

## Table des matières

Chapitre 4.....	3
I.....	3
#1 .....	3
I.....	4
#2 .....	4
Fille .....	4
I.....	4
#2 .....	4
Garçon .....	4
I.....	5
#3 .....	5
I.....	5
#4 .....	5
Fille .....	5
I.....	6
#4 .....	6
Garçon .....	6
II.....	8
II.....	8
Fille .....	8
II.....	9
Garçon .....	9
III.....	10
IV.....	11

V.....	11
VI.....	12
VII .....	12
VIII.....	13
IX.....	13
#1 .....	13
Fille .....	13
IX.....	14
#1 .....	14
Garçon .....	14
IX.....	15
#2 .....	15
Fille .....	15
IX.....	15
#2 .....	15
Garçon .....	15
IX.....	17
#3 .....	17
IX.....	17
#3 .....	17
Fille .....	17
IX.....	18
#3 .....	18
Garçon .....	18
X.....	18
XI.....	19

<b>XII</b> .....	19
<b>XII</b> .....	20
#1 .....	20
<b>XII</b> .....	20
#2 .....	20
<b>XIII</b> .....	21
<b>XIII</b> .....	22
Fille .....	22
<b>XIII</b> .....	22
Çarçon .....	22
<b>XIII</b> .....	23
Fille et Çarçon .....	23
<b>XIV</b> .....	26
<b>XV</b> .....	26
<b>XVI</b> .....	27
<b>XVI</b> .....	28
#1 .....	28
<b>XVI</b> .....	28
#2 .....	28
<b>XVI</b> .....	29
#3 .....	29
<b>XVII</b> .....	29
<b>XVIII</b> .....	31
<b>XIX</b> .....	32
<b>XX</b> .....	32
<b>XXI</b> .....	33

<b>XXII</b> .....	33
<b>XXIII</b> .....	34
<b>XXIV</b> .....	34
<b>XXV</b> .....	35

# Chapitre 4



<https://gducrottoy.fr/musique.html>

## I Une ruine

### #1

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 elle entraîne souvent des conséquences imprévisibles.

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 carrelage est partiellement envahi par la mousse et les plantes qui trouvent leur chemin à travers les fissures. Le toit et l'étage ont disparu.

L'air est chargé d'une odeur de terre et de décomposition lente. Une véritable scène de désolation...

En explorant le bâtiment tu trouves un coffre en bois sûrement oublié là par on ne sait qui...

**Tu as donc le choix ouvrir le coffre à tes risques et périls au XII ou le laisser là et sortir du bâtiment au #2**

**Dé: 1 3 5 : tu vas au #2**

**2 4 6 : tu vas au XII**

# I

## Une ruine

### #2

## Fille

Pourquoi es-tu arrivée dans ce bâtiment ? Sûrement, dans la panique de la tempête, une erreur de téléportation.

Tu ne sais même pas si tu es arrivée à Nubule. Tu sors du bâtiment. Du vert à perte de vue, tu regardes ton GPS. Pas de doute tu es dans le désert Vert. Si tu as les **bracelets** tu vas au #4 sinon tu vas au #3.

# I

## Une ruine

### #2

## Garçon

Pourquoi es-tu arrivé dans ce bâtiment ? 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. Tu sors du bâtiment. Du vert à perte de vue, pas de doute : tu es dans le Désert Vert. Ton GPS le confirme.

Si tu as les **bracelets** tu vas au #4 sinon tu vas au #3.

**Commenté [gd1]:** Trouvés au XII

**Commenté [gd2]:** Trouvés au XII

# I

## Une ruine

#3

Au milieu du désert vert, là où le sable aurait dû s'étendre à perte de vue, s'étale un tapis végétal étrange, d'un vert vif et uniforme, né de la bombe radioactive qui a transformé ce paysage. Au cœur de cette étendue irréaliste, se dresse à côté de toi une ruine solitaire : les restes d'une maison oubliée.

La ruine paraît à la fois spectrale et paisible, isolée dans ce désert paradoxalement fertile. Elle est le témoin silencieux d'un monde brisé par la bombe, où la nature, altérée par la radiation, a recouvert les cicatrices humaines d'un voile verdoyant et inquiétant.

Pas loin de ce qu'il reste du bâtiment un embranchement.

**Tu as le choix : soit prendre la route 1 qui serpente à travers le Désert Vert au II soit prendre la route 2 plus directe mais qui traverse le cimetière au III**

**Dé :** - 1-3-5 tu vas au II  
- 2-4-6 tu vas au III

# I

## Une ruine

#4

### Fille

Au milieu du désert vert, là où le sable aurait dû s'étendre à perte de vue, s'étale un tapis végétal étrange, d'un vert vif et uniforme, né de la bombe radioactive qui a transformé ce paysage. Au cœur de cette étendue irréaliste, se dresse à côté de toi une ruine solitaire : les restes d'une maison oubliée.

La ruine paraît à la fois spectrale et paisible, isolée dans ce désert paradoxalement fertile. Elle est le témoin silencieux d'un monde brisé par la bombe, où la nature, altérée par la radiation, a recouvert les cicatrices humaines d'un voile verdoyant et inquiétant.

Un individu étrange pour le désert : un moine Templier, reconnaissable à la croix rouge sur fond blanc qu'il porte semble attendre quelque chose planté là en train d'observer la ruine.

Soudain, il se retourne et t'adresse sèchement la parole :  
Vous êtes en retard, 47.

47 : Je ne savais pas que le destin avait une montre. Et comment connaissez-vous mon nom ?

Templier : Le destin n'attend jamais. Il observe... et il juge.

Il s'approche lentement.

47 : Qui êtes-vous ?

Templier : Un gardien. Un vestige. Un homme qui a vu la prophétie échouer... et renaître.

Un silence lourd s'installe.

47 : Alors vous savez pourquoi je suis ici.

Templier : Oui. Et je sais aussi ce que tu refuses encore d'accepter.

**Commenté [gd3]:** Tu n'as pas les bracelets du XII

**Commenté [gd4]:** Bracelets du XII

Il sort un petit objet de sa poche. Une rune gravée dans une pierre sombre, parcourue de fissures lumineuses.

47 :

Qu'est-ce que c'est ?

Templier : Cette rune appartient au trésor des Templiers...

47 : Je ne veux rien qui vienne d'eux.

Templier : Tu n'as pas le luxe de choisir.

47 : Et si je refuse ?

Templier : Alors tu resteras aveugle... et ils te trouveront avant que tu comprennes.

47 : Qu'est-ce qu'elle fait ?

Templier : Elle révèle. Elle amplifie. Elle brûle ceux qui mentent... et protège ceux qui portent la vérité.

47 : Ça a l'air dangereux.

Templier : Tout ce qui compte l'est.

47 : D'accord... je prends le risque.

...!

Templier : Elle t'a acceptée.

47 : Ou elle m'a marquée...

Templier : Les deux sont souvent la même chose.

Tu relèves les yeux... mais le templier a reculé.

47 :

Attendez ! J'ai encore des questions !

Templier : Alors trouve les réponses. Souviens-toi, 47... La rune ne te montrera pas le chemin. Elle te montrera ce que tu es prête à perdre.

Le silence retombe. Tu as le choix : dire non au Templier au III ou prendre la rune (et l'ajouter à ton inventaire) au II.

## I Une ruine

#4

### Garçon

Au milieu du désert vert, là où le sable aurait dû s'étendre à perte de vue, s'étale un tapis végétal étrange, d'un vert vif et uniforme, né de la bombe radioactive qui a transformé ce paysage. Au cœur de cette étendue irréelle, se dresse à côté de toi une ruine solitaire : les restes d'une maison oubliée.

La ruine paraît à la fois spectrale et paisible, isolée dans ce désert paradoxalement fertile. Elle est le témoin silencieux d'un monde brisé par la bombe, où la nature, altérée par la radiation, a recouvert les cicatrices humaines d'un voile verdoyant et inquiétant.

Un individu étrange pour le désert : un moine Templier, reconnaissable à la croix rouge sur fond blanc qu'il porte semble attendre quelque chose planté là en train d'observer la ruine.

Soudain, il se retourne et t'adresse sèchement la parole :

Vous êtes en retard, 4747 : Je ne savais pas que le destin avait une montre. Et comment connaissez-vous mon nom ?

Templier : Le destin n'attend jamais. Il observe... et il juge.

Il s'approche lentement.

47 : Qui êtes-vous ?

Templier : Un gardien. Un vestige. Un homme qui a vu la prophétie échouer... et renaître.

Un silence lourd s'installe.

Dans ses mains, un livre ancien, relié de cuir noir craquelé.

Il avance et tend l'objet.

Commenté [gd5]: Bracelets du XII

Templier : C'est une Bible. Pas comme celles que l'on donne aux fidèles. Celle-ci... a été écrite pour ceux qui doivent agir.

47 : Je lis le latin, j'ai été élève au Vatican...

Templier : Tu apprendras que cette Bible est spéciale.

47 : Pourquoi moi ?

Templier : Parce que ton nom apparaît entre ses pages... à plusieurs reprises.

47 : Ça, j'ai du mal à y croire.

Templier : Alors ouvre-la.

Tu hésites, puis prend la bible. Le cuir est froid, presque vivant sous tes doigts. Tu l'ouvres. Les pages sont couvertes d'écritures serrées, et... de symboles étranges.

47 : ...Ce ne sont pas que des prières.

Templier : Non. Ce sont des avertissements. Des récits... et des condamnations.

47 : Condamnations de qui ?

Templier : De ceux qui ont échoué à accomplir la prophétie.

Tu relèves les yeux, tendu.

47 : Et moi, dans tout ça ?

Templier : La variable que nous n'avions pas prévue : le père Vittorio.

47 : Super. J'adore être une erreur.

Templier : Ou un miracle.

47 : Et ce livre... il fait quoi, exactement ?

Templier : Il révèle ce qui est caché. Pas autour de toi... en toi.

47 : Ça sonne dangereux.

Templier : Ça l'est.

Tu refermes le livre, pensif.

47 : Et si je refuse de jouer le jeu ?

Templier : Alors d'autres écriront la fin de ton histoire... dans ce même livre.

Un silence lourd tombe.

47 : ...Pourquoi me faire confiance ?

Templier : Je ne te fais pas confiance. Je fais confiance à celui qui t'a choisi.

47 : Et si ce "quelque chose" s'est trompé ?

Templier : Alors nous sommes tous déjà condamnés.

47 : Attendez. Une dernière chose...

Qu'est-ce que je suis censé chercher là-dedans ?

Templier : La vérité... avant qu'elle ne te trouve.

Tu restes seul, la bible en latin entre les mains... comme si elle respirait. Le Templier a disparu.

Tu as deux options soit jeter la Bible au III soit la garder (et l'ajouter à ton inventaire) au II

## II

### Route 1

La route s'étire comme un ruban gris et craquelé au milieu du désert vert. Elle serpente doucement entre des collines basses, recouvertes de ce tapis étrange de végétation fluorescente qui ondule au vent comme une mer figée. Le silence est presque total, seulement brisé par le vent.

## II

### Route 1

Fille

**Tu suis le chemin qui te mène sans encombre à l'entrée d'une crypte. Là tu peux utiliser la magie pour disparaître et réapparaître à Nubule au IV ou visiter la crypte au XVIII**

**Dé : - 1 3 5 : tu vas au IV  
- 2 4 6 : tu vas au XVIII**

**Commenté [gd6]:** Tu as la rune

**Commenté [gd7]:** Effet de la rune

**Commenté [gd8R7]:** Lumière, son,...

## II

### Route 1

## Garçon

À un tournant, une silhouette apparaît. Floue, translucide, elle semble se superposer au paysage comme une image mal imprimée. C'est un fantôme. Ses yeux brillent d'une lumière pâle et il te fixe comme s'il t'attendait depuis longtemps.

L'air se refroidit brutalement autour de toi. Le spectre ne parle pas, mais tu as l'impression qu'il voudrait te montrer quelque chose, ou peut-être t'empêcher d'aller plus loin.

Tu le fixes, hésitant. Le fantôme incline légèrement la tête, comme s'il t'étudiait.

- Jadis, ce n'était qu'un désert de sable et de pierres. Sec, aride, oublié. Puis la bombe est tombée... Une lumière plus brûlante que le soleil. Elle a changé la terre, l'air, et même la mort.

Tu sens un frisson parcourir ton dos.

- La bombe ? C'est elle qui a créé ce tapis ?

Le spectre hoche lentement la tête.

- Oui. Cette herbe n'est pas vivante comme les autres. Elle boit les souvenirs, se nourrit de ce qui a été perdu. Elle pousse partout où la chair et l'âme se consomment.

Tu te rappelles alors les murmures que tu croyais entendre dans le vent. Ce n'était pas seulement ton imagination.

- Et vous ? demandes-tu d'une voix plus basse. Vous faites partie de ce désert ?

Sa voix tremble, éraillée :

- J'étais un voyageur... comme toi. La route devait me mener hors d'ici. Mais je me suis effondré, et les herbes m'ont recouvert. Elles ont gardé mon ombre prisonnière.

Un silence pesant tombe. Le spectre baisse les yeux, puis les relève vers toi avec une intensité glaciale

-J'ai quelque chose pour vous.

Le spectre te tend un objet. Une sorte de boussole qui t'indique le chemin.

Mets cet objet dans ton inventaire.

La brise reprend, emportant ses derniers mots comme une menace ou un avertissement.

**Tu suis le chemin de la boussole qui te mène sans encombre à l'entrée d'une crypte. Là tu peux utiliser la magie pour disparaître et réapparaître à Nubule au IV ou visiter la crypte au XVIII**

**Dé : - 1 3 5 : tu vas au IV**

**- 2 4 6 : tu vas au XVIII**

**Commenté [gd9]:** Tu as la bible

**Commenté [gd10]:** La bible se fait sentir dans ton sac

**Commenté [gd11R10]:** son

**Commenté [gd12R10]:** Tu l'ouvres et un texte nouveau apparaît en latin

**Commenté [gd13R10]:** texte

**Commenté [gd14R10]:** Lecture et effets

### III

#### Route 2



La route s'étire, fine cicatrice sombre, au milieu du désert vert. Ici, l'herbe radioactive forme un tapis irréel, brillant de reflets émeraude sous la lumière blafarde du ciel. Mais en ce lieu précis, le sol se creuse de stèles renversées, de croix tordues et de pierres rongées par le temps. C'est le cimetière du désert vert, une étendue où la vie n'a pas repris, mais où la mort, elle, ne s'est jamais endormie.

Les murs croulants d'un ancien mausolée émergent de la végétation comme des ossements gigantesques. Le vent transporte un parfum âcre.

Le silence est pesant, à peine brisé par le froissement d'herbes radioactives.

Soudain, au bord de la route, la terre se met à vibrer. Des fissures s'ouvrent dans le tapis vert, laissant échapper des doigts décharnés, des phalanges jaunies qui grattent le sol. Les morts-vivants se redressent lentement. Leurs orbites vides laissent filtrer une lueur malade, comme si le désert lui-même les animait. Certains portent encore des lambeaux de vêtements civils ou militaires, brûlés par le temps et la radiation.

Ils avancent sans bruit, les uns traînant des jambes brisées, les autres tordant leurs colonnes vertébrales dans des angles impossibles. La route se transforme en un couloir étroit, bordé de silhouettes titubantes qui cherchent à te couper le passage.

Le désert vert semble retenir son souffle, comme s'il attendait de voir si tu oses franchir le cimetière et affronter ceux qui n'ont jamais trouvé le repos.

Tu avances sur la route fissurée du cimetière du désert vert. Le ciel s'est assombri. Tout autour, les tombes béantes laissent surgir des silhouettes décharnées.

Un premier mort-vivant se redresse devant toi, sa mâchoire pendante claquant dans le vide. À ta gauche, deux autres se hissent hors du sol, et plus loin, une dizaine d'ombres titubent déjà vers la route.

L'air devient lourd, chargé d'un goût métallique qui colle à ta gorge. Tu sais que si tu restes immobile, ils vont t'encercler.

Que veux-tu faire ?

**Si tu as le talent Instinct tu vas au VI**

**Sinon tu as le choix :**

**1. Combattre : Tu sors ton arme et tu te prépares à repousser les morts-vivants de toutes tes forces au V**

**2. Fuir : Tu te précipites pour courir sur la route, espérant traverser le cimetière avant qu'ils ne t'attrapent au VI**

**3. Parler : Tu oses t'adresser aux morts-vivants, espérant qu'ils comprennent quelque chose ou qu'une volonté obscure les guide au VII**

**4. Te cacher : Tu cherches une ruine, une pierre tombale ou une faille dans le mausolée pour échapper à leur regard vide au VIII**

**Dé 1-2 Tu vas au IV**

**3-4 Tu vas au VII**

**5 Tu vas au V**

**6 Tu vas au XIX**

## IV

### Nubule

Tu utilises de nouveau la magie pour disparaître et réapparaître et cette fois ci, tu apparais dans un endroit que tu connais : le cloître du monastère de Nubule.

Là tu croises des moines qui sont contents de ta visite... mais tu n'as pas le temps de t'éterniser là : tu as une mission. Comme tu es un habitué du monastère, tu demandes ta cellule pour la nuit.

Il est 6h du matin, l'aube n'est encore qu'une promesse mais tu es déjà au travail. Avec les lanternes accrochées, les ombres tiennent lieu de murs.

La grande cour est silencieuse, troublée seulement par le froissement discret des buissons dans le vent. Tu écris sur ton carnet de notes des indications pour ta mission. Soudain, un cri déchire la quiétude : un Frère a découvert quelque chose.

Dans une salle annexe, à l'écart du cloître, sur le sol de pierre, un corps gît, tordu dans une position qui n'a rien de naturel. Les traits figés dans une expression de stupeur et de douleur.

La pièce respire la tension, comme si elle retenait son souffle. Les pas qui se rapprochent, ceux des moines alertés par le cri, semblent marteler le silence. Un meurtre, ici, dans ce lieu de prière et de retraite, apparaît comme une profanation absolue.

Et dehors, derrière les vitraux encore noirs, le jour attend pour éclore, ignorant que ses premiers rayons tomberont sur une scène de crime.

**Tu vas voir ce qu'il se passe au XV.**

## V

### Game Over

La bataille est brève et brutale.

Les morts-vivants se sont jetés sur toi avec une faim insatiable, leurs mains osseuses t'arrachant au sol, leurs dents grinçantes s'enfonçant dans ta chair. Tu as frappé, encore et encore, mais pour chaque squelette que tu faisais tomber, deux autres surgissaient du tapis vert. Le désert lui-même semblait te juger, silencieux témoin de ta fin.

Quand enfin tes forces t'abandonnent, tu t'écroules sur la route du cimetière, ton sang se mêlant à l'herbe radioactive. Ton corps disparaît sous une marée de bras desséchés, mais ton nom, lui, subsiste.

#### Épitaphe

« Ici repose 47 un voyageur téméraire  
qui osa défier le cimetière du désert vert.  
Son courage fut grand,  
sa fin fut inévitable.  
Que son souvenir hante à jamais la route des morts. »

## VI

### Cimetière inquiétant

Tu fuis le cimetière passant si vite et si furtivement que tu rejoins l'autre côté en un éclair. Tu décides de retenter la magie pour aller à Nubule.  
**Suite au IV**

## VII

### Zombies

Les zombies comprennent que tu n'es pas une menace et te laisse passer.  
Tu décides de retenter la magie pour aller à Nubule au **IV**.

## VIII

### Un endroit sûr

Tu trouves un endroit isolé pour échapper au regard. Tu te concentres pour utiliser la magie, disparaître et réapparaître à Nubule au **IV**.

## IX

### Une mission secrète

#1

## Fille

Après cet interrogatoire en règle.

Tu as donc le choix : rester au monastère pour voir ce qu'il se passe au **#2** ou t'éclipser au **#3**

Commenté [gd15]: Précédent XV

## IX Une mission secrète

#1

### Garçon

Chef des gardes : Tiens donc... Voilà l'envoyé du Saint-Siège. On m'avait dit que t'étais du genre discret, mais t'as pas mis longtemps à rappliquer.

47 : Le silence, capitaine, n'est pas synonyme d'inaction. Lorsqu'un sanctuaire saigne, Rome tend l'oreille.

Chef des gardes : Mouais... Moi, tout ce que je vois, c'est un moine mort et des traces qu'on pige pas. Alors ton latin et tes belles phrases, tu vas me les mettre de côté, hein ?

47 : Vous confondez la langue de la foi avec l'ombre du mensonge. Ce meurtre n'est pas une simple querelle de cloître. Il est... symptomatique.

Chef des gardes : Sympto-quoi ? Écoute, moi j'vois juste un type égorgé, un autre qui s'est tiré, et un monastère qui perd les pédales. Si t'as des lumières, crache-les au lieu de tourner autour du pot.

47 : Ce que je détiens n'est pas une lumière, capitaine, mais une braise. Trop tôt allumée, elle pourrait embraser plus qu'un monastère.

Chef des gardes : T'es vraiment du genre à causer pour rien dire, toi. Tu veux pas plutôt m'aider à comprendre pourquoi le frère archiviste avait sur lui un sceau du Vatican ?

47 : Parce que le frère archiviste servait deux maîtres : Dieu... et ceux qui, au sein de Rome, prétendent interpréter Sa volonté.

Chef des gardes : Ah ! Tu vois que tu peux parler clair. Alors, si je comprends bien, ton "voyage spirituel" ici, c'est pas juste pour prier ?

47 : Disons que ma prière prend parfois la forme d'une enquête. Et que mes chapelets... pèsent aussi le poids du plomb, lorsque c'est nécessaire.

Chef des gardes : J'aime pas tes sous-entendus, 47. T'as pas idée des emmerdes que j'ai déjà avec les scribes et les curés de la capitale.

47 : Vous sous-estimez, capitaine, la profondeur des ténèbres que cache la soutane. Ce meurtre n'est qu'un murmure avant le cri.

Chef des gardes : Ouais... eh ben j'espère que ton "murmure" sait manier une épée, parce que si d'autres cadavres tombent, c'est moi qu'on va venir étrangler.

47 : Rassurez-vous. Si d'autres tombent, je m'assurerai que ce soient les bons.

Chef des gardes : T'as un drôle de sens du réconfort, toi.

47 : La foi n'a jamais été tendre, capitaine.

Tu as donc le choix : rester au monastère pour voir ce qu'il se passe au #2 ou t'éclipser au #3

Dé : 1 2 3 : tu vas au #2

4 5 6 : tu vas au #3

## IX Une mission secrète

#2

### Fille

Après une rapide enquête, le coupable est arrêté : un des frères a prié pour que le frère F. disparaisse et la Main de Dieu l'a tué. Cela suffit au capitaine qui repart avec le frère menotté. Le calme est revenu au monastère. Tu peux donc t'éclipser au #3.

## IX Une mission secrète

#2

### Garçon

Le calme est revenu au monastère. Les gardes impériaux partent avec un frère menotté. Mais est-il coupable ? On ne sait pas...  
Les moines partent à la prière pour essayer de sauver leur frère arrêté...  
Tu en profites pour aller aux archives là où travaillait Frère F.



<https://gducrotoy.fr/sons/livre/chapitre4/porte.wav>

La porte des archives grince doucement lorsque tu la pousSES. L'air y est plus froid, chargé d'une odeur de poussière et de parchemin ancien. La lumière tremblante de ta torche révèle des étagères entières de manuscrits oubliés.

Au fond de la pièce, une table en bois attire ton regard.  
C'est là que tu les vois. Deux parchemins déroulés, maintenus à plat par des pierres.

Sur l'un l'écriture est fine, nerveuse... familière : celle de Frère F.  
Tu t'approches.

Sur une copie d'un parchemin d'un siècle oublié, à côté de celui de Frère F., certaines phrases sont soulignées, d'autres corrigées à la hâte. Frère F ne copiait pas... il cherchait. Il déchiffrait.

Tu reconnais quelques mots :

"Electa... memoria perdita... sanguis vetus... aperiet viam..."

À côté, une traduction incomplète, griffonnée dans la marge :

"L'Élue... à la mémoire perdue... le sang ancien... ouvrira la voie..."

La prophétie ! Celle dont Frère F et le père Vittorio t'ont parlé à demi-mot... avant l'événement tragique. Frère F a-t-il parlé à la mauvaise personne ou c'est juste un hasard s'il est mort ?

Un souffle froid traverse la pièce, faisant vaciller la flamme de la torche. Pendant un instant, tu as la sensation d'être observé.

Tu jettes un coup d'œil derrière toi.

Rien.

Mais quelque chose a changé. Le silence est trop lourd, presque vivant.

Tu n'as pas le temps.

D'un geste rapide, tu roules les parchemins de Frère F et les glisses sous ta tunique.

Puis tu quittes les archives.

Les couloirs du monastère sont déserts. Les gardes impériaux sont partis... mais leur présence semble encore imprégnée dans les pierres.

Chaque pas résonne. Chaque ombre semble bouger. Tu rejoins le Père du monastère. Tu lui annonces ton départ.

Enfin, tu franchis la grande porte.

Tu es dehors. Les parchemins sont en ta possession.

Et désormais... la prophétie aussi.

*N'oublie pas d'ajouter les deux parchemins du monastère à ton inventaire.*

parchemins

Tu continues ta route vers le cœur de Nubule. Les murs éventrés témoignent d'un carnage silencieux, perpétré par une arme que seuls les dieux auraient osé forger.

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. 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. »

**Suite au XI.**

Commenté [gd16]: QR code, lien

## IX Une mission secrète

#3

Un peu plus tard tu profites de la confusion pour utiliser la magie pour disparaître et réapparaître dehors.

Les murs éventrés de Nubule témoignent d'un carnage silencieux, perpétré par une arme que seuls les dieux auraient osé forger.

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. 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. »

## IX Une mission secrète

#3

### 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 X ou finir la discussion avec le Burgrave au XI.**

**Dé : 1-2-3 Tu finis la discussion avec le Burgrave au XI  
4-5-6 Tu essayes d'utiliser la magie pour voir si un texte apparaît au X**

## IX

### Une mission secrète

#3

## 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*

Le crucifix est façonné dans un métal gris froid, presque terne, comme s'il avait été oublié dans l'ombre pendant des années. Sa surface est rugueuse, marquée par le temps.

Au centre, la figure du Christ est à peine discernable, usée, ses traits effacés par l'érosion ou peut-être par des mains trop souvent passées dessus. Juste en dessous, gravé à même le métal, un prénom ressort : L.U.C.Y. Les lettres sont profondément entaillées et nettes.

Une fissure traverse le crucifix en diagonale, partant du haut de la branche verticale pour descendre jusqu'à la base. Elle n'est pas large, mais suffisamment marquée pour donner l'impression que l'objet pourrait se briser à tout moment. Cette fracture semble ancienne, comme si elle portait en elle une histoire, un choc, ou un secret.

L'ensemble dégage une présence lourde, presque oppressante — un objet chargé de mémoire, entre foi et mystère.

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

**Suite au XI.**

## X

### Un texte blanc

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 quelque chose te regarde d'un air dubitatif.

**La suite au XI.**

## XI

### 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... »

La cloche du monastère 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.



[Fiche Mission](https://gducrottoy.fr/fiche%20mission.pdf) (https://gducrottoy.fr/fiche%20mission.pdf)

Tu contactes, par radio, ton équipe : Sélène, Rikki, Grinder, Fidget et Jeff.

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 XIII**

## XII

### Un coffre maudit

Le coffre repose au milieu de la pièce, à demi englouti sous la poussière et les gravats. Le bois, noirci par le temps, est fendu par endroits, comme s'il avait lentement respiré pendant des années d'abandon. Lorsque tu t'en approches, le silence semble s'alourdir, presque attentif.

Tu poses la main sur le couvercle. Il est froid, rugueux, légèrement humide. Tes doigts glissent sur les veines du bois, s'arrêtent sur une ancienne ferrure rouillée. Elle résiste d'abord.

Puis tu forces et le coffre s'ouvre.

**Suite au #1**

## XII Un coffre maudit

#1



Le coffre contient un lot de deux bracelets maudits dorés et un bracelet, gravés des symboles inconnus (une étoile rouge et un signe formant un W)

**Prendre ces objets au #2 ou tu sors du bâtiment au I#2**

## XII Un coffre maudit

#2

Tu prends le bracelet béni par le dieu Mercure.

XII #2 Les Bracelets Jumeaux de la Prophétie Brisée Nom de code : Relique 7-Ω Origine : Archives interdites du Vatican Lien : Prophétie de Lucy 📖 Origine mystique: Ces bracelets auraient été forgés au 1er siècle avant notre ère par un moine hérétique, peu avant la disparition des sœurs jumelles évoquée dans la prophétie. Selon les fragments de tablettes retrouvés dans les archives : “Quand deux âmes porteront les chaînes du destin, la prophétie hésitera... et le monde vacillera quand les jumelles renaîtront” Le Vatican Occultus les a classés comme artefacts instables, capables de perturber le fil du destin lui-même. Mais que font ils là ? ⚠️ Effets de la malédiction 1. 🌀 Déséquilibre du destin Les bracelets perturbent la prophétie liée à Lucy : Certains événements censés arriver... n’arrivent pas D’autres surgissent trop tôt ou trop violemment Le futur devient instable et imprévisible 2. 🗣️ Échos mentaux fragmentés Le/les porteur(s) entendent parfois : des fragments de souvenirs qui ne leur appartiennent pas des voix murmurant des phrases liées à la prophétie... 🖐️ Parfois, ces visions concernent Lucy et sa sœur mais est-ce vraiment la vérité. 3. 🔦 Présence détectable Les entités liées à la prophétie (certaines créatures, on peut penser aussi aux Templiers...) peuvent ressentir la présence des bracelets. 🖐️ Résultat : traques accrues rencontres dangereuses impossibilité de rester discret longtemps 🗣️ Rumeur dans les archives Certains documents du Vatican Occultus affirment que : “Les bracelets ne sont pas une erreur... mais une clé. Une clé pour briser la prophétie... ou l’accomplir trop tôt.” Tu vas au I#3 Idée gameplay / narration pour ton livre Le lecteur peut choisir de porter ou non un bracelet Ou de le confier à un allié Certaines décisions changent complètement selon leur présence 🖐️ Tu peux même créer : des routes alternatives des “bugs narratifs” volontaires des chapitres qui changent selon les visions

**Tu sors du bâtiment au I#2**

Commenté [gd17]: Effet des bracelet

Commenté [gd18]: notes

## XIII

### Nubule

Sur la place de la ville de Nubule, un silence pesant règne.

Tu te tiens là, immobile. 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 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 est un colosse issu des terres glacées du Nord, là où les vents taillent les visages et où les hommes apprennent à survivre avant même d'apprendre à parler. Sa stature impressionne : une carrure large, bâtie comme un rempart, des épaules capables de porter le poids d'un destin. Ses cheveux, d'un brun mêlé de reflets cuivre, tombent en mèches épaisses sur un visage marqué par les batailles. Dans ses yeux clairs, on lit la franchise des gens du Nord... mais aussi la lassitude d'un homme qui a trop vu la guerre.

Son bouclier, gravé du symbole de sa lignée a repoussé plus de coups qu'aucune autre arme n'aurait su encaisser. Son épée, soi-disant forgée dans le fer d'une météorite tombée sur la glace est lourde et presque vivante entre ses mains. Il se bat avec la force du roc et la précision d'un homme qui sait que chaque coup peut être le dernier.

Moi, 47, je le connais depuis des années. Nous nous sommes rencontrés au cœur d'une mission où tout semblait perdu. Tandis que mes ordres m'imposaient le silence et la distance, lui, par sa droiture, a percé la carapace que le Vatican m'avait forgée. Entre nous, il n'y eut jamais besoin de serment : le respect s'imposa naturellement, comme une évidence entre deux âmes marquées par le devoir.

Boromir n'est pas un saint. Moi non plus d'ailleurs... Il boit, il jure, ... Mais quand vient l'heure du combat, il devient un mur, un frère d'armes sur qui je poserais ma vie sans hésiter. Là où moi je frappe dans l'ombre, lui fait face à la tempête. Et pourtant, dans le fond... nous portons le même fardeau : celui des hommes qu'on envoie accomplir ce que d'autres n'ont pas la force d'assumer.

**XIII**  
Nubule  
**Fille**

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

**XIII**  
Nubule  
**Garçon**

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.  
Un éclair traverse son 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.

Le silence retombe. Une pluie noire commence à tomber.

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.

## XIII

Nubule

### Fille et Garçon

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 qui doit enregistrer on ne sait quoi.

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 ?



[Fiche Mission](https://gducrotoy.fr/fiche%20mission.pdf) (https://gducrotoy.fr/fiche%20mission.pdf)

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 : 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 et communiquer)
- 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

Paquetage de Rikki

- Une épée
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes et communiquer)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 9 \$
- Une montre
- Un compteur Geiger
- Un capteur expérimental qu'il a créé pour mesurer le taux de survie
- 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 et communiquer)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 13 \$
- Une montre

#### Paquetage de Fidget

- Un katana
- Une caméra
- Un canif
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes et communiquer)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 18 \$
- Une montre
- 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 et communiquer)
- Une lampe torche solaire (pour les endroits sombres)
- Un sac de couchage
- 2 \$
- Une montre
- Un détecteur de rayonnements

#### Paquetage de Boromir :

- Une hache de combat
- Une épée
- Un bouclier
- De quoi boire et manger
- Une radio (pour écouter les ondes hertziennes et communiquer)

**Vous partez sur la route du Jordan Collège au XIV**

## XIV

### Un plan

Avant de prendre la route, vous préparez votre mission avec un plan du Jordan Collège

Il vous faut encore faire un bout de chemin.  
Boromir décide de vous accompagner. XVI

## XV

### Meurtre au Monastère

Le bruit sourd d'un portail de fer que l'on repousse fait vibrer les pierres du monastère. Dans la cour, à travers la brume de l'aube naissante, s'avance une procession martiale : les Gardes impériaux.

Mais qui les a prévenus ? Là n'est pas la question...

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

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

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

- Nul ne sortira d'ici avant que la vérité n'ait été mise au jour.  
Le monastère, lieu de silence et de méditation, se transforme en prison.

Tu es interrogé par le capitaine des gardes au IX

## XVI

### La marche

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

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

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

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

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

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

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

Boromir confirme.

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

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

Il vous faut encore faire un bout de chemin.

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

**Choisis une direction :**

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

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

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

**Dé : 1 3 : tu vas au #1**

**4 5 : tu vas au #2**

**2 6 : tu vas au #3**

## XVI

### La marche

#### #1

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

Vous jetez un coup d'œil à l'intérieur : des containers.  
La cabane se trouve être un local poubelle.

Vous continuez votre chemin au XVII

## XVI

### La marche

#### #2

Sur le chemin vous croisez un barde. Après discussion, il vous fait don d'un grimoire pour vous aider dans votre mission. Mais est-ce que "les 1001 poèmes oubliés d'un Barde" est efficace pour aider Lucy ?

*N'oublie pas d'ajouter ce livre à ton inventaire.*

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

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

Vous refusez ce présent empoisonné.  
Vous continuez votre chemin au XVII

## XVI

### La marche

#### #3

Vous traversez un bout de forêt quand soudain....

Ici dans la Forêt Interdite s'achève ton aventure.

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

## XVII

### Le Jordan Collège

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

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

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

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

Profitant de la guerre, T II<sup>ème</sup> envoya une bombe chimique près de l'archipel provoquant l'abandon de l'île de Nubule et du Jordan Collège.

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

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

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

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

D'une voix mielleuse, il lance :

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

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

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

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

Que faites-vous ?

Vous refusez de vendre ou d'échanger quoique ce soit à cet escroc.

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

Un peu à l'écart de l'agitation de la place, vous arrivez près de la tour de botanique.

Objectif : Protéger Lucy et découvrir pourquoi elle devait venir ici.

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

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

Sélène (s'approche lentement) : "Ce n'était pas un rêve. C'était un souvenir. Fragmenté, mais réel."

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

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

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

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

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

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

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

Tu reconnais ce signe :

- C'est le symbole de l'apothicaire. Il faut aller dans la tour.

- Allons-y ! Une tour hantée c'est juste ce qu'il nous fallait ...

**Vous continuez au XXI**

## XVIII

### La crypte

Tu es devant une colline recouverte comme le reste d'un tapis vert. Une entrée s'ouvre sur un escalier qui descend vers les entrailles de la colline.

Ta respiration reste calme, ton doigt effleurant ton arme. Tu connais trop bien ce genre de silence - le silence après un mouvement, celui qui pèse plus lourd que le bruit lui-même.

La lumière de ta torche découpe l'ombre du couloir. Rien. Les pierres fendues, les herbes rampantes ont envahi les lieux. Pourtant, l'instinct du chasseur ne te trompe jamais : quelque chose t'a frôlé, quelque chose t'a regardé.

Le craquement se répète, plus proche. Les échos se brouillent, impossibles à situer. Le sol lui-même semble bouger par instants, comme si la crypte vivait encore, avalant les sons, déformant les perceptions.

Une rafale glaciale te passe dans le dos. Ton corps se raidit, tu braques ta lampe - toujours rien. Pas un souffle de poussière, pas une silhouette. Seulement ces volutes vertes, montant paresseusement du sol, comme si elles jouaient avec lui.

Au centre, le sarcophage t'attend. Tu t'en approches. Chaque pas résonne trop fort, comme si la crypte amplifiait tes gestes pour mieux te trahir.

Le silence retombe.

Tu demeures ainsi de longues minutes, prêt à te battre avec... Ton regard fouille chaque recoin, chaque faille. Mais rien...

Tes pas méthodiques t'amènent vers la sortie, sans jamais tourner complètement le dos au sarcophage. Le grondement ne revient pas. Le silence, lui, s'épaissit encore, comme si la crypte refermait ses mâchoires sur un secret.

En atteignant l'air du désert irradié, tu inspires profondément. Il n'y a rien là-dessous. Juste le sarcophage d'un inconnu.

Dans ce monde brisé par le feu et la poussière, l'espion de l'empereur T II<sup>ème</sup> est une ombre parmi les ruines. On l'appelle Silex, un nom murmuré avec crainte dans les colonies survivantes.

Nom de code : Silex

Affiliation : Empereur T

Mission : suivi, observation et neutralisation éventuelle de cibles considérées comme instables pour l'ordre impérial.

Apparence : Silex porte une combinaison caméléon.

Sa silhouette se confond donc avec les ruines, les sables, les ombres.

Son visage est couvert d'un masque semi-organique, relique d'une ancienne biotechnologie, qui imite les visages des morts pour désarmer psychologiquement ses cibles. Ses yeux brillent d'un rouge sombre. Sûrement des lentilles pour voir dans le noir mais si tu croises ce regard...

Compétences :

- mimétisme comportemental : il peut adopter les habitudes, tics et dialectes de n'importe quelle faction post-effondrement.

- empathie artificielle : un module greffé à la nuque lui permet de capter les signaux émotionnels faibles - sueur, dilatation pupillaire, rythme cardiaque - pour deviner mensonges et intentions.

- zéro-empreinte, aucun son, aucun signal thermique. Silex pourrait dormir à deux mètres de toi sans que tu le saches.

Mode opératoire : il ne te suit pas en ligne droite. Il remonte ton passé par fragments. Interroge les survivants que tu croises. Prend la place de certains. Laisse de faux indices pour te tester. Parfois, tu rêves d'un feuillage noir qui te regarde - c'est lui. Quand tu te sens observé, mais que le vent souffle dans le bon sens - c'est lui. Quand tu lis une note que tu jures ne pas avoir écrite - c'est encore lui.

Son but : te surveiller. Évaluer ton niveau de menace pour l'Empereur. Si tu approches trop près de la vérité, ou si tu deviens un symbole, Silex activera le protocole Ténèbres : disparition, sans témoin, sans trace, sans retour.

Souviens-toi : Silex ne rate jamais sa cible. Mais parfois, il choisit de la laisser croire qu'elle a encore du temps.

Tu continues ton chemin. Tu utilises la magie et espères arriver à Nubule au IV

## XIX Nubule

Tu utilises de nouveau la magie pour te téléporter à Nubule.

Tu arrives sur la place devant un marchand qui te propose un deal. Si tu acceptes tu lance le dé, sinon tu vas au XX

- Dé
- 1 Tu gagnes .... et tu vas au XX
  - 2 Tu gagnes .... et tu vas au XX
  - 3 Tu gagnes .... et tu vas au XX
  - 4 Tu ne gagnes rien et tu vas au XX
  - 5 Tu ne gagnes rien et tu vas au XX
  - 6 Tu ne gagnes rien et tu vas au XX

XIX 1. L'Anneau du Sixième Œil Apparence : Un anneau noir avec une pierre rouge qui semble... te regarder. ⚠️ Malédiction Tu vois des vérités cachées (mensonges, pièges, intentions) MAIS aussi des choses que tu ne devrais pas voir : visions d'horreurs fragments de futurs possibles silhouettes autour des gens 🖐️ Résultat : paranoïa constante Tu vas au #1 🕯️

2. La Bougie du Pèlerin Perdu Apparence : Une bougie blanche qui ne fond jamais... sauf quand tu en as vraiment besoin. ⚠️ Malédiction S'allume seule dans les moments critiques Éclaire des chemins... mais pas toujours les bons 🖐️ Elle peut : te guider vers une sortie ou vers quelque chose qui t'attend 💀 Effet secondaire Elle peut finir par t'éloigner de ton objectif réel. Révèle passages secrets et illusions Mais jamais sans contrepartie. Tu vas au #2 ❤️

3. Le Dé du Jugement Apparence : Un dé en métal froid, gravé de symboles inconnus à la place des chiffres. ⚠️ Malédiction À chaque lancer : un effet aléatoire se déclenche souvent disproportionné par rapport à la situation 🖐️ Mauvaise idée. Toujours. Tu vas au #3

## XX Le monastère

Tu décides de passer la nuit au monastère. Dans le cloître tu croises des moines qui sont contents de ta visite... mais tu n'as pas le temps de t'éterniser là : tu as une mission. Comme tu es un habitué du monastère, tu demandes ta cellule pour la nuit.

Il est 6h du matin, l'aube n'est encore qu'une promesse mais tu es déjà au travail. Avec les lanternes accrochées, les ombres tiennent lieu de murs.

La grande cour est silencieuse, troublée seulement par le froissement discret des buissons dans le vent. Tu écris sur ton carnet de notes des indications pour ta mission. Soudain, un cri déchire la quiétude : un frère a découvert quelque chose.

Dans une salle annexe, à l'écart du cloître, sur le sol de pierre, un corps gît, tordu dans une position qui n'a rien de naturel. Les traits figés dans une expression de stupeur et de douleur.

La pièce respire la tension, comme si elle retenait son souffle. Les pas qui se rapprochent, ceux des moines alertés par le cri, semblent marteler le silence. Un meurtre, ici, dans ce lieu de prière et de retraite, apparaît comme une profanation absolue.

Et dehors, derrière les vitraux encore noirs, le jour attend pour éclore, ignorant que ses premiers rayons tomberont sur une scène de crime.

Tu vas voir ce qu'il se passe au XV.

Commenté [gd19]: notes

## XXI

### Un souvenir

France 923 (il y a 76 ans), Frère F., a 10 ans et veut connaître la vérité.

Août 923, M.B., conseiller spécial du H, réunit les plus grands industriels et financiers de l'époque. La Guerre est perdue pour les Nazis. Il est urgent d'organiser la fuite et la dissimulation des capitaux pour ne pas que ceux-ci tombent dans les mains des ennemis du Régime.

30 Avril 924, le H se donne la mort.

Russie 945, Frère F. entre en possession de documents issus des services secrets soviétiques. En 946, il arrive au Vatican. Il espère trouver de l'aide mais, ... sous les ordres d'un mystérieux Père Vittorio que personne ne connaît, le dossier est enterré et Frère F est envoyé dans un monastère sur l'île de Nubule...

Mais aujourd'hui que s'est-il passé dans le Monastère ? Frère F a été assassiné à l'aube de ses 86 ans... Mais pourquoi et par qui ? Tu étais au monastère...

Dans le présent, Lucy s'arrête brutalement : elle a un souvenir : le Frère F lui raconte cette histoire et qu'elle et sa sœur sont les héros de la prophétie...

Que faire ? Continuez votre chemin et aller à la tour au XXII ou retourner au monastère au XXIII ?

## XXII

### La tour

### La tour

**Commenté [gd20]:** Un souvenir de Lucy mais comment peut-elle savoir ça ?

## XXIII

### Le monastère

Chapitre 6#1 ou chapitre 5

## XXIV

### Un fantôme peu coopératif

Le deuxième étage est habité par un fantôme qui n'est pas trop coopératif. Il te demande d'une manière très impolie de le laisser tranquille car il prépare une potion.

Tu quittes donc les lieux. Tu redescends au rez-de-chaussée. Suite au  
XXV

Commenté [gd21]: Précédent XXI

## XXV

L'air est lourd alors que tu descends les marches grinçantes de la tour délabrée. Le Dr Korr, ce spectre de science et de folie, a laissé derrière lui une atmosphère glaciale. Ton instinct te pousse à accélérer le pas -tu n'es pas du genre à croire aux fantômes, mais cette mission t'a appris à ne jamais sous-estimer l'inconnu.

Tu longes les murs sombres en évitant les planches vermoulues. Une porte en bois massif te sépare de la sortie. Tu pousses doucement... un grincement s'élève, brisant le silence oppressant. Rien ne bouge. Tu glisses hors de la tour et te fonds dans la brume nocturne.

Au loin, une silhouette te fait un signe discret. Ton équipe est là. Tu inspires profondément et t'avances vers eux.

- Mission accomplie.

- Des complications ?

Tu jettes un dernier regard vers la tour hantée. Une lumière vacille à une fenêtre. Un frisson parcourt ton échine

- Disons simplement que Korr n'était pas aussi mort qu'on le pensait. Il m'a parlé de la prophétie. Mais à part ça il ne sait rien d'autre sur Lucy.

Vous cherchez donc dans la mémoire de Lucy afin de trouver comment elle peut retrouver toute sa tête.

Le Dr Korr t'a parlé de Gargas et du cimetière.

Que faire ?

Demander à l'équipe et aller au cimetière.

Demander à l'équipe et continuer vers Nubule voir Gragas.

Ne rien faire : cette montre est une vieillerie qui disjoncte.