

I	2
Fille	3
Garçon	4
Fille et Garçon	4
#1	5
#2	7
II	8
III	9
IV	10
V	13
VI	14
Fille	14
Garçon	15
VII	15
VIII	17
IX	18
X	23
XI	29
Fille	30
Garçon	30
XII	31
XIII	32

XIV	33
XV	33
XVI	34
XVII	34
XVIII	35
XIX	36
XX	36
XXI	37
#1	38
#2	38
#3	39

Chapitre 2



[lien](#)

I

Une ruine



[Une intro sonore](#)

Tu as utilisé la magie pour disparaître et réapparaître sur l'île de Nubule, laissant à leur sort les autres passagers du bateau. Mais dans la pagaille de la tempête, tu aurais pu te tromper. La magie est une science instable et à souvent des effets et des conséquences imprévus et imprédictibles, imprévisibles.

À Nubule, une arme chimique a été utilisée. Autrefois glorieuse, la ville est devenue fantomatique.

L'arme chimique, appelée ainsi car on ne sait pas quel poison a été utilisé, a transformé une partie de la population en "Zombies". Et depuis les "Gouvernements" ont abandonné cette cité qui est devenue le repère des "Zombies" mais aussi des brigands de toutes sortes.

Tu apparais dans un endroit oublié par le temps. Les murs sont craquelés et érodés, laissant apparaître des pierres enfouies sous des couches de plâtre écaillé. Le plancher en bois est partiellement effondré, envahi par la mousse et les plantes qui trouvent leur chemin à travers les fissures. Des éclats de lumière filtrent à travers des fenêtres brisées, projetant des motifs étranges et fantomatiques sur les murs. Les meubles, s'ils existent encore, sont poussiéreux et fragiles, recouverts de toiles d'araignée. L'air est chargé d'une odeur de terre et de décomposition lente. Une véritable scène de désolation...

Fille

Pourquoi tu es arrivée au premier étage de ce bâtiment ?
Sûrement, dans la panique de la tempête, une erreur de transplanage.
Tu ne sais même pas si tu es arrivée à Nubule.

Garçon

Pourquoi tu es arrivé dans ce bâtiment ? pourtant tu es sûr de ne pas avoir commis d'erreur mais utiliser la magie est un peu aléatoire et le résultat pas toujours au rendez-vous.

Fille et Garçon

Tu marches prudemment sur le plancher vermoulu afin de ne pas te retrouver à l'étage du dessous.

Tu trouves un coffre avec des objets.

Si tu as le talent Maître des plantes et des potions tu vas au

#1

Sinon tu vas au #2

#1

Tu les ramasses les objets suivants. N'oublie pas de les ajouter à ton inventaire.

Cristal de bismuth

Essence cristallisée de bismuth, servant à dévoiler le potentiel de certains Composants alchimiques puissants. Ce matériau est plutôt rare, et très recherché. Les Alchimistes ne lésinent pas sur les coups-bas pour mettre la main dessus en premier.

Éclat de roche blanche

La "roche blanche" est une appellation vulgaire désignant un minerai instable trouvable principalement dans les régions rocheuses de l'Irlande de l'ouest. Elle est utilisée dans la fabrication d'explosifs.

Huile de Libavius

Secret de fabrication d'un certain Docteur Andreas Libavius, chimiste allemand mort en 1616. Cette substance soulage les maux et apaise l'esprit.

Muriate d'étain

Depuis la nuit des temps, l'étain est utilisé par les Alchimistes et les artisans pour travailler certaines matières brutes, comme le bronze. Étrangement, cumulé à la Quintessence, ce matériau permet d'améliorer la qualité de la vue, et permet ainsi de voir dans l'obscurité.

Feuilles de belladone

Les baies que produit la belladone sont réputées pour leurs propriétés extrêmement toxiques, mais, entre les mains d'un Rôdeur, cette plante peut réaliser des miracles.

Fleurs du Mal

Ce surnom ridicule fait souvent sourire les profanes. Cependant, beaucoup d'âmes n'ont pas su percevoir son effet comique. Ces fleurs, apparues peu après les premières manifestations de la Rouille, exsudent un parfum malsain pouvant faire sombrer bon nombre de mortels dans une folie suicidaire. Les symptômes sont simples : déprime, extrême tristesse, idées noires et passage à l'acte. Méfiez-vous étranger...Lorsqu'une personne récolte cette plante, elle doit immédiatement effectuer un Test de Métabolisme Complexe. En cas d'Échec, il doit effectuer un Test de

Force mentale. Attention, un nouvel Échec signifie que le personnage essaiera de se suicider et il y parviendra si personne ne l'en empêche.

Liqueur bleutée

Peu de personnes connaissent l'origine de cette étrange substance laiteuse, qui apparaît le plus souvent près des racines d'arbres anciens comme les théiers. Encore une fois, les personnes en question se gardent bien de révéler ce précieux secret. Ce liquide sert souvent de base pour des concoctions administrées de force lors d'interrogatoires.

Tu continues l'exploration des lieux à la recherche d'objets mais rien.

Dans ton exploration tu trouves un escalier qui descend. Tu te rencontres alors que tu es sous les vélux.

Tu descends l'escalier avec prudence. Au rez-de-chaussée, tu as le choix :

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 II

Si tu fais 3 ou 4 : tu vas au V

Si tu fais 5 ou 6 : tu vas au XXI

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

Visiter le bâtiment au II ou sortir au V.

Si tu veux tu peux prendre les conseils du Burgrave...



Burgrave¹

¹ À ta place je sortirais de cet endroit glauque car il n'y a rien d'intéressant ici.

#2

Tu les ramasses les objets suivants. N'oublie pas de les ajouter à ton inventaire.

- Liqueur bleutée
- Huile de Libavius

Tu prends les deux fioles. Les autres objets (des cristaux et des fleurs) ne t'inspirent pas confiance et d'ailleurs à quoi servent-ils ?

Tu n'as pas le talent Maître des plantes et des potions. Tu n'as aucune idée de ce que font ces potions mais tu les récupères peut-être que... Il te faut soit trouver un marchand pour les revendre soit trouver quelqu'un qui saura te dire à quoi ils servent.

Tu continues l'exploration des lieux à la recherche d'objets mais rien.

² À ta place je sortrais de cet endroit glauque car il n'y a rien d'intéressant ici.

Dans ton exploration tu trouves un escalier qui descend. Tu te rencontres alors que tu es sous les vélux.

Tu descends l'escalier avec prudence. Au rez-de-chaussée, tu as le choix :

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 II

Si tu fais 3 ou 4 : tu vas au III

Si tu fais 5 ou 6 : tu vas au XXI

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

Visiter le bâtiment au II ou sortir au V.

Si tu veux tu peux prendre les conseils du Burgrave...



Burgrave²

II

Un bâtiment en ruine mais habité...



Le rez-de-chaussée du bâtiment est comme le premier étage, en ruine. Un lieu où le temps semble s'être suspendu, figé dans une dégradation lente mais implacable. L'air est lourd et humide, chargé de l'odeur de moisissure et de poussière. Les murs, autrefois peints ou tapissés, sont maintenant à moitié décollés, déchiquetés, et couverts de fissures profondes. Certains ont presque disparu, révélant la structure de briques ou de pierres sous-jacentes, rongées par les intempéries.

Le sol, autrefois recouvert de carrelage ou de parquet, est aujourd'hui parsemé de débris et de trous. Des poutres de bois, usées et vermoulues pendent au plafond prêtes à se détacher à tout moment.

Les fenêtres laissent passer des rayons de lumière faibles et déformés, créant des jeux d'ombres étranges sur les murs. À travers ces ouvertures, le vent fait siffler l'air, apportant des feuilles mortes et balayant la poussière. Dans les coins, des toiles d'araignées recouvrent les espaces laissés vides, témoignant de l'abandon du lieu.

Les restes d'anciens meubles, brisés ou renversés, gisent dans un ordre chaotique.

Dans l'air, une sensation de froid s'installe, comme si les âmes des habitants passés hantaient encore les lieux, leur présence palpable dans chaque recoin. L'endroit semble être suspendu entre deux mondes : celui du passé, encore marqué par des traces de vie, et celui du présent.

Soudain un bruit, comme un bruit de pas, attire ton attention. Y a-t-il quelqu'un derrière la porte ? Tu es prête à te battre avec ...

Tu as donc le choix :

Ouvrir la porte délabrée au III ou sortir au V.

Si tu veux tu peux prendre les conseils du Burgrave...



Burgrave³

III

Derrière la porte



Tu entres dans ce qui est visiblement un bureau, entretenu par un fantôme. Le bureau incarne les années 700. L'atmosphère est chargée avec des éléments qui témoignent de la fonction stratégique et administrative du poste de son occupant.

Le mobilier est imposant. Le bureau en bois massif est recouvert de papiers.

Soudain un spectre apparaît dans un costume tout droit sorti d'une époque révolue...

- Bonjour Noble Étranger, je suis le capitaine Auguste de Montferrand, homme de guerre et d'honneur, jadis maître de ce

³ À ta place je sortirais de cet endroit glauque car il n'y a rien d'intéressant ici.

territoire. Mais cela fait bien trop d'années que je me suis égaré dans l'éternité.

- Je suis 47 nous sommes en 999...

(Le fantôme fait une pause en te regardant)

- Tu... tu es un homme du futur, n'est-ce pas ? Je peux sentir la différence dans tes vêtements, ton regard...

- Oui, euh, ... c'est un peu... c'est un peu surréaliste tout ça. Mais... vous êtes ici depuis quand, exactement ?

- Je suis mort lors d'une bataille en 794, sur ces mêmes terres.

Depuis lors je suis prisonnier de ce bureau. Je dois transmettre cette potion à un guerrier. Je vais te la donner et ainsi je pourrais disparaître à jamais et sûrement trouver la paix au Paradis.

Le fantôme te donne une fiole et un parchemin puis disparaît en fumée. Et là, comme si quelqu'un avait appuyé sur le bouton avance rapide, la pièce devient aussi délabrée que le reste du bâtiment. N'oublie pas d'ajouter la potion d'Inutilité Absolue et le parchemin à ton inventaire.

Tu sors au V.

Lire le parchemin de la Potion d'Inutilité Absolue au IV

IV



Parchemin de la Potion d'Inutilité Absolue

Mode d'emploi de la Potion d'Inutilité Absolue :

Nom du produit : Potion d'Inutilité Absolue

Propriétaire : Fabrique de l'Inutile

Fabricant : Maître Loin-De-Lui Même

Volume : 100 ml (à consommer en une seule fois ou à laisser intact si vous tenez à ne rien faire du tout)

Validité : Infinie. Ne se périme jamais, pour la simple raison qu'elle n'a aucune utilité

Objet de la potion

La Potion d'Inutilité Absolue est un breuvage rare, fabriqué avec les ingrédients les plus insignifiants de l'univers : eau de pluie non filtrée, poussière d'ignorance et un soupçon de vanité pure. Cette potion ne changera en rien votre quotidien. Vous pouvez la boire, la regarder ou même l'ignorer ; le résultat sera exactement le même.

Ingrédients

- Eau de pluie (de préférence tombée un jour où rien de spécial ne se passait)
- Poussière cosmique ramassée lors de la dernière éclipse oubliée
- Un fragment de l'étoile la plus insignifiante du ciel
- Un soupçon de frustration légère
- Le regard vide d'un chat qui attend juste que vous bougiez

Instructions d'utilisation

1. Secouer la potion

Avant toute chose, secouez doucement la potion. Cela n'ajoutera absolument rien à son efficacité, mais vous aurez l'illusion de faire quelque chose de productif.

2. Ingestion

Buvez la potion d'une seule traite. Elle n'aura ni goût, ni effet, ni raison d'être dans votre bouche. Vous pouvez aussi la verser dans un verre et la regarder, sans que cela change quoi que ce soit à votre journée. Faites ce que vous voulez, honnêtement.

3. Résultat

Après consommation, vous ne ressentirez probablement absolument rien. Une sensation de vide existera probablement, mais cela pourrait simplement être dû au fait que vous n'avez rien fait de très utile aujourd'hui. Aucun effet physique ou mental ne se produira.

4. Répétition

La potion peut être consommée à volonté, mais ne vous attendez pas à ce que cela exerce une quelconque influence sur votre vie, votre humeur ou votre niveau de productivité. En fait, vous pouvez l'ignorer totalement si vous avez mieux à faire. C'est bien.

Précautions d'emploi

- **Ne pas utiliser pour des raisons sérieuses :**
Si vous avez l'intention de résoudre un problème ou d'accomplir quoi que ce soit d'utile cette potion est fortement déconseillée.
- **Ne pas laisser à portée des enfants :**
Bien que totalement inoffensive, cette potion pourrait les induire en erreur en leur faisant croire qu'ils peuvent produire quelque chose sans effort.
- **Effets secondaires :**
Aucun, à moins que vous ne soyez déjà dans un état de désillusion extrême ou que vous ayez récemment perdu toute motivation.
- **Conservation :**
Conservez la dans un endroit frais et sec, mais vraiment, vous pouvez aussi la laisser là où elle est et oublier son existence. C'est bien aussi.

Avertissements

Si vous vous sentez un peu plus vide après avoir consommé cette potion, cela pourrait être le signe que vous avez trop réfléchi à l'inutilité de l'existence. Dans ce cas, n'hésitez pas à faire une sieste. Il n'y a pas de mauvais choix.

Conclusion

La Potion d'Inutilité Absolue est le produit parfait pour toute personne qui cherche à ne rien accomplir, ne rien ressentir et ne pas être dérangée par les événements du monde. Bonne chance... ou pas. Vous êtes déjà là, après tout.

Suite au paragraphe V.

V

Nubule



Tu arrives enfin à la sortie de cette ruine. Mais où es-tu ?

La rue autrefois animée est maintenant silencieuse et jonchée de débris. Tu es bien à Nubule. Tu reconnais les bâtiments.

Silencieuses ? Si on ne prend pas en compte le bruit du vent et les grognements des zombies... La ville est plongée dans un silence cérémonial...

Les bâtiments délabrés et abandonnés se dressent comme des vestiges d'un monde autrefois florissant. Les magasins sont pillés, les carcasses de voitures sont abandonnées et la végétation envahit peu à peu les bâtiments.

Le vent siffle à travers les bâtiments en ruine, faisant claquer les portes et les fenêtres brisées.

Le cimetière y est plus inquiétant. On raconte que depuis que personne n'y a mis les pieds, des morts vivants sont sortis des tombes et hantent les lieux.

Les rares survivants qui vivent encore dans les rues se cachent dans l'ombre ou on fuit l'île. Les cris lointains et les grognements des morts-vivants résonnent dans les ruelles sombres, créant une ambiance oppressante et terrifiante.

Malgré tout cela, il y a toujours un espoir fragile qui persiste parmi les ruines. Certains groupes de survivants se sont regroupés pour former des enclaves sécurisées, luttant pour leur survie et cherchant un moyen de reconstruire un semblant de civilisation dans ce monde désolé. Mais ce ne sont que des brigands qui passent là sans rester pour y faire des activités parallèles louches.

Tu as donc le choix :

Pénétrer dans la ville par le quartier nord et le traverser pour arriver à la place au VI ou continuer sur la route principale au XI.

VI

Une mission secrète

Tu te retrouves dans la Ville. Les murs éventrés de Nubule témoignent d'un carnage silencieux, perpétré par une arme que seuls les dieux auraient osé forger. Tu avances prudemment car cette ville fantôme offre plein de recoins pour attaquer.

Alors que tu franchis ce qu'il reste de l'arche d'une entrée de la place centrale de la ville calcinée, un souffle ancien fend le silence. Une brume irisée, aux reflets d'encens, s'élève lentement : le Burgrave. Du néant surgit le Burgrave. Sa voix résonne comme mille cloches dans un tombeau sacré.

Le Burgrave :

« 47... Le Père Vittorio te cherche, non pour tuer, mais pour sauver. Une femme nommée Lucy erre dans les marges de la mémoire, égarée comme l'âme d'un martyr sans confession. Elle détient quelque chose... quelque chose que l'Église veut à tout prix préserver. Toi seul peux la retrouver... et la protéger. Rassemble ton équipe et allez rejoindre Lucy au Jordan Collège. »

Fille

Il te tend un carnet de notes gravé d'un nom : LUCY.

Toutes les pages de ce carnet sont blanches... : une énigme.

N'oublie pas d'ajouter cet objet à ton inventaire.

Assez pratique quand on a perdu la mémoire. Car oui, tu t'es renseignée sur Lucy. Toutes les pages sont blanches, peut-être que Lucy a la formule pour faire apparaître le texte ?

Essayer d'utiliser la magie pour voir si un texte apparaît au XVIII ou finir la discussion avec le Burgrave au XVII.

Garçon

Il te tend un crucifix fissuré : un artefact aux inscriptions oubliées, gravé d'un nom : L.U.C.Y.

N'oublie pas d'ajouter cet objet à ton inventaire

Que peux-tu faire de cet objet ? Tu t'es renseigné sur Lucy. Tu lui donneras cet objet bizarre, peut-être que ça fera revenir une partie de sa mémoire ?

Suite au XVII.

VII



Rencontre

Le ciel de Nubule est d'un bleu magnifique mais je ne suis pas là pour la météo.

Les rues sont désertes, jonchées de carcasses de véhicules, de vitres brisées, de débris calcinés. L'air est lourd, saturé d'un mélange d'ozone, de poussière et de pourriture. Mes pas résonnent dans le silence comme des coups de scalpel dans une chair morte.

Tu t'approches d'un bâtiment éventré, l'ancien bureau de poste. Enfin tu penses. La structure tient debout par miracle. Tu pénètres dans le hall, balayant les angles morts. C'est là que tu le vois. Ou plutôt... que tu l'entends d'abord.



Un râle, lent, humide. Comme si quelqu'un essayait de respirer à travers un poumon liquéfié. Puis le bruit de quelque-chose sur le carrelage encore quasiment intact. Il sort de l'ombre comme un pantin à la mécanique rouillée.

Ses yeux sont les vestiges d'une humanité disparue, voilés, injectés de sang. Sa peau est parcheminée, noircie par endroits, comme brûlée de l'intérieur. Sa bouche s'ouvre lentement, révélant des dents brisées, tremblantes, mais avides. Il ne grogne pas. Il... soupire. Comme s'il cherchait encore à comprendre sa douleur.

Tu ne recules pas. Ton souffle reste calme. Tu tends la main vers ton glaive. Un seul coup. Propre. Clinique.

Mais juste avant... il lève un bras vers toi. Pas pour attaquer. Pour te toucher. Comme un appel à l'aide.

Trop tard, tu l'as décapité.

Le silence revient, encore plus lourd qu'avant.

"Je ne suis pas là pour sauver ce qu'il reste de l'humanité. Je suis là pour effacer ce qui ne doit plus exister."

De ce combat où tu sors vainqueur, tu gagnes deux points de vie, 1% de dextérité et 1% de sagesse.

Tu arrives sur la place au IX

VIII

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, une entité informationnelle
censée contenir un évangile jamais écrit.

🔍 ÉLÉMENTS DE MENACE :

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, aux mains du FBI, Lucy.

Prieuré de Sion : ils se sont rassemblés en Asie et ont survécu à la
"Guerre Mondiale". 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. »

Retour au paragraphe précédent

IX



Nubule

Tu soupçonnes le voleur de t'avoir embrouillé. Tu as gagné trop facilement. Tu jettes donc la bouteille de Tokay sûrement piégée avec on ne sait quelle plante ou potion... (retire la de ton inventaire).

Tu arrives sur la place où tu as rendez-vous avec ton équipe. Les bâtiments éventrés laissent pendre des câbles comme des entrailles métalliques. Un silence pesant règne, rompu seulement par le crépitement lointain des flammes d'un feu de camp.

Tu te tiens là, immobile, comme une ombre taillée dans l'acier. Tu fixes l'horizon dévasté, mais ton esprit est ailleurs - avec Lucy.

Des pas résonnent dans les décombres. Une silhouette familière émerge. Une cape, un bouclier cloué dans le dos. Il n'y a pas de doute c'est Boromir, que tu n'avais pas vu depuis longtemps. Il marche lentement, mais sans hésitation.

Boromir (d'une voix grave, mais chaleureuse) : Je pensais que tu serais ici. Là où tout a commencé.

Toi : Je pensais t'avoir perdu à Omsk. Tu n'étais pas censé survivre à cette explosion.

Boromir : Les fils des Dieux ne meurent pas si facilement. Et puis... j'ai entendu parler de Lucy.

À ce nom, un éclair traverse ton regard impassible.

Toi : Elle est vivante. Mais elle a tout oublié. Son nom, son passé... ce qu'elle savait.... Tout est effacé.

Boromir s'approchant : Pas effacé. Enfoui. Et j'ai vu ce genre d'oubli avant. Dans les terres de l'Est. Il y a une manière de réveiller ce qui a été scellé.

Toi : Tu proposes quoi ? De la magie ?

Boromir : Pas de la magie. Mais une mémoire plus ancienne que l'esprit. Une mémoire du sang. Des chants, des lieux, des objets. Si on lui montre ce qu'elle a vécu, avec le bon rituel, elle pourrait se souvenir.

Toi : Et si ce qu'elle retrouve... la détruit ?

Boromir : Alors elle mourra en sachant la vérité. Pas comme une ombre vide. Et toi... tu pourras finir ce que tu as commencé.

Un long moment passe. Puis tu hoches la tête lentement.

Toi : Très bien.

Boromir (les yeux brillants d'une lueur dure) : Pour réveiller sa mémoire... il nous faut retourner là où elle l'a perdue.

Il désigne les ruines du Jordan Collège.

Boromir : nous devons y aller.

Toi : Nous devons rester ici pour attendre le reste de l'équipe.

Toi et Boromir discutez de Lucy quand arrive enfin le reste de l'équipe.

Sélène est la première à apparaître. À ses côtés, Rikki arrive d'un pas léger mais déterminé, bardée de gadgets improvisés.

Grinder et Fidget débarquent prêt à intervenir – que ce soit pour sauver ou pour frapper. Et Jeff... Jeff ferme la marche, une main dans la poche, l'autre tenant un vieux lecteur de données.

Ils se tiennent devant toi, silencieux, chacun portant les marques de ses choix et de ses pertes. Ils ont répondu à ton appel.

Sélène prend la parole en première, d'une voix calme mais déterminée : - Qu'est-ce qu'on affronte cette fois ?

Sur la place de la ville, baignée d'une lumière blafarde, tu attends. L'air est calme, trop calme.

Fiche Mission VIII

Toi - "Merci d'être là. On a une mission."

Les regards se figent. Tu continues, d'une voix ferme :

- "Lucy a perdu la mémoire. Et il semblerait que les réponses ne se trouvent là où personne ne veut plus aller..."

Un silence pesant s'installe, puis tu lâches le nom :

- "Le Jordan Collège."

Grinder serre les poings. Fidget laisse échapper un petit sifflement. Rikki hausse un sourcil. Sélène garde le silence. Jeff soupire.

"Tu veux dire... le Jordan Collège ? Celui qui a été fermé après le nuage radioactif de 998 ?" demande Jeff, incrédule.

Toi - "Oui. Ce lieu est peut-être abandonné, mais pas vide. D'après Lucy, des fragments de souvenirs l'y appellent encore. Et si on veut l'aider à se reconstruire... on va devoir traverser les couloirs de ce cauchemar."

Tu marques une pause.

Toi - "On ne sait pas ce qu'on va y trouver. Mutations. Anomalies. Peut-être même... des échos du passé."

Fidget tremble légèrement.

Sélène rompt enfin le silence :

"Alors il faut y aller. Avant que ses souvenirs ne soient perdus à jamais."

Un frisson parcourt l'équipe. La route vers Jordan Collège commence demain à l'aube.

Et vous savez tous que vous n'en reviendrez pas inchangés.

Les paquetages :

Paquetage de Sélène :

- Un glaive vengeur
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 5 \$
- Une bouteille d'eau
- Une ration de survie à manger
- Une montre (pour être à l'heure)

Paquetage de Rikki :

- Une épée
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 9 \$
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un compteur Geiger
- Un capteur expérimental qu'il a créé pour mesurer le taux de survie
- Des capteurs et enregistreurs de données (pression atmosphérique, humidité, luminosité, rayonnement Gamma, rayonnement Alpha,...)
- Un capteur solaire pour recharger les batteries

Paquetage de Jeff :

- Une appareil photos
- Un détecteur de métaux
- Un détecteur infrarouge
- Un canif
- Une épée ensorcelée
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 13 \$
- Une montre (pour être à l'heure)

Paquetage de Fidget :

- Un katana
- Une caméra
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 18 \$
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un compteur Geiger

Paquetage de Grinder :

- Une épée
- Une caméra thermique
- Un canif
- Une lame dentelée non identifiée
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 2 \$
- Une montre (pour être à l'heure)
- Un détecteur de rayonnements

Paquetage de Boromir :

- Une hache de combat
- Un bouclier
- De quoi boire et manger
- Un sac rempli d'objets surement inutiles

Au petit matin, vous partez sur la route du Jordan Collège au X

X

Un plan

Avant de prendre la route, vous préparez votre mission avec un plan du Jordan Collège trouvé au archives du Vatican par Boromir qui a l'air d'en savoir beaucoup sur cette mission...

Le soir tombe sur la ville éventrée. Les immeubles dressent leurs carcasses comme des dents brisées. Le vent fait grincer les panneaux de signalisation tordus et, quelque part, une tôle claque à intervalles réguliers.

Vous avez choisi un ancien abribus renversé pour établir votre point de préparation. Une bâche déchirée laissée là, tendue entre deux poteaux vous dissimule partiellement de la rue principale, où les ombres semblent parfois bouger toutes seules. Un feu minuscule, étouffé dans une boîte métallique percée, trouvée sur place, répand une lueur sur vos visages.

Boromir s'avance, lourd et silencieux, son manteau couvert de poussière sacrée. Il tient entre ses mains un cylindre de cuir scellé par de la cire noircie - le sceau du Vatican, fendu mais encore lisible.

Sans un mot, il s'accroupit et déroule le parchemin sur une plaque de béton.

Le plan du Jordan Collège apparaît sous la flamme tremblante.

Un campus autrefois élégant, organisé autour d'une cour centrale et d'une chapelle néo-gothique. Des annotations laissées par on ne sait qui ni quand : des cercles, des flèches. Certaines zones sont marquées d'un simple mot : "Présence", "Effondré", "Nid", "Silence"...

image qr code (lien)

- Archives scellées du Vatican, grogne Boromir.
- Avant la Chute, Ils surveillaient déjà cet endroit.

Jeff siffle doucement.

- Pourquoi un collègue ?

Sélène passe ses doigts au-dessus du plan sans le toucher, comme si elle craignait d'éveiller quelque chose.

- Parce qu'il n'en était pas vraiment un. Regarde la chapelle... et ces couloirs souterrains.

Fidget, perché sur un bloc de béton, balance ses jambes.

- On entre, on récupère Lucy, on sort. Facile. »

Grinder éclate d'un rire bref.

-Rien n'est jamais facile quand le Vatican enterre des plans. »

Boromir pointe une entrée latérale.

- Ici. Porte de service. Bloquée, mais pas détruite. Les archives disent qu'elle mène aux niveaux inférieurs.

Le silence tombe un instant. Même le vent semble attendre.

Vous sentez tous la même chose : le Jordan Collège n'est pas qu'une ruine de plus. C'est un lieu que quelqu'un - ou quelque chose - a voulu cacher, protéger... ou enfermer.

Boromir relève les yeux vers vous.

- Nous partons à l'aube. Cette nuit, on prépare. Demain... on ouvre la porte. »

Au loin, dans la direction du collège, une cloche sonne.

Une seule fois.

Alors qu'aucune église ne devrait encore tenir debout.

Au lever du Soleil vous décidez de partir. Il vous faut encore faire un bout de chemin.

Boromir décide de vous accompagner.

Vous traversez une partie de la ville et vous arrivez dans la plaine centrale de l'île. Puis vous empruntez le chemin de montagne pour monter au belvédère où est le Jordan Collège.

Sur la route poussiéreuse qui serpente dans la montagne et mène au Jordan Collège, vous apercevez une silhouette insolite.

Une vieille roulotte en bois avance lentement sur le bitume fissuré. Les roues grincent à chaque tour, comme si elles se souvenaient d'un autre temps. La roulotte est tirée par un canasson, qui marche d'un pas obstiné, la tête basse, avec l'endurance des bêtes qui ont survécu à trop de saisons difficiles.

À côté de la roulotte marche son propriétaire.

L'homme est grand, maigre, le visage buriné par le soleil et les années passées sur les routes. Une barbe poivre et sel lui mange les joues et son regard, vif et calculateur, observe tout ce qui l'entoure avec l'habitude de ceux qui savent que chaque rencontre peut être une affaire... ou un danger.

Il porte une longue veste de cuir brun, usée aux coudes mais soigneusement entretenue. Sur le revers gauche brille un petit objet métallique : un pin's rond représentant une balance entourée d'un cercle d'engrenages - l'emblème reconnaissable entre tous de la Guilde des Marchands. Dans ces terres incertaines, ce symbole vaut presque un passeport... ou une cible.

Sa roulotte est un bric-à-brac fascinant. Des caisses sont attachées sur les côtés, certaines fermées par des cadenas rouillés, d'autres entrouvertes laissant entrevoir des objets étranges : conserves anciennes, outils rafistolés, munitions, livres rescapés d'un autre âge, fioles opaques, cartes froissées, et même ce qui ressemble à un vieux talkie-walkie réparé avec du fil électrique.

Au-dessus de la porte pend une petite clochette qui tinte doucement à chaque cahot de la route.

L'homme s'arrête en vous voyant approcher.

Il pose une main calme sur l'encolure du cheval, vous observe un instant, puis esquisse un sourire fatigué mais sincère.

- Eh bien... regardez-moi ça. Des voyageurs sur cette route. C'est rare.

Il tapote le pin's de la Guilde du bout du doigt.

- Marchand itinérant. Commerce légal sous protection de la Guilde... enfin, aussi légal que ce monde le permet encore.

Ses yeux brillent légèrement.

- Si vous allez vers le Jordan Collège... vous aurez peut-être besoin de quelque chose avant d'y arriver...

Il ouvre lentement la porte de la roulotte.

- J'achète, je vends... et parfois j'échange des informations.

Puis il ajoute avec un petit sourire mystérieux :

- Et croyez-moi... sur cette route, l'information vaut souvent plus cher que les balles.

Vous n'achetez rien à ce vendeur de bonnes aventures qui arbore le logo de la guilde des marchands. Vous lui expliquez que la Guilde des marchands est une vaste escroquerie et vous continuez votre chemin.

Des Zombies apparaissent sur votre chemin.

Vous avez le choix :

soit faire appel au hasard du dé

1-2 tu vas au #1

3-4 tu vas au #2

5-6 tu vas au #3

soit combattre au #2

#1

Vous tuez les Zombies et vous continuez.

Vous rencontrez un Gobelin prêt à en découdre.

Vous vous apprêtez à combattre. Vous avez donc le choix pour le combat

soit faire appel au hasard du dé et voir ce qu'il se passe :

1-2 il ne se passe rien et vous continuez le combat

3-4 vous gagnez le combat et vous allez au #4

5-6 vous perdez le combat et vous allez au #3

soit combattre au #3

#2

Vous vous apprêtez à combattre quand, soudain, un éclair traverse le ciel et s'abat sur les Zombies.

Râ intervient et foudroie les Zombies

Vous continuez votre trajet

Un peu plus loin, sur votre chemin, vous rencontrez un Gobelin.

Vous vous apprêtez à combattre. Vous avez donc le choix pour le combat

soit faire appel au hasard du dé et voir ce qu'il se passe

1-2 il ne se passe rien et vous continuez le combat

3-4 vous gagnez le combat et vous allez au #4

5-6 vous perdez le combat et vous allez au #3

soit combattre au #3

#3

Vous avez offensé le Dieu Anubis. Anubis vous punie et vous envoie dans les oubliettes de l'histoire. Vous mourez ici, tombé au combat. Ainsi s'achève votre aventure.

#4

Vous continuez votre route. Dans la forêt sur la route sinueuse de montagne vous passez devant le monastère et y entrez au

#5

#5

Une pause dans votre ascension vers le sommet.

Surplombant une falaise blanche battue par les vents se dresse un ancien monastère de pierre ocre, accroché à la roche comme s'il refusait de tomber dans la mer.

Le cri des mouettes résonne sans cesse dans l'air salé. Enfin l'air radioactif d'une bombe chimique...

Le monastère lui-même semble très ancien. Ses murs épais, marqués par le temps et le sel, portent encore les traces de siècles de tempêtes. Une immense porte ornée de sculptures constitue l'entrée principale. Elle donne sur une cour intérieure pavée où pousse un unique olivier noueux, dont les racines soulèvent les pierres. Mais cet arbre, autrefois majestueux, n'a plus de feuilles depuis les radiations de la "Guerre".

Autour de cette cour s'ouvrent des bâtiments : des cellules étroites aux fenêtres minuscules, une bibliothèque remplie de manuscrits jaunis et une chapelle romane dont la cloche sonne au lever et au coucher du soleil.

Passez la nuit au monastère : rendez-vous au chapitre 3 ou repartir après avoir vu ta vieille connaissance au chapitre 5.

XI

La route principale

Les murs éventrés de Nubule témoignent d'un carnage silencieux, perpétré par une arme que seuls les dieux auraient osé forger. Toi : Agent 47, silhouette implacable, t'avance sans trembler, tes pas solitaires résonnant sur les débris.

Alors que tu chemines vers la place centrale de la ville calcinée, un souffle fend le silence. Un zombie ! Tu l'évites et tu continues ton chemin.

Soudain sortie de nulle part de la fumée. Une brume aux reflets reconnaissable qui s'élève lentement : le Burgrave.

Tu t'approches, Le Burgrave s'adresse à toi d'un ton solennel :
« 47... Le Père Vittorio t'envoie une mission, non pour tuer, mais pour sauver. Une adolescente nommée Lucy erre dans les marges de la mémoire, égarée comme l'âme d'un martyr sans confession. Elle détient quelque chose... quelque chose que l'Église veut à tout prix préserver. Toi seul peux la retrouver... et la protéger. Rassemble ton équipe et allez rejoindre Lucy au Jordan Collège. »

Fille

Il te tend un carnet de notes gravé d'un nom : LUCY.

Toutes les pages de ce carnet sont blanches... : une énigme.

N'oublie pas d'ajouter cet objet à ton inventaire.

Assez pratique quand on a perdu la mémoire. Car oui, tu t'es renseignée sur Lucy. Toutes les pages sont blanches, peut-être que Lucy a la formule pour faire apparaître le texte ?

Essayer d'utiliser la magie pour voir si un texte apparaît au XIX sinon reprendre la discussion au XX.

Garçon

Il te tend un objet en métal : un artefact aux inscriptions en latin, gravé d'un nom : L.U.C.Y.

N'oublie pas d'ajouter cet objet étrange à ton inventaire

Que peux-tu faire de cet objet ? Tu t'es renseigné sur Lucy.

Tu lui donneras cet objet bizarre, peut-être que ça fera revenir une partie de sa mémoire ?

Suite au XX.

XII

Une rencontre

Tu traverses la ville sur le boulevard principal. Enfin ce qu'il en reste...

Tu y croises des zombies se traînant dans la pénombre des bâtiments détruits par le temps.

Tu parcours sans encombre ce qu'il reste de la cité autrefois resplendissante.

Tu passes devant le palais royal. Ce qu'il reste du parc est désastreux. Un champ de hautes plantes cache la ruine du palais jadis joyau de l'île.



Tu croises un goblin des sables.

Le goblin du désert est une créature apparue après la guerre atomique. Robuste et fourbe, parfaitement adapté à l'environnement aride, sa peau est d'un vert pâle ou brunâtre. Il se fond avec les teintes sableuses du désert. Ses yeux sont jaune vif, capables de détecter la moindre source d'eau ou de nourriture à des kilomètres à la ronde. Il est petit, mesurant environ un mètre de haut, avec un corps maigre mais étonnamment musclé, conçu pour endurer la chaleur extrême qui règne maintenant sur Nubule.

Ses oreilles pointues sont sensibles au moindre bruit, ce qui l'aide à échapper aux prédateurs ou à détecter des proies. Le goblin porte des vêtements légers faits de tissus déchirés ou de peaux d'animaux chassés, lui permettant de se protéger du soleil brûlant.

Rusé et opportuniste : il préfère éviter les confrontations directes, optant pour des embuscades et des ruses pour atteindre ses objectifs. Malgré son apparence frêle, il est un maître dans l'art de la survie, capable de fabriquer des outils rudimentaires avec les os et les pierres qu'il trouve et de tirer profit de tout ce que l'environnement a à offrir.

Mais que fait-il dans les ruines de la ville ? Il chasse sûrement. Il s'enfuit dans les ruines en te voyant.

Tu continues ton chemin vers le point de rendez-vous. Un peu plus loin tu croises un voleur.

Le voleur est une silhouette discrète et agile, enveloppée dans une tunique sombre à capuche qui masque la moitié de son visage, ne laissant entrevoir que des yeux perçants et méfiants.

Son allure générale dégage une maîtrise de l'art de la furtivité. Chaque élément de son habillement est choisi non seulement pour la discrétion, mais aussi pour sa praticité, offrant un équilibre entre protection et agilité, prêt à se fondre dans les ténèbres à la moindre alerte

Attaquer le voleur XIII ou fuir et passer ton chemin au IX

XIII

Le voleur

Tu te trouves dans une ruelle dans l'ombre d'un bâtiment. Le sol est encore pavé. Enfin ce qu'il reste des pavés... Tu avances tranquillement vers la place quand une silhouette apparaît...

Le voleur agile aux vêtements sombres et au visage dissimulé sous sa capuche se tient à quelques mètres de toi. Il te fixe avec des yeux perçants une dague brillante à la main. Il semble sûr de lui...

Tu sors ton glaive de son fourreau. Tu prends une posture défensive. Le voleur bondi sur toi mais tu gagnes facilement le combat.

Le voleur te propose de le laisser partir en te payant avec son butin.

Accepter et prendre le butin au XIV ou refuser et laisser partir le voleur XV.

XIV

Un drôle de butin

Tu enlèves 5 à ta vie, 4 à ton eau et ta nourriture, 3 à ton endurance pour le combat.

Le voleur te donne 100 \$, un grimoire et une fiole de Tokay. (N'oublies pas de les rajouter à ton inventaire.).

Si ta vie tombe à zéro rendez-vous au XVI, sinon tu as le choix boire la fiole de Tokay au XXII ou la garder pour plus tard au IX.

XV

Pas de butin

Tu enlèves 4 à ta vie, 3 à ton eau et ta nourriture, 2 à ton endurance pour le combat.

Tu laisses partir le voleur ...

Allez au paragraphe IX.

XVI

Game Over

Ton combat est brutal mais bref. Le voleur tombe au sol, vaincu, mais tes blessures sont trop profondes. Le sang s'écoule, la force t'abandonne, et malgré ta victoire, ton souffle s'éteint.

Quelques jours plus tard, au cimetière de Nubule, une petite cérémonie est organisée. Le père Vittorio, vêtu de son habit sombre, bénit ta tombe. Tes compagnons se tiennent en silence autour de la pierre froide, certains baissant la tête, d'autres retenant leurs larmes.

Au Vatican, une plaque est accrochée dans le hall d'honneur. On peut y lire :

« Ici est honoré 47 fidèle serviteur du Vatican. Tombé dans la lumière de sa cause. »

Ton aventure s'achève... mais ton souvenir demeure.

XVII

Le Burgrave

Le Burgrave (s'éloignant dans la brume) :

« Ce n'est pas une cible, Agent. C'est une Clef. Et autour d'elle, les ombres se rassemblent déjà... »

Une cloche résonne dans le lointain comme si elle appelait le Burgrave. Tu restes seul... avec une nouvelle mission, la plus étrange de ta carrière : retrouver Lucy, reconstruire son passé, et découvrir pourquoi le Vatican t'a choisi, toi, l'ange de la mort, pour la sauver.

Tu contactes, par radio, ton équipe : Sélène, Rikki, Grinder, Fidget, Jeff. **Fiche Mission (VIII)**

Tu leur dis de venir immédiatement et que tu les attends sur la place de Nubule.

En attendant, tu visites ce qu'il reste de la ville. Tu connais tous les recoins de cette ville car tu y venais régulièrement avant l'utilisation de cette arme chimique.

Tu vas donc VII

XVIII

La formule

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

Mais rien. Aucun texte. Le Burgrave qui pense savoir quelques choses te regarde d'un air dubitatif.

La suite au XVII.

XIX

La formule

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

Mais rien. Aucun texte. Le Burgrave qui pense savoir quelques choses te regarde d'un air dubitatif.

La suite au XX.

XX

Le Burgrave

Le Burgrave (s'éloignant dans la brume) :

« Ce n'est pas une cible, Agent. C'est une Clef. Et autour d'elle, les ombres se rassemblent déjà... »

Une cloche résonne dans le lointain comme si elle appelait le Burgrave. Tu restes seul... avec une nouvelle mission, la plus étrange de ta carrière : retrouver Lucy, reconstruire son passé, et découvrir pourquoi le Vatican t'a choisi, toi, l'ange de la mort, pour la sauver.

Tu contactes, par radio, ton équipe : Sélène, Rikki, Grinder, Fidget et Jeff. **Fiche Mission (VIII)**

Tu leur dis de venir immédiatement et que tu les attends sur la place de Nubule.

En attendant, tu visites ce qu'il reste de la ville. Tu connais tous les recoins de cette ville car tu y venais régulièrement avant l'utilisation de cette arme chimique.

Tu vas donc au XII

XXI

Le sol cède dans un fracas de pierres et de poussières. Tes mains cherchent désespérément une prise mais la dalle s'effondre entièrement sous ton poids. Tu chutes dans l'obscurité.

Tu t'écrases lourdement sur un sol humide. Pendant un instant, le silence règne... puis un râle. Un Zombie.

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 #1

Si tu fais 3 ou 4 : tu vas au #2

Si tu fais 5 ou 6 : tu vas au #3

Si tu ne veux pas faire appel au dé, tu vas au V.

#1

Tu tues le Zombie et tu téléporte au V

#2

Tu tues le Zombie et tu transplanes au V

#3

Game Over

Tu meurs ici dans les sous-sols de cette bâtisse. Ton âme prise par le Zombie.

Le père Vittorio met ta stèle au Vatican :

À la mémoire de 47, agent du Vatican, disparu

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 parla, écrivit, aima,

Avant que la mer ne le prenne

XXII

Game Over.

La bouteille semble authentique : cire rouge, étiquette jaunie par le temps, parfum sucré qui rappelle les vignobles anciens. Après tout, tu as combattu pour l'avoir.

Tu bois et tu continues ta route.

Quelques minutes plus tard, une brûlure s'empare de ta gorge. Tes mains tremblent. Tes jambes refusent de te porter.

La vérité te frappe trop tard: le voleur... n'avait jamais essayé de gagner. Il avait volontairement perdu.

Dans la poussière du chemin, ton souffle devient court. Le monde vacille. Un dernier spasme traverse ton corps. Le Tokay empoisonné achève son œuvre.

Le vent soulève la poussière de la route.

La bouteille roule lentement près de ta main immobile.

Ainsi s'achève ton aventure dans la poussière de Nubule.