plus sombre que vous ne l'imaginez, Jeff. Et certains doivent agir dans l'ombre pour le protéger.

Il tend la main.

- Rejoignez mon équipe.

Jeff hésite. Il n'a plus de pays, plus de carrière, plus de futur.

Mais peut-être... une mission.

Il serre la main du prêtre.

Ainsi commence son exil au Vatican sur l'île de Gontrano et sa nouvelle vie au sein de l'équipe secrète du Père Vittorio, aux côtés d'agents aussi mystérieux que lui : toi au nom énigmatique : 47, Grinder, Fidget, Sélène, Rikki et Boromir.

Quant à ce qui s'est réellement passé cette nuit-là en Angleterre...

Jeff n'en parle jamais et le Père Vittorio ne pose jamais la question.

Tu attrapes ta Radio et ouvre le canal sécurisé Alpha-9. Tu donnes donc rendez-vous à ton équipe à Nubule.

Si tu fais appel au hasard pour le choix lance le dé. En fonction du résultat vas au paragraphe indiqué.

Si tu fais 1 ou 2 : tu vas au VI

Si tu fais 3 ou 4 : tu vas au XI

Si tu fais 5 ou 6 : tu vas au XVII

Si tu ne veux pas faire appel au dé, voici les choix qui s'offrent à toi :

Si tu as le Talent "Instinct", il prime sur les autres et tu vas à Nubule au paragraphe XV.

Si tu as le Talent "Empathie", tu vas voir le général au paragraphe XVI.

Si tu as le Talent "Maître des plantes et des potions", tu vas à Nubule au paragraphe XIII.

Si tu n'as aucun des trois Talent, tu as le choix :

- Prendre ton paquetage et aller à Nubule rejoindre l'équipe au paragraphe VI.
- Prendre ton paquetage et faire un détour pour voir le général et lui annoncer ton départ pour Nubule au paragraphe XI.

VI

Ton paquetage

Tu prends ton paquetage et tu pars à pied. Nubule n'est qu'à quelques encâblures avec le ferry. *Le poids de ton paquetage te fait perdre un point d'endurance.*

Description de ton paquetage :

Fille

- Une épée (lourde et difficile à manier, elle est pourtant indispensable)
- Un glaive (un peu plus maniable que l'épée)
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 100 \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une amulette de Râ (pour te protéger des Dieux)
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un set de crochetage de serrures

Allez au paragraphe VII

Garçon

- Une épée (lourde et difficile à manier, elle est pourtant indispensable)
- Un glaive (un peu plus maniable que l'épée)
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- Une tente
- 100 \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une amulette de Râ (pour te protéger des Dieux)
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un GPS

Allez au paragraphe VII

VII

Le ferry

Après avoir descendu la colline par le chemin de randonnée tu arrives au port. Une zone assez animée. Des hommes et des femmes s'affairent, ce qui donne à ce lieu assez préservé de la guerre atomique un peu de nostalgie.

Tu te rends avec ton sac sur le dos à l'embarcadere pour y attendre le ferry pour aller à Nubule, la plus grande île de l'archipel.

Il y a peu de monde sur le premier ferry du matin.

Tu profites de ce moment de calme pour écouter tranquillement la radio...

Et là un flash spécial attire ton oreille.



[Lien](#)

- Alerte à la population ! un détenu s'est évadé de la prison de Nubule. [...] Dr X est extrêmement dangereux et surement armé. Si vous le voyez contactez immédiatement les Gardes de l'Empereur...

Dr X était autrefois un brillant scientifique d'où son titre. Mais un jour, une expérience a mal tourné et a explosé. Dans ce désastre le Dr X a perdu un bras et un œil. Son ami le Professeur Gangrenne lui a fabriqué une moitié robotique. Il est, depuis ce jour, un mélange improbable de machine et d'humain. Sa seule conviction aujourd'hui est de se venger. Car d'après lui et plusieurs autres personnes, l'explosion de son laboratoire est dû à un sabotage. Bien que personne n'ait pu jusqu'à présent le prouver...

Il fut en 989 enfermé à perpétuité dans une prison pour avoir commis un crime...

Fille

Sur le pont tu vois un homme debout, appuyé sur le bastingage. Il est grand et athlétique, avec une carrure robuste. Son visage est en partie dissimulé sous une capuche sombre, accentuant son allure énigmatique. Sous cette capuche, ses yeux perçants brillent d'une lueur froide, peut-être avec un regard observateur ou défiant.

Il porte des vêtements amples et pratiques, adaptés à un environnement rude, dans des teintes sombres pour se fondre dans les ombres. Sa peau est marquée par le soleil et le vent, témoignant d'une vie passée en extérieur, dans des conditions difficiles. Un air de détermination se lit sur son visage, renforçant l'impression qu'il est toujours prêt à faire face à des défis.

Sa dague et son revolver visible dans le pli de son vêtement ne laissent aucun doute : c'est un assassin. Surement envoyé pour faire disparaître ou tuer on ne sait qui.

Si tu fais appel au hasard pour le choix lance le dé. En fonction du résultat vas au paragraphe indiqué.

Si tu fais 1 ou 2 : tu vas au VIII

Si tu fais 3 ou 4 : tu vas au IX

Si tu fais 5 ou 6 : tu vas au XVIII

Si tu ne veux pas faire appel au dé, voici les choix qui s'offrent à toi :

Lui parler au paragraphe VIII ou Rester sur ton siège au paragraphe IX

Garçon

Sur le pont tu vois un homme debout, appuyé sur le bastingage. Il est grand et athlétique, avec une carrure robuste. Son visage est en partie dissimulé sous sa capuche sombre, accentuant son allure énigmatique.

Sa dague et son revolver visible dans le pli de son vêtement ne laissent aucun doute : c'est un assassin. Surement envoyé pour faire disparaître ou tuer on ne sait qui.

Lui parler au paragraphe VIII.

VIII

Lui parler.

Tu lui adresses un salut. Il se tourne vers toi et te salue en retour.

- Vous aussi vous allez à Nubule ?

Tu acquiesces.

[...]

Allez au paragraphe X.

IX

Un nuage

Tu es tranquillement assis sur ton siège en train de contempler la Méditerranée. *Ce repos te fait gagner deux points d'endurance.*

Soudain le soleil disparaît sous un nuage noir. Ce qui n'annonce rien de bon.

Allez au paragraphe X.

X La Tempête

La traversée s’annonçait paisible. Soudain, le vent se met à souffler avec une violence inouïe, déchirant la mer en vagues tumultueuses qui s’élèvent comme des murs d’eau, écrasant le ferry de toutes parts. Le bateau craque sous les assauts des flots. Autour de toi, les cris de l’équipage et des quelques clients se font entendre. Le soleil est désormais dissimulé par un ciel noir, impitoyable. Anubis, un Dieu du Sud, déchaîne sa colère car l’assassin envoyé par l’Empereur pour tuer son Grand Prêtre est sur le bateau.

Tu te cramponnes à une corde, tentant de te maintenir debout, mais la houle te secoue comme une feuille.

Le capitaine hurle des ordres, mais sa voix se perd dans le vacarme. Le bateau, trop fragile pour résister à une telle furie, donne l’impression de se désintégrer. Et soudain, dans un craquement sinistre, la coque se brise en deux.

Tu utilises la magie pour disparaître laissant à leur sort les autres passagers du bateau.

Si tu fais appel au hasard pour le choix lance le dé. En fonction du résultat vas au paragraphe indiqué.

Si tu fais 1 ou 2 : tu vas au chapitre 2

Si tu fais 3 ou 4 : tu vas au chapitre 4

Si tu fais 5 ou 6 : tu vas au XIX

Si tu ne veux pas faire appel au dé, voici les choix qui s’offrent à toi :

Utiliser un sort de transplanage : rendez-vous au Chapitre 2.

Ou

Utiliser un sort de téléportation : rendez-vous au chapitre 4

Ton paquetage

Tu prends ton paquetage et tu pars à pied. Nubule n'est qu'à quelques encâblures avec le ferry.

Description de ton paquetage :

- Une épée (lourde et difficile à manier, elle est pourtant indispensable)
- Un glaive (un peu plus maniable que l'épée)
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombre)
- Un sac de couchage
- 100 \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une montre (pour être à l'heure)

Si tu veux un objet magique tu peux essayer de jeter un sort avec le dé :

Si tu fais 1 2 ou 3 : tu obtiens une amulette de Râ que tu ajoutes à ton inventaire.

Si tu fais 4 5 ou 6 : ton sort ne fait rien apparaître.

Si tu ne veux pas d'objet magique ou après avoir lancé ton sors tu vas au XII

Garçon

- Une épée (lourde et difficile à manier, elle est pourtant indispensable)
- Un glaive (un peu plus maniable que l'épée)
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombre)
- Un sac de couchage
- 100 \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une amulette de Râ (pour te protéger des Dieux)
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un GPS

Allez au paragraphe XII

XII

Le Général

Tu descends la colline et tu arrives au port. Une zone assez animée. Des hommes et femmes s'affairent ce qui donne à ce lieu assez préservé de la guerre atomique un peu de nostalgie.

La capitainerie du petit port se dresse près de la jetée. C'est un modeste bâtiment en bois patiné par le sel et les vents marins. Au-dessus de l'entrée, une vieille enseigne de bois gravée indique : « Capitainerie » avec des lettres légèrement effacées.

Tu entres. Le sol en bois craque sous les pas et une odeur persistante de sel et de mazout flotte dans l'air.

Tu toques à la porte du bureau où le Général t'attend.

Le Général te parle de Lucy : elle doit exécuter la prophétie.

Mais que dire des élucubrations du Général ? Tu ne crois pas à ces sornettes. En revanche, retrouver Dr X est plus important que cette prophétie sortie de nulle part. Pourtant le Général insiste sur la prophétie.

Allez au paragraphe XIV

XIII

Potions

Sur l'île de Gontrano tu as ramassé des ingrédients (baies, fleurs, plantes, racines...) avec lesquels tu as préparé des potions :

- la potion de courage augmente ta dextérité de 1%.
- la potion de vitesse augmente ton attaque : un point pour ton attaque de contact et un point pour ton attaque à distance.
- la potion de force augmente ta force de 1%
- la potion d'intelligence d'Ulgure (Ulgure l'a inventée pour révolutionner la poudre à canon. Résultat il a explosé dans son laboratoire.) augmente ton intelligence de 1%

Grâce à toutes ces potions tu passes au niveau supérieur.

Allez au paragraphe VI.

XIV

Le ferry

Tu te rends avec ton sac sur le dos à l'embarcadère pour y attendre le ferry pour aller à Nubule, la plus grande île de l'archipel.

Il y a peu de monde sur le premier ferry du matin.

Tu profites de ce moment de calme pour écouter tranquillement la radio...

Et là un flash spécial attire ton oreille.

- « Alerte à la population ! un détenu s'est évadé de la prison de Nubule. [...] Dr X est extrêmement dangereux et surement armé. Si vous le voyez contactez immédiatement les Gardes de l'Empereur...

Dr X était autrefois un brillant scientifique d'où son titre. Mais un jour, une expérience a mal tourné et a explosé détruisant son laboratoire et tuant son collègue et ami. Jugé responsable de l'explosion, le directeur de la firme le vira.

Sans travail et handicapé, il fit appel à son ami le Professeur Gangrenne qui lui fabriqua une moitié robotique. Il est, depuis ce jour, un mélange improbable de machine et d'humain. Sa seule conviction aujourd'hui est de se venger. Car d'après lui et plusieurs autres personnes, l'explosion de son laboratoire est dû à un sabotage. Bien que personne n'ait pu jusqu'à présent le prouver...

Il fut en 989 jugé coupable d'avoir falsifié les résultats d'expériences ce qui aurait entraîné l'explosion du laboratoire. Il fut condamné par le tribunal à être enfermé à perpétuité dans une prison.

Fille

Sur le pont tu vois un homme, debout appuyé sur le bastingage, avec une capuche. Il est grand et athlétique, avec une carrure robuste. Son visage est en partie dissimulé sous une capuche sombre, accentuant son allure énigmatique. Sous cette capuche, ses yeux perçants brillent d'une lueur froide, peut-être avec un regard observateur ou défiant.

Il porte des vêtements amples et pratiques, adaptés à un environnement rude, dans des teintes sombres pour se fondre dans les ombres. Sa peau est marquée par le soleil et le vent, témoignant d'une vie passée en extérieur, dans des conditions difficiles. Un air de détermination se lit sur son visage, renforçant l'impression qu'il est toujours prêt à faire face à des défis.

Sa dague et son revolver visible dans le pli de son vêtement ne laisse aucun doute : c'est un assassin. Surement envoyé pour faire disparaître ou tuer on ne sait qui.

**Lui parler au paragraphe VIII.
Rester sur ton siège au paragraphe IX.**

Garçon

Sur le pont tu vois un homme, debout appuyé sur le bastingage, avec une capuche. Il est grand et athlétique, avec une carrure robuste. Son visage est en partie dissimulé sous une capuche sombre, accentuant son allure énigmatique.

Sa dague et son revolver visible dans le pli de son vêtement ne laisse aucun doute : c'est un assassin. Surement envoyé pour faire disparaître ou tuer on ne sait qui.

Lui parler au paragraphe VIII

XV

Ton paquetage

Fille

Tu as le talent "Instinct". Ce talent te permet d'augmenter ton "attaque" de deux points. Donc ajoute un point à ton attaque de contact et un point à ton attaque à distance.

De plus, ce talent te pousse à consulter les archives pour te renseigner sur Lucy car tu sais que le père Vittorio a suivi cette histoire d'une fille qui a disparue du Jordan Collège et qui subitement est réapparue après la guerre. Ton talent "Instinct" te dit que le père Vittorio va enquêter.

Une disparition au Jordan Collège, l'école de magie par excellence, c'est impossible. Une erreur de sort ?

Tu trouves comme seule trace de Lucy un article du Journal de Nubule de l'époque qui explique sa disparition soudaine et inexpliquée.

Tu prends ton paquetage et tu pars à pied. Nubule n'est qu'à quelques encâblures avec le ferry.

Description de ton paquetage :

- Une épée (lourde et difficile à magner, elle est pourtant indispensable)
- Un glaive (un peu plus maniable que l'épée)
- Un canif

- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombre)
- Un sac de couchage
- 100 \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une amulette de Râ (pour te protéger des Dieux)
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un set de crochetage de serrures

Allez au paragraphe VII

Garçon

Tu as le talent "Instinct". Ce talent te permet d'augmenter ton "attaque" de deux points. Donc ajoute un point à ton attaque de contact et un point à ton attaque à distance.

De plus, ce talent te pousse à consulter les archives pour te renseigner sur Lucy car tu sais que le père Vittorio a suivi cette histoire d'une fille qui a disparue du Jordan Collège et qui subitement est réapparue après la guerre. Ton talent "Instinct" te dit que le père Vittorio va enquêter.

Une disparition au Jordan Collège, l'école de magie par excellence, c'est impossible. Une erreur de sort ?

Tu trouves comme seule trace de Lucy un article du Journal de Nubule de l'époque qui explique sa disparition soudaine et inexpliquée.

Disparition inquiétante d'une élève au Jordan Collège.

L'inquiétude grandit au sein du Jordan Collège après la disparition mystérieuse d'une élève, Lucy, âgée de 11 ans. Selon l'administration de l'établissement, la jeune fille a quitté sa chambre mardi matin pour se rendre en cours, mais elle n'est jamais arrivée dans sa salle de classe.

« Lucy était attendue à la première heure par ses camarades et son professeur. Quand son absence a été constatée, nous avons d'abord pensé à un simple

retard », explique le directeur du collège. « Mais lorsqu’elle n’a pas reparu dans la journée, nous avons immédiatement alerté les autorités. »

La police de l'empereur locale a été saisie et une enquête a été ouverte pour « disparition inquiétante de mineure ». Des recherches ont été menées dans l’enceinte de l’internat ainsi que dans les alentours de l’établissement, sans succès pour le moment. Les enquêteurs recueillent actuellement les témoignages des élèves et du personnel afin de retracer les derniers déplacements de Lucy.

Lucy est décrite par ses proches comme « une adolescente sérieuse, discrète mais souriante ».

En attendant, le Jordan Collège a renforcé la surveillance aux abords de l’internat et mis en place un soutien psychologique pour les élèves.

Tu prends ton paquetage et tu pars à pied. Nubule n’est qu’à quelques encâblures avec le ferry.

Description de ton paquetage :

- Une épée (lourde et difficile à magner, elle est pourtant indispensable)
- Un glaive (un peu plus maniable que l'épée)
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombre)
- Un sac de couchage
- Une tente

- 100 \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une amulette de Râ (pour te protéger des Dieux)
- Une montre (pour être à l’heure)
- Un GPS

Allez au paragraphe VII

XVI

Ton paquetage

Tu as le talent "Empathie" ce qui augmente ta sagesse de 1%.

De plus, ce talent te pousse à consulter les archives pour te renseigner sur Lucy car tu sais que le père Vittorio a suivi cette histoire d'une fille qui a disparue du Jordan Collège et qui subitement est réapparue après la guerre. Ton talent "Empathie" te dit que le père Vittorio enquête en secret et que cette enquête quand elle sera officielle elle sera confiée au père Vittorio.

Une disparition au Jordan Collège, l'école de magie par excellence, c'est impossible. Une erreur de sort ?

Tu trouves comme seule trace de Lucy un parchemin qui parle d'une prophétie... Une prophétie écrite il y a des centaines d'année par un moine bouddhiste... Et personne n'avait prévu la "Guerre" atomique de 998 ?

Tu prends ton paquetage et tu pars à pied. Nubule n'est qu'à quelques encâblures avec le ferry.

Description de ton paquetage :

- Une épée (lourde et difficile à magner, elle est pourtant indispensable)
- Un glaive (un peu plus maniable que l'épée)
- Un canif

- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombre)
- Un sac de couchage
- 100 \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une amulette de Râ (pour te protéger des Dieux)
- Une montre (pour être à l'heure)

Allez au paragraphe XII

XVII

Invocation

Tu te trompes dans l'invocation du Burgrave et tu te retrouves face à un Zombie. Que faire ?

Lui jeter un sort pour le tuer au #1

Lui jeter un sort pour le renvoyer d'où il vient au #2

Prendre le couteau sur la table et tenter de le tuer au #3

#1

Tu te concentre et tu lance une boule de feu sur le Zombie. Dans un hurlement, il est transformé en un tas de cendres.

Suite au VI

#2

Tu lance un sort qui renvoie instantanément le Zombie d'où il vient.
Suite au VI

#3

Tu attrapes le couteau sur la table et tu bondies sur le Zombie,
l'égorgeant sur le coup.

Le Zombie porte un collier de perles. Un talisman ? Tu essayes de
lui prendre mais un éclair bleu t'en empêcha en te projetant en arrière. Tu
abandonnes le Zombie et tu pars au XI.

XVIII

Un assassin

Sur le pont, un homme te regarde. Tu reconnais tout de suite un assassin royal.

Tu t'approches pour discuter avec lui. Tu es plus rapide que l'assassin. Tu le poignardes discrètement avant de jeter son corps par-dessus bord. Tu retournes tranquillement sur ton siège quand soudain... **Suite au X**

XIX

Game over.

Ton sort n'a pas fonctionné. L'eau noire s'est engouffrée par la brèche de la coque comme un souffle ancien, chargé de vase et de sel. Tu as senti le pont basculer sous tes pieds, le monde se retourner, puis le silence — cet étrange silence qu'impose la mer quand elle décide de te garder.

Le père Vittorio met ta stèle au Vatican :

À la mémoire de 47, agent du Vatican, noyé
Ici est gravée la fin d'un voyageur des mots,
Emporté par les eaux sans rivage ni retour.
Nul témoin n'a vu sa dernière lutte,
Sinon le silence des profondeurs
Et la lumière tremblée des cieux.
Qu'il soit su de ceux qui passent :
Il s'est noyé non d'oubli,
Mais d'infini —
Trop vaste pour un seul souffle.
Priez pour lui,
Ou souvenez-vous seulement
Qu'un être parlât, écrivit, aima,
Avant que la mer ne le prenne