Table des matières

Chapitre 4 3

I 3

#1 5

Fille 5

Garçon 5

#2 6

#3 6

Fille 6

Garçon 7

II 9

Fille 9

Garçon 9

III 10

IV 11

V 11

VI 12

VII 12

VIII 13

IX 13

#1 13

Fille 13

Garçon 14

#2 15

Fille 15

Garçon 15

#3 16

Fille 17

Garçon 17

X 18

XI 18

XII 19

#1 19

XIII 20

Fille 21

Garçon 21

Fille et Garçon 22

XIV 25

XV 25

XVI 26

#1 27

#2 28

#3 28

XVII 29

XVIII 30

XIX 31

#1 31

#2 32

#3.....33
XX.....33
XXI.....34
XXII.....34
Fille.....34
Garçon.....36
XXIII.....39
#1.....49
#2.....52
#3.....55
XXIV.....57
XXV.....57
XXVI.....58
XXVII.....59
XXVIII.....59

Chapitre 4



I
Une ruine

Toutenkarmese : personne ne sait qui c'est. Son nom vient de la matière, mais qu'est-ce que la kermese ? Ou de Toutânkhamon trouvé pas loin ? ou … ?
Dans tous les cas, c'est le nom que les explorateurs ont donné à une momie découverte en 872 dans une tombe annexe d'une pyramide égyptienne. Depuis son sarcophage est exposé au musée du Caire. Mais il paraît que la bombe tombée pré des pyramides en Égypte a réveillé l'esprit de Toutenkarmese.

La malédiction de Toutenkarmese ? Une légende urbaine ?
Personne ne sait exactement qui était Toutenkarmese ni pourquoi il a fini dans un tombeau royal d'une pyramide.

Son nom apparaît pour la première fois, en 779, sur des tablettes découvertes dans une ancienne crypte par un "pirate" qui voulait cacher son trésor, sous les ruines d'un temple oublié. Dans ce texte en hiéroglyphes il est stipulé que quelqu'un de très riche fût enterré dans le tombeau royal...
En 870, cette tablette tombe entre les mains d'un éminant Professeur en archéologie. C'est alors qu'en 872, la tombe de Toutenkarmese est découverte.

Certains pensent qu'il s'agissait d'un pharaon. D'autres parlent d'un grand prêtre ... Mais une chose est certaine il aurait découvert un pouvoir interdit permettant de retenir une âme entre deux époques et Toutenkarmese ne voulait pas mourir.
D'après autre tablette trouvée en 785, avant sa disparition, Toutenkarmese aurait prononcé une dernière malédiction.
Traduction des hiéroglyphes faite par les égyptologues en 785 :
« Celui qui ouvrira mon tombeau ne possédera plus son propre destin.
Son passé deviendra son présent.
Son présent deviendra son passé.
Et lorsque viendra l'heure où les deux se rencontreront…

Commenté [gd1]: Photos - image - qr code

Il devra choisir lequel des deux doit disparaître. »

La malédiction touche ta famille depuis l'an 872.
Peu après avoir été exposé à un ancien artefact trouvé dans la tombe de Toutenkarmese en 872, ton ancêtre, égyptologue, commença à ressentir des choses.
Au début, ce ne sont que de petites anomalies : une voix qu'il entend alors que personne n'a parlé ou une porte qu'il est certain d'avoir déjà ouverte ou un lieu qu'il reconnaît sans jamais y être allé.
Puis viennent les visions... Et enfin la folie.

Il se voyait dans des endroits inconnus… mais il y est toujours accompagné d'un étrange personnage portant des vêtements égyptiens anciens et avec une tête de chacal... Anubis ? Quelque soit son nom, il était étrange.
Plus inquiétant encore : dans certaines de ces visions, il est déjà mort... Il se voyait dans le futur ? La folie ? En 875, il finit à l'Asile... Enfermé dans un monastère et surveillait par des moines, il voyait ses proches à travers une grille...
La malédiction semble brouiller la frontière entre ce qui s'est réellement passé et ce qui pourrait encore arriver.

Le véritable danger : la malédiction ne cherchait pas simplement à tuer ton ancêtre : elle cherchait à prendre sa place dans son corps et son esprit.

Toutenkarmese aurait découvert comment survivre après la mort en transférant une partie de son esprit dans les personnes qui entreraient en contact avec ses reliques.

Parfois, tu prononces des mots en égyptien ? bizarre tu n'as jamais appris l'égyptien…. Parfois, tu écris des symboles sans t'en rendre compte... ton cahier de mission en est un témoin. Et parfois... tu te réveilles sans aucune raison. La malédiction de Toutenkarmese ou un reste d'expériences qu'on a fait sur toi pour que tu deviennes 47 ?
Quelque part, dans les profondeurs d'une tombe oubliée depuis des milliers d'années, quelque chose vient de se réveiller. Toutenkarmese ?

Le Désert, son sable, ses dunes, sa chaleur, … Un peuple Berbère y vivait tranquillement jusqu'en 997. En cette année, l'Empereur T a décidé de les éliminer. Profitant de la "Guerre" pour envoyer une bombe chimique ce qui transformé le Désert en une prairie verte et ainsi son nom devient Désert Vert.

Tu as utilisé un sort de téléportation pour disparaitre 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…*Mais où es-tu ?*

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 #1

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

#1

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 #2 sinon tu vas au #3

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 #3 sinon tu vas au #2.

Commenté [gd3]: Trouvés au XII.

Commenté [gd2]: Trouvés au XII.

#2

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 des ruines solitaires : les restes d'un village oublié.

Les ruines paraissent à la fois spectrales et paisibles, isolées dans ce désert paradoxalement fertile. Elles sont le témoin silencieux d'un monde brisé par la bombe.

Tu traverses le village fantôme. Il n'y a plus rien ni personne ici.

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

#3

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 irréelle, se dresse à côté de toi des ruines solitaires : les restes d'un village oublié.

Les ruines paraissent à la fois spectrales et paisibles, isolées dans ce désert paradoxalement fertile. Elles sont le témoin silencieux d'un monde brisé par la bombe.

Sur ce qu'il reste de la place centrale du village, un détail attire ton œil d'agent averti.

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 les ruines.

Tu t'approches de lui. Soudain, il se retourne et t'adresse sèchement la parole :

Vous êtes en retard, 47.

- Et comment connaissez-vous mon nom ?

- Le destin n'attend jamais. Il observe… et il juge.

Il s'approche lentement.

- Qui êtes-vous ?

- Un gardien. Un vestige. Un homme qui a vu la prophétie échouer… et renaître.

Un silence lourd s'installe.

- Je sais que vous refusez encore d'accepter la vérité mais la prophétie se réalisera et nôtre ordre dirigera le monde.

Commenté [gd4]: Tu n'as pas les bracelets du XII

Diriger le monde : rien que ça. Tu te dis que se mec à un problème et devrait consulter car il est impossible que les Templiers dirigent le monde….

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

- Qu'est-ce que c'est ?
- Cette rune appartient au trésor des Templiers...
- Je ne veux rien qui vienne d'eux.
- Tu n'as pas le luxe de choisir.
- Et si je refuse ?
- Alors tu resteras aveugle… et ils te trouveront avant que tu comprennes.
- Qu'est-ce qu'elle fait cette rune ?
- Elle révèle. Elle amplifie. Elle brûle ceux qui mentent… et protège ceux qui portent la vérité.
- 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.

Garçon

Commenté [gd5]: Tu as les bracelets du XII

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.

Les ruines paraissent à la fois spectrales et paisibles, isolées dans ce désert paradoxalement fertile. Elle sont le témoin silencieux d'un monde brisé par la bombe.

Ton œil averti d'agent repère immédiatement 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.

Tu t'approches lentement, la main sur ton glaive prêt à te battre.

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

Vous êtes en retard, 47.

- Pardon ? Et comment connaissez-vous mon nom ? Et je suis en retard pour quoi ?
- Le destin n'attend jamais. Il observe… et il juge.
- Le destin ?

Il s'approche lentement.

- Qui êtes-vous ? Et que me voulez vous ?
- 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.

- C'est une Bible. Pas comme celles que l'on donne aux fidèles. Celle-ci… a été écrite pour ceux qui doivent agir.
- Je lis le latin, j'ai été élève au Vatican...
- Tu apprendras que cette Bible est spéciale.
- Pourquoi moi ?

- Parce que ton nom apparaît entre ses pages… à plusieurs reprises.
- Ça, j'ai du mal à y croire.
- 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.

- …Ce ne sont pas que des prières.
- Non. Ce sont des avertissements. Des récits… et des condamnations.
- Condamnations de qui ?
- De ceux qui ont échoué à accomplir la prophétie.

Tu relèves les yeux, tendu.

- Et moi, dans tout ça ?
- La variable que nous n'avions pas prévue : le père Vittorio.
- Super. J'adore être une erreur.
- Ou un miracle.
- Et ce livre… il fait quoi, exactement ?
- Il révèle ce qui est caché. Pas autour de toi… en toi.
- Ça sonne dangereux.
- Ça l'est.

Tu refermes le livre, pensif.

- Et si je refuse de jouer le jeu ?
- Alors d'autres écriront la fin de ton histoire… dans ce même livre.

Un silence lourd tombe.

- …Pourquoi me faire confiance ?
- Je ne te fais pas confiance. Je fais confiance à celui qui t'a choisi.
- Et si ce "quelque chose" s'est trompé ?
- Alors nous sommes tous déjà condamnés.
- Attendez. Une dernière chose…

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

- 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 bétonnée 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. *Au bord de ce chemin tracé, des ruines indiquent qu'avant la bombe ici vivait un village Berbère.*

Fille

Tu suis le chemin qui te mène sans encombre à l'entrée d'une crypte. La rune se met à vibrer. T'indiquant le mausolée.

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

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. Une escarmouche ?

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 consument.

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. Le spectre disparait et l'air redevient normal.

Tu suis le chemin de la boussole qui te mène sans encombre à l'entrée d'une crypte. Une crypte ? pourquoi la boussole m'a amené là ?

La bible se fait sentir dans ton sac. Tu l'ouvres sur une page blanche et un nouveau texte apparait en latin. Ton latin est un peu rouillé mais tu comprends que tu es devant la tombe de l'avant-dernier Roi Berbère. Car le dernier Roi aurait dû être enterré là mais il est mort par la Bombe.

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 - trouvé au I#3 fille

Commenté [gd7]: Tu as la bible - trouvé au I#3 garçon

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 du soleil. 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 maladive, 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

Commenté [gd8]: Précédent I

IV

Nubule

Ton endurance tombe à 80% (taux actuel x 80% arrondi à l'unité) ce qui te permet de monter d'un niveau. (niveau actuel + 1).

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.

Un peu plus tard, 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.

La cloche sonne le réveil : 7h du matin.

Dans une salle annexe, un peu 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

Tes attaques sont vaines et tu fini enseveli sous les zombies.
Il ne reste de toi que de la poussière dans le cimetière.

Game Over

Commenté [gd10]: Précédent III dé

Commenté [gd9]: Précédents
II
III
VI
VII
VIII

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 [gd11]: Précédent XV

Garçon

Chef des gardes t'adresse la parole :

- 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.

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

- 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 ?

- 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.

- 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.

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

- 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 ?

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

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

- 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.

- 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.

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

- 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.

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

- T'as un drôle de sens du réconfort, toi.

- 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

#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.

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.

Commenté [gd12]: Qr code

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 annonce 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.

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.

#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. »

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 apparaitre le texte ?

Essayer d'utiliser la magie pour voir si un texte apparait 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 apparait au X

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://gducrotoy.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.

Le coffre contient un lot de deux bracelets maudits dorés et un bracelet, gravés des symbole inconnus (une étoile rouge et un symbole ressemblant à un W)

Prendre ces objets au #1 ou tu sors du bâtiment au I#2

#1

Tu prends les bracelets.

Les bracelets dorés 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 ?

Le bracelet avec un symbole inconnu n'a aucun effet : il est bon à la revente.

Tu sors du bâtiment au I#2

Commenté [gd13]: 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 : Les bracelets dorés 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
⚖️ 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
👉 Parfois, ces visions concernent Lucy et sa sœur mais est-ce vraiment la vérité.
🕯️ 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."

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.

Fille

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

Garçon

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

- Je pensais t’avoir perdu à Omsk. Tu n’étais pas censé survivre à cette explosion.

- Les fils des Dieux ne meurent pas si facilement. Et puis… j’ai entendu parler de Lucy.

Un éclair traverse son regard impassible.

- 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.

- Tu proposes quoi ? De la magie ?

- 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.

- Et si ce qu’elle retrouve… la détruit ?

- 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.

- 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.

- nous devons y aller.

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

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)

- 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.

- 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.

- 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)
- 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

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

#1

Vous vous enfoncez davantage dans la forêt.
Les arbres se resserrent autour de vous. Les branches griffent vos vêtements et, pendant quelques minutes, personne ne dit un mot.
Puis soudain, la végétation s'écarte.
Vous arrivez dans une petite clairière.
Au milieu se trouve une étrange cabane en bois. Sa porte est grande ouverte.
-Enfin un abri ! lance Grinder.
Vous vous approchez prudemment.
Un vieux panneau est accroché au-dessus de la porte :
LOCAL POUBELLE
Un silence gênant s'installe.
- Bon… ce n'est pas exactement ce que j'espérais, murmure Jeff.
Vous entrez malgré tout.

L'intérieur est plongé dans la pénombre. Quelques vieilles caisses éventrées, des sacs éventrés et des détritus jonchent le sol.
Puis vous entendez un bruit.
SCRIIIIIIITCH…
Quelque chose bouge derrière une pile de cartons.
Tout le monde se retourne.
Une silhouette desséchée se redresse lentement.
- Une momie !

Elle lève les bras vers vous.
-VOUS AVEZ RÉVEILLÉ… LA MALÉDICTION !
La momie avance péniblement.
Vous vous regardez.
- C'est ça, la grande malédiction de Toutenketmese ? demande Rikki.
- Oui... Tu crois à ces inepties ?
- En tout cas il faut faire quelques choses pour cette "momie"...
La momie pousse un hurlement terrifiant et tente de vous attraper.
Mais son pied se prend dans un sac-poubelle. Elle trébuche.
BOUM !
Elle s'écrase au sol.

- Bon, ça commence bien, constate Sélène.

La momie se relève et charge une nouvelle fois. Cette fois, l'équipe réagit immédiatement.
Quelques coups bien placés, un objet lancé au hasard et une bonne dose de panique collective suffisent à mettre fin au combat.

En quelques secondes, la "terrible momie" n'est plus qu'un tas de bandelettes éparpillées sur le sol.
Boromir regarde les restes.
- Pour une malédiction jetée sur toi, Je m'attendais à quelque chose de plus dangereux.
- Oui... Ce n'est sûrement que le début.
Grinder ramasse une bandelette.
- Quelqu'un veut un souvenir ?
- Repose ça !

Vous vous apprêtez à quitter le local poubelle quand un objet brillant attire votre attention...
Vous pouvez lancer le dé pour savoir ce que vous avez gagné ou vous continuez votre chemin sans prendre d'objet au XVII
Si tu lances le dé :
- 1 ou 2 un collier de perles
- 3 ou 4 un bracelet de perles
- 5 ou 6 une perle d'huître

#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

#3

Vous traversez un bout de forêt quand soudain….

Est-ce la malédiction de Toutenkermese qui a frappé 47 et l'équipe ?

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 ».

Game Over

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 Maitre 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 souvenir plus ou moins heureux.

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

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 boite 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 sous les fleurs, sur un escalier qui descend vers les entrailles de la colline.

Ta respiration reste calme, ton doigt effleurant ton arme. Tu écartes doucement les plantes. 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.

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. Une salle, creusée dans la roche.

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

Le silence retombe.

Ton regard fouille chaque recoin, de la pièce. Mais rien…

Tes pas méthodiques t'amènent vers la sortie, sans jamais tourner complètement le dos aux sarcophages. 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 les sarcophages d'inconnus.

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

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

Commenté [gd14]: Description de Silex

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 un Anneau du Sixième Œil et tu vas au #1
2 Tu gagnes une Bougie du Pèlerin Perdu et tu vas au #2
3 Tu gagnes un Dé du Jugement et tu vas au #3
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

#1

Dès que tu prends cet objet, une ombre floue apparait autour du marchand. Les rire du bouffon se fond alors entendre.

Un peu plus loin du marchand, tu décides de te débarrasser discrètement de cet objet. Tu le jette dans une poubelle. Enfin, ce qu'il reste d'une poubelle…Et tu vas au XX

#2

Tu prends la bougie mais tu sais que c'est un objet hanté.

Un peu plus tard, en toute discrétion, tu jette cet objet à la poubelle en espérant qu'il ne te suive pas.

Tu vas au XX

#3

Tu gardes cet objet. Mets le dans ton inventaire pour aller au XX.

XX

Le monastère

Tu décides de passer la nuit au monastère. Dans le cloitre 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, tu as dormi un peu mais tu te lèves avant la cloche. 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 [gd15]: Le Dé du Jugement : 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.

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 connait, 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

Fille

Tout le monde connait cette légende où un scientifique fou a voulu empêcher la guerre atomique en 998. Soit l'histoire retiendra que son action fût un échec car la guerre a eu lieu, soit ce n'est qu'une légende. Peu de gens savent que le Dr Korr existe.

Le Dr Korr est, d'après lui, né en l'an 946 de notre ère. Il aurait donc 53 ans. Ses parents étaient de riches bourgeois et donc, dès son plus jeune âge, il a eu accès à une éducation haut de gamme. Passionné par les sciences, en 957, il est admis au Jordan Collège.

Aujourd'hui, à l'état de fantôme, il cherche un moyen de revivre. Car à cause de son incompétence, il a été effacé du passé. Personne ne peut prouver qu'il a existé.

En 998, il est entré en possession d'un objet magique que l'un de ses élèves voulait protéger de la guerre. L'objet est une espèce de montre qui n'indique pas l'heure. Sûrement une vieillerie de famille qui n'a que la valeur sentimentale d'avoir appartenu à un aïeul…

En voulant le cacher, le Dr Korr l'activa accidentellement et se retrouva en l'an 936. Là il vit ses parents avant sa naissance et c'est là qu'arriva l'erreur fatale qui modifia le passé.

Par on ne sait quelle magie, il revint dans le présent. D'après les registres, consultés par le Dr Korr, l'individu qui lui a donné l'objet : un dénommé Gragas, est mort pendant la Guerre.

Aussi imposant par sa taille et sa carrure que jovial, Gragas le géant brasseur cherchait la recette de la bière parfaite. Venu du Nord, il cherche les ingrédients les plus exotiques et rares pour ses bières réputées dans le monde.

En 997, il devient professeur et garde =-chasse honoraire du Jordan Collège. Il installe dans la forêt bordant le collège son laboratoire… Mais la guerre arrive et Gragas disparait.

Commenté [gd16]: Un souvenir de Lucy mais comment peut-elle savoir ça ?

Le Dr Korr ne revint pas du passé sous sa forme humaine mais sous la forme d'un spectre fantomatique. Il ne comprit pas tout de suite ce qu'il avait fait. Un peu plus tard, il rencontra un autre fantôme qui aurait été élève au Jordan Collège. Alors après avoir discuté avec cet ancien, il vérifia et découvrit, avec stupeur, qu'il n'a jamais été élève au Jordan Collège. Un peu plus tard, il alla sur la tombe de ses parents et découvrit que ses parents été mort en 936, soit dix ans avant sa naissance. Et là, il comprit qu'il a modifié le passé l'lorsqu'il était en l'an 936. Cette erreur remet en cause son existence, il doit absolument la corriger.

La guerre a retardé ses recherches. En retournant au Jordan Collège et y découvrit que la guerre n'a laissé qu'un lieu abandonné. Son seul but actuel est de revivre.

Aujourd'hui, le Dr Korr a un laboratoire secret dans une des tours de l'académie. Dans ce lieu, dès qu'il est seul, il cherche à faire marcher cet appareil qui a détruit son existence.

Vous discutez quand soudain…

- Je me souviens, je sortais du dortoir et je me dirigeais vers la salle de cours. Puis un trou noir et je me suis réveillée dans une prison. Je me souviens d'une salle blanche où l'on m'a attachée à un fauteuil comme chez le dentiste mais avec des lanières aux poignets et aux chevilles. Puis plus rien, jusqu'à cet agent du FBI. Enfin je pense qu'il est du FBI… qui m'a sauvé d'une mort certaine. Puisque les gens ayant abandonné l'île j'étais probablement condamnée à mourir de faim ou de soif ou de je ne sais quel mal dans ma cellule... Je ne savais pas qui appeler mais un certain Vittorio est venu me voir et m'a dit qu'il me connaissait mais je n'ai aucun souvenir de lui. Il m'a conseillé de venir ici et d'attendre une certaine 47… et quand il a dit ce nombre, les souvenir de votre équipe sont revenus tels des indices.

Au pied de la tour, vous êtes stoppés par un bouclier magique. Seul toi, 47, arrive à franchir le mur invisible.

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

Tu entres dans une salle.

https://gducrotoy.fr/sons/livre/chapitre4/tour.wav

Le rez-de-chaussée est une vaste salle de classe dévastée par la bombe. Tu te souviens de cette salle destinée au cours de phytologie.

Mais aujourd'hui cette salle est en ruine.

Ton glaive à la main, tu montes l'escalier en colimaçon au fond de la pièce.

Au premier étage, une voix derrière toi te fais sursauter.

- Agent 47… Vous êtes ici pour moi, n'est-ce pas ?

Tu te retournes instantanément, arme au poing. Mais il n'y a rien… Seulement une lueur pâle qui danse devant toi, prenant peu à peu une forme humaine : un homme en blouse de laboratoire, son corps à moitié translucide, ses traits marqués par le regret. Tu ranges ton glaive car contre un fantôme il est inutile.

- Qui êtes-vous ? Et comment connaissez-vous mon nom ? demandes-tu, d'un ton neutre.

- Dr Korr. Enchanté. Autrefois un homme, aujourd'hui… un fantôme.

Tu ne bouges pas. Ce n'est pas la première fois que tu fais face à l'inexplicable, mais cette apparition défie toute logique.

- Vous êtes mort ?

- Pire… J'existe et je n'existe pas à la fois. J'ai altéré ma propre histoire, effaçant mon existence. Je ne suis plus qu'un spectre errant, sans passé, sans avenir… Et pourtant, je suis toujours ici.

Son regard, ou du moins ce qui en reste, se fixe sur toi avec une intensité troublante.

- Vous êtes un assassin, Agent 47. Un homme qui efface d'autres vies… Mais moi, je me suis effacé tout seul.

Un silence pesant s'installe. L'air devient encore plus glacial. Tu l'observes, calculant toutes les possibilités. Un homme qui n'a jamais existé… Peut-il encore mourir ?

- Que voulez-vous de moi ?

Le fantôme esquisse un sourire triste.

Commenté [gd17]: Qr code

Commenté [gd18]: Qr code

- Une dernière chance. Si je trouve le bon point dans le passé… Peut-être que je peux me ramener à la vie... Mais l'appareil ne fonctionne plus. Alors je voudrais vous le donner pour que vous puissiez en faire quelque chose.

Tu le fixes, impassible. Tu es un agent, pas un réparateur de destin. Mais quelque chose te dit que cette mission pourrait être plus qu'une simple anomalie temporelle.

- Et si je refuse ?

Le spectre s'approche, et pour la première fois, tu ressens une véritable sensation de vide, comme si son existence même aspirait la réalité autour de lui.

- Alors je resterai ici, piégé entre deux mondes. Mais croyez-moi… même un agent comme vous ne voudrait pas être hanté par ce qui n'aurait jamais dû exister.

Un défi silencieux s'installe entre nous. Dans cette tour désolée, entre un homme sans passé et un agent sans attache, le destin hésite encore sur le chemin à prendre…

N'oublie pas d'ajouter la montre du Dr Korr qui n'indique pas l'heure dans ton inventaire.

Tu parles au Dr Korr de Lucy. Il connait ce nom, mais il ne sait rien hormis que le maitre du Jordan Collège de l'époque lui a dit que Lucy accomplirait la prophétie.

https://gducrotoy.fr/prophetie.pdf

- Il y a bien une solution à ton problème. Il te faut aller à Nubule trouver le professeur Gragas à moins qu'il ne soit au cimetière. Où qu'il soit, trouve-le et demande-lui une potion de mémoire…

Mais qu'est-ce qu'ils ont tous avec cette prophétie ?

Tu prends congé du fantôme et donc tu as le choix :

- Monter au deuxième étage de la tour au XXIV
- Sortir rejoindre ton équipe au XXV

Garçon

Tu connais la légende du scientifique fou qui prétend être retourné dans le passé par accident et qu'il aurait tué ses parents avant sa naissance. Mais si on pouvait retourner dans le passé et le modifier le futur n'aurait pas de sens… Et son existence n'est qu'un mythe… Mais toi tu l'as rencontré avant qu'il perde la raison et décide de faire un voyage spatiotemporel …

Le Dr Korr est, d'après lui, né en l'an 946 de notre ère. Il aurait donc 53 ans. Passionné par les sciences, à l'âge de 11 ans, comme toi, il est admis au Jordan Collège.

Aujourd'hui, à l'état de fantôme, il cherche un moyen de revivre. Car à cause de son incompétence, il a été effacé du passé. Personne ne peut prouver qu'il a existé.

En 998, il est entré en possession d'un objet magique que Gragas voulait protéger de la guerre. Sûrement une vieillerie de famille qui n'a que la valeur sentimentale d'avoir appartenu à un aïeul…

En voulant le cacher, le Dr Korr l'activa accidentellement et se retrouva dans le passé. Là il vit ses parents avant sa naissance et c'est là qu'arriva l'erreur fatale qui modifia le passé.

Par on ne sait quelle magie, il revint dans le présent. D'après les registres, consultés par le Dr Korr, l'individu qui lui a donné l'objet : un dénommé Gragas, est mort pendant la Guerre.

Le Dr Korr ne revint pas du passé sous sa forme humaine mais sous la forme d'un spectre fantomatique. Il ne comprit pas tout de suite ce qu'il avait fait. Il rencontra un autre fantôme qui aurait été élève au Jordan Collège. Alors après avoir discuté avec cet ancien, il vérifia et découvrit, avec stupeur, qu'il n'a jamais été élève au Jordan Collège. Il alla sur la tombe de ses parents et découvrit que ses parents été mort en 936, soit dix ans avant sa naissance. Et là, il comprit qu'il a modifié le passé l'lorsqu'il était en l'an 936. Cette erreur remet en cause son existence, il doit absolument la corriger.

La guerre a retardé ses recherches. En retournant au Jordan Collège et y découvrit que la guerre n'a laissé qu'un lieu abandonné. Son seul but actuel est de revivre.

Commenté [gd19]: Qr code

Aujourd'hui, après la bombe qui a détruit l'Académie, le Dr Korr est revenu dans son laboratoire de phytologie. Il cherche désespérément à faire marcher une montre qui ne donne pas l'heure. Toi tu connais cette tour et le professeur Korr.

Lucy se rappelle le Dr Korr avant qu'il ne devienne un fantôme. Pourtant, il a modifié le passé et n'est pas né. Est-ce une invention de sa part ? ou une modification de l'espace-temps ? ou l'imagination de Lucy ?... Quoi qu'il en soit, il faut vérifier. Lucy pense l'avoir vu au Jordan Collège.

Jeff (bras croisés, voix grave) : Et on doit croire que ce Dr Korr est la clé ?

Lucy (hésitante) : Je... j'suis pas certaine. Mais ce visage... il me revient. C'était au Jordan Collège. Je crois qu'il m'a parlé, juste avant que tout parte en vrille.

Je ne me souviens plus comment ça a commencé mais j'ai des souvenir de vous. De votre équipe mais je ne reconnais pas Boromir. Je pense que d'après ce que j'ai entendu le Professeur Dr Korr serait revenu ici dans sa tour. Je ne savais pas qui appeler mais un certain Vittorio est venu me voir et m'a dit qu'il me connaissait mais je n'ai aucun souvenir de lui. Il m'a conseillé de venir ici et d'attendre un certain 47… et quand il a dit ce nombre, les souvenir de votre équipe sont revenus tels des indices.

Fidget (tapotant nerveusement) : Le Jordan Collège ? Ça fait un moment qu'il est à moitié abandonné, non ? Tu penses qu'il pourrait encore être là ?

Rikki (calme mais direct) : Abandonné ou pas, s'il y a une chance que ce Dr Korr puisse l'aider, on doit y aller. On n'a pas beaucoup d'options.

Grinder (sèchement) : On parle quand même d'un scientifique qui a bossé avec le régime. C'est risqué. Et si c'est un piège ?

Lucy (les yeux baissés) : Peut-être. Mais j'ai besoin de comprendre... Ce que j'ai oublié, ce qu'on m'a volé. Je sens que c'est lié à lui.

Toi (regardant chacun dans les yeux) : Alors on fait quoi ? On prend le risque. On infiltre le Jordan Collège, on trouve Korr. Ensemble.

Jeff (acquiesce lentement) : D'accord. Mais on y va armés et préparés. Si c'est un piège, on le retourne contre eux.

Fidget (souriant nerveusement) : Génial. Une mission d'exploration dans un campus fantôme. Qu'est-ce qui pourrait mal tourner ?

Rikki : Pas plus que d'habitude.

Grinder : Alors c'est décidé. Lucy, on va t'aider à recoller les morceaux. Et si Korr est derrière ce qui t'est arrivé... il va nous parler.

Lucy (chuchotant) : Merci… à tous.

Avec l'équipe vous décidez d'aller voir ce sage. Cela ne vous coutera que du temps.

La tour en ruine se dresse tel un squelette oublié au milieu d'une vaste clairière. Avant la bombe chimique, envoyée pendant la guerre atomique, se trouvait un magnifique jardin où professeurs et élèves faisaient pousser les plantes potagères pour préparer les potions...

Jadis majestueuse, la tour n'est plus qu'une carcasse de pierres fissurée, rongée par un lierre verdâtre irradié projetant des ombres inquiétantes sur les vestiges du jardin.

Le Dr Korr a trouvé refuge au premier étage de cette tour.

Au pied de la tour, vous êtes stoppés par un bouclier magique. Seul toi, 47, arrive à franchir le mur invisible.

Tu entres donc seule dans la tour.

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

Le rez-de-chaussée est une vaste salle où sur les étagères trônent encore des livres.

https://gducrotoy.fr/sons/livre/chapitre4/tour.wav

Tu te souviens de cette salle destinée à étudier la phytologie. Mais aujourd'hui il ne reste de cette salle qu'une ruine.

Tu empreintes donc l'escalier en colimaçon pour te rendre au premier étage où réside maintenant le Dr Korr.

Quand tu arrives à l'étage, une lueur bleutée et teintée de vert danse faiblement derrière une porte à demi arrachée. C'est ici que le fantôme du Dr Korr erre sans fin.

Cet ancien (archi)mage tente par tous les moyens de retourner en 936 pour réécrire l'histoire. Aujourd'hui, son spectre tente inlassablement de réparer le passé, manipulant des instruments complexes, consultant des grimoires, ...

Le sol de pierre est couvert de cercles d'invocation à moitié effacés, de fioles renversées et de fragments de miroirs enchantés où flottent des reflets d'un monde qui n'a jamais existé. Parfois, lorsqu'il croit toucher au but, une onde de magie brisée secoue la tour, projetant un écho lugubre dans la nuit. La folie c'est emparé de son âme.

Le vent s'engouffre à travers les brèches, portant avec lui les soupirs du Dr Korr et les murmures de ses regrets. Qui osera pénétrer dans son sanctuaire pour briser la boucle infernale de son éternel désespoir ?

Tu es la seule à être entrée dans la tour. Tu as été envoyée ici pour une mission, mais quelque chose ne tourne pas rond. L'air est lourd, comme chargé d'une présence invisible.

Soudain, un frisson glacial traverse ta nuque. Une voix éthérée résonne derrière toi :

- Agent 47… Vous êtes ici pour moi, n'est-ce pas ?

Tu te retournes instantanément, ta main sur ton glaive, prêt à le sortir. Mais il n'y a rien… Seulement une lueur pâle qui danse devant toi, prenant peu à peu une forme humaine : un homme en blouse de laboratoire, son corps à moitié translucide, ses traits marqués par le regret. Tu ranges ton glaive car contre un fantôme il est inutile.

- Dr Korr, vous vous souvenez de moi ? J'étais un de vos élève.

Le Dr surpris essaye de mettre un nom sur ton visage.

Tu ne bouges pas. Ce n'est pas la première fois que tu fais face à l'inexplicable, mais cette apparition défie toute logique.

- Vous êtes mort ?

- Pire… J'existe et je n'existe pas à la fois. J'ai altéré ma propre histoire, effaçant mon existence. Je ne suis plus qu'un spectre errant, sans passé, sans avenir… Et pourtant, je suis toujours ici.

Son regard, ou du moins ce qui en reste, se fixe sur toi avec une intensité troublante.

- Vous êtes un assassin, Agent 47. Un homme qui efface d'autres vies… Mais moi, je me suis effacé tout seul.

Un silence pesant s'installe. L'air devient encore plus glacial. Tu l'observes, calculant toutes les possibilités. Un homme qui n'a jamais existé… Peut-il encore mourir ?

- Que voulez-vous de moi ?

Le fantôme esquisse un sourire triste.

- Une dernière chance. Si je trouve le bon point dans le passé… Peut-être que je peux me ramener à la vie... Mais l'appareil ne fonctionne plus. Alors je voudrais vous le donner pour que vous puissiez en faire quelque chose.

Tu le fixes, impassible. Tu es un agent, pas un réparateur de destin. Mais quelque chose te dit que cette mission pourrait être plus qu'une simple anomalie temporelle.

- Et si je refuse ?

Le spectre s'approche, et pour la première fois, tu ressens une véritable sensation de vide, comme si son existence même aspirait la réalité autour de lui.

- Alors je resterai ici, piégé entre deux mondes. Mais croyez-moi… même un agent comme vous ne voudrait pas être hanté par ce qui n'aurait jamais dû exister.

Un défi silencieux s'installe entre nous. Dans cette tour désolée, entre un homme sans passé et un agent sans attache, le destin hésite encore sur le chemin à prendre…

N'oublie pas d'ajouter la montre du Dr Korr qui n'indique pas l'heure dans ton inventaire.

Tu parles au Dr Korr de Lucy. Il connait ce nom, mais il ne sait rien hormis que le maitre du Jordan Collège de l'époque lui a dit que Lucy accomplirait la prophétie.

https://gducrotoy.fr/prophetie.pdf

- Il y a bien une solution à ton problème. Il te faut aller à Nubule trouver le professeur Gragas à moins qu'il ne soit au cimetière. Où qu'il soit, trouve-le et demande-lui une potion de mémoire…

Mais qu'est-ce qu'ils ont tous avec cette prophétie ?

Tu prends congé du fantôme et donc tu as le choix :

- Monter au deuxième étage de la tour au XXIV
- Sortir rejoindre ton équipe au XXV

XXIII

Le monastère

Commenté [gd20]: Précédent XXI

Au détour du chemin, vous apercevez un étrange personnage assis sur un vieux tonneau : c'est un ménestrel.

Il porte un costume violet beaucoup trop voyant, composé de plusieurs morceaux de tissu qui semblent avoir été cousus ensemble à la hâte. Ses bottes sont dépareillées et son pantalon est tellement ample qu'il donne l'impression d'avoir été fabriqué pour quelqu'un d'autre.

Sur sa tête trône un immense chapeau violet à plume, légèrement de travers. La plume, autrefois majestueuse, ressemble maintenant à une vieille plume blanche ayant connu des jours meilleurs.

Le ménestrel tient un luth contre lui.

Le ménestrel vous regarde avec un grand sourire.

- Braves aventuriers ! Quelle chance ! Vous tombez justement sur moi, le célèbre maître de la chanson héroïque !

Boromir le dévisage quelques secondes.

- Célèbre où ?

Le ménestrel ignore la remarque.

Il se lève brusquement, prend une grande inspiration et commence à chanter.

- *Ô grands héros, venus de loin, marchant vers leur destin…*

Il s'arrête.

Il sort un parchemin froissé de sa poche, le déplie et poursuit :

- pourrais-je vous donner ceci.

Un silence gênant s'installe.

- C'est une chanson en cours d'écriture, précise-t-il fièrement.

Sélène soupire.

- Une comptine ? Qu'est-ce que l'on peut faire de ça…

Le ménestrel s'approche alors de vous et baisse mystérieusement la voix. Il sourit.

- Mais si vous cherchez des informations, je peux peut-être vous aider… À condition que vous acceptiez de payer.

Fidget murmure :

-Je savais qu'il y avait une arnaque quelque part.

Le ménestrel pose son luth sur son épaule.
- Une arnaque ?! Certainement pas ! Je suis un artiste.
Il réfléchit un instant.
- Enfin… un artiste qui demande de l'argent…

Que faire ?
Vous ne payez pas le ménestrel et vous continuez votre chemin.

Vous quittez le ménestrel sans lui donner la moindre pièce.
- Mais… mais c'est du vol ! hurle-t-il derrière vous. Un artiste doit vivre !
- Alors commence par apprendre à chanter, répond Grinder sans se retourner.
Le ménestrel vous insulte une dernière fois avant de disparaître derrière un arbre.
Vous quittez le ménestrel sans vous retourner.

Son air de musique disparaît peu à peu derrière vous, avalé par les arbres et le vent qui souffle sur le chemin. Pendant quelques minutes, personne ne parle.

Puis, un peu plus loin, vous décidez de vous arrêter.
Vous vous installez au bord du chemin, à l'abri de quelques rochers. Lucy reste silencieuse, le regard fixé vers les collines.
Rikki :
- Bon… On fait quoi maintenant ?
Grinder :
- On continue vers la côte. C'était notre destination, non ?
Fidget :
- Oui. Enfin… jusqu'à ce qu'on découvre que la moitié des pistes qu'on suit nous conduisent vers des gens qui veulent nous vendre quelque chose.
Boromir :
- C'est exactement ce que je dis depuis le début. Ce ménestrel n'était pas là par hasard.
Toi :
- Boromir, tu penses vraiment que tout le monde travaille pour le Vatican ?
Boromir :
- Non.
Il marque une pause.
- Seulement ceux qui nous suivent.

Un silence s'installe.

Sélène soupire.
- Il ne nous suivait pas.
Boromir :
- C'est ce qu'un espion voudrait nous faire croire.
Fidget :
- Et si on arrêtait de voir des espions partout ?

Boromir regarde les arbres derrière vous.
- Impossible.

Lucy n'a toujours pas parlé.
Tu te tournes vers elle.
- Lucy ? Tu as quelque chose ?
Elle hésite.
- Je ne sais pas… Depuis qu'on a quitté le monastère, j'ai l'impression qu'on a oublié quelque chose.
Rikki :
- Quelque chose d'important ?
Lucy ferme les yeux quelques secondes.
- Je ne sais pas. Mais quand je pense au monastère… j'ai cette sensation étrange.
Grinder :
- Une vision ?
Lucy :
- Non. Pas exactement. C'est comme si quelque chose m'attendait là-bas.
Boromir se redresse immédiatement.

- Voilà !

Tout le monde le regarde.
Boromir :
- Je savais qu'on devait y retourner.
Toi :
- Tu savais surtout qu'il y avait des espions dans les gargouilles.
Boromir :
- Elles restent suspectes.

Tu observes le chemin qui descend vers la vallée. Au loin, on distingue à peine les pierres sombres du monastère.

Vous avez déjà exploré les lieux. Vous savez que les moines sont étranges. Et pourtant, quelque chose vous dit que votre première visite n'était pas terminée.
- On retourne au monastère.
Grinder :
- Tous ensemble ?
Toi :
- Tous ensemble.
Fidget :
- Excellente idée. J'avais justement envie de retourner dans un endroit rempli de moines silencieux et de choses inexplicables.
Rikki :
- Tu pourrais au moins faire semblant d'être enthousiaste.
Fidget :
- Je fais semblant d'être vivant, c'est déjà beaucoup.
Lucy se lève. Elle regarde une dernière fois la direction du monastère. Pendant un bref instant, son visage change. Elle murmure :
- La cloche…
Toi :
- Quelle cloche ?
Lucy semble revenir à elle.
- Rien.

Mais au même moment, très loin derrière les collines…
DONG ! Un son grave résonne dans la vallée.

Tout le groupe se fige.
Toi :
- C'est juste l'heure. C'est la cloche qui sonne l'heure de 7h à 22h.
Boromir :
- Vous avez entendu ?
Sélène :
- Oui.
DONG ! Une deuxième fois.

Tu regardes Lucy. Elle est devenue livide.
- Il ne faut pas attendre la troisième.

Personne ne comprend ce qu'elle veut dire. Mais vous reprenez immédiatement le chemin du monastère.

Cette fois, vous n'y retournez pas pour explorer. Vous y retournez parce que quelque chose semble vous y appeler.

Après quelques heures de marche, vous atteignez un petit sentier qui descend légèrement sur le flanc de la colline. Le monastère est encore visible plus haut, au milieu de la brume.
Le silence est presque total.
Lucy marche à côté de toi. Depuis votre départ, elle semble particulièrement préoccupée.
Tu finis par lui demander :
- Lucy… tes visions. Qu'est-ce que tu vois exactement ?
Elle reste silencieuse quelques secondes.
- Je ne sais pas toujours si ce sont vraiment des souvenirs.
Sélène se rapproche.
- Pourtant, tu reconnais certains endroits.
Lucy hoche la tête.
- Oui. Mais parfois, j'ai l'impression de regarder les souvenirs de quelqu'un d'autre.

Rikki fronce les sourcils.
- Quelqu'un d'autre ?
- Céleste.
Le nom fait immédiatement tomber le silence dans le groupe.
Lucy baisse les yeux.
- Quand je ferme les yeux, je la vois parfois. Elle est là… devant moi. Mais je ne peux jamais lui parler.
Boromir regarde autour de lui.
- Et si ces visions n'étaient pas des souvenirs ?
- Qu'est-ce que tu veux dire ? demande Lucy.
Boromir prend un air extrêmement sérieux.
- Peut-être que quelqu'un essaie de te montrer quelque chose.
Fidget intervient :
- Ou alors elle a simplement besoin de dormir.
Lucy ignore la remarque.
- Il y a autre chose…
Elle s'arrête au milieu du chemin.
Tu te retournes.
- Quoi ?
Lucy fixe le monastère, tout en haut de la colline.
- À chaque fois que je vois Céleste… j'entends une cloche.
Grinder pâlit légèrement.
- Une cloche ?
- Oui. Toujours la même. Elle sonne treize fois.
Un silence pesant s'installe.
Rikki regarde le monastère.
- Il y a combien de cloches là-haut ?
Lucy secoue la tête.
- Je ne sais pas. Douze je pense…
Puis elle murmure :
- Mais dans ma dernière vision… la cloche sonnait alors que le monastère était complètement vide.
Un vent froid traverse soudain la colline.
Au sommet, le clocher du monastère disparaît quelques secondes derrière le brouillard.
Puis Lucy porte brusquement une main à sa tête.
- Attendez…
Elle ferme Les yeux.
- Je ne vois rien d'autre.
Boromir reste silencieux quelques secondes, les yeux fixés sur le monastère.
Puis il murmure :
- Je le savais.
Grinder soupire.
- Qu'est-ce que tu savais encore ?
Boromir se retourne vers vous, très sérieux.
- Les moines nous observent.
Fidget hausse un sourcil.
- Depuis quand ?
- Depuis toujours.
- Toujours ?
- H24.
Rikki éclate de rire.
- Boromir, on vient à peine d'arriver dans la région !
- Justement ! C'est ce qu'ils veulent vous faire croire.
Il montre discrètement les fenêtres du monastère.
- Regardez. Une fenêtre.
- Oui…
- Maintenant une deuxième.
- Oui, Boromir.
- Et une troisième.
Sélène soupire.
- Ce sont des fenêtres…
- Exactement ! Des fenêtres parfaitement placées pour nous surveiller…
Lucy regarde le monastère avec inquiétude.
- Mais pourquoi les moines nous observeraient-ils ?
Boromir baisse la voix.
- Le Vatican.
Tout le monde se regarde.
- Qu'est-ce que le Vatican vient faire là-dedans ? demande Grinder.
- Je ne sais pas.

- Alors pourquoi tu l'affirmes ?
Boromir réfléchit quelques secondes.
- Parce que c'est forcément lié.
Fidget croise les bras.
- Et ils veulent quoi ?
Boromir plisse les yeux.
- Quelque chose.
- Quelque chose quoi ?
- Je ne sais pas.
- Donc tu ne sais rien ?
Boromir se vexe.
- Je sais qu'ils veulent quelque chose pour le Vatican !
Rikki soupire.
- C'est très précis.
Boromir désigne alors une gargouille au sommet d'un mur.
- Et cette gargouille…
Il marque une pause.
- … elle me regarde depuis tout à l'heure.
Grinder lève les yeux.
- Boromir, c'est une gargouille.
- C'est exactement ce qu'elle veut que tu penses.
Un silence.
Lucy esquisse malgré elle un petit sourire.
Mais son sourire disparaît lorsqu'elle regarde de nouveau le monastère.
- Boromir…
- Oui ?
- Je crois que tu as raison sur une chose.
Tous se tournent vers elle.
- J'ai l'impression que quelqu'un nous attend là-haut.
Boromir serre son arme.
- Enfin quelqu'un qui comprend.
Soudain, une cloche résonne au sommet du monastère.
Dong !
Tout le groupe se fige.
Boromir compte sur ses doigts.
- Une…
Dong !
- Deux…
Il regarde Lucy.
Dong !
- Trois…
Lucy devient pâle.
- C'est la cloche de ma vision…
Boromir dégaine lentement son arme.
- Je vous avais prévenus.
Dong !
La quatrième sonnerie résonne dans la vallée.
Et cette fois, personne ne plaisante.
- Il est 4h… c'est l'heure du goûter…
- Ok. Et ?
Boromir toujours persuadé que c'est bizarre :
- Et donc, ils nous surveillent.

Vous arrivez au monastère mais depuis votre première visite, les choses ont changé.
Vous y êtes accueilli comme il se doit par les moines mais la mort d'un frère a déclenché plusieurs choses.

La nuit tombe sur le monastère.
Après une journée éprouvante, vous décidez malgré tout de rester sur place.
Les moines vous ont laissé plusieurs petites chambres d'hôte, alignées dans un long couloir de pierre.
Une lampe éclaire chaque porte.
Vous rejoignez vos chambres sans vraiment savoir si vous êtes les invités du monastère…
Vous dormez assez bien.
Enfin… presque tout le monde...

Boromir, lui, n'a pas fermé l'œil.

Il est assis sur son lit, son épée posée sur les genoux, fixant la petite fenêtre de sa chambre.

- Je savais qu'ils nous surveillaient.

Il tourne lentement la tête vers le mur.

- Ils ont des yeux partout.

Il se lève et colle son oreille contre la porte. Silence… Puis…

Toc ! Boromir se fige. Toc ! … Toc !

Quelque chose vient de frapper contre le mur.

Il recule immédiatement.

- Voilà ! Vous m'entendez ? Vous aurez de mes nouvelles…

Personne ne répond.

Il inspecte la pièce. Le lit. L'armoire. Le plafond. Même sous le lit.

Puis son regard s'arrête sur une gargouille visible par la fenêtre. Elle semble regarder directement vers lui.

- Je le savais… Une gargouille espionne.

Pendant plusieurs heures, Boromir monte la garde, convaincu que les moines communiquent avec quelqu'un à travers les murs.

Vers trois heures du matin, il entend des pas dans le couloir.

Lents. Réguliers. Quelqu'un passe devant sa porte. Boromir retient son souffle.

Les pas s'arrêtent.

Juste devant sa chambre. Un silence interminable.

Puis les pas reprennent et disparaissent au bout du couloir.

Boromir ne bouge plus.

À l'aube, lorsque vous retrouvez tous le réfectoire, vous découvrez Boromir avec des cernes impressionnants.

Grinder :

- T'as dormi ?

Boromir :

- Non.

Rikki :

- Pourquoi ?

Boromir regarde autour de lui avant de parler à voix basse.

Boromir :

- Ma chambre était surveillée… Mais c'est bizarre la cloche a sonné le réveil et il n'y a que nous au réfectoire…

Sélène :

- Ah oui…

Boromir désigne la fenêtre.

- Les gargouilles.

Lucy fronce les sourcils.

- Boromir… les gargouilles sont en pierre.

Boromir :

- C'est exactement ce qu'elles veulent vous faire croire.

Un silence s'installe autour de la table. Puis Lucy devient soudainement pâle. Elle fixe le couloir derrière vous.

- Attendez… les statuts auraient enlevé les moines ?

Vous vous retournez.

Au fond du couloir, une porte vient de se refermer toute seule.

Boromir serre immédiatement son épée.

- Je vous l'avais dit. Il se lève.

- Ils nous observent.

Mais il n'y a que nous dans le réfectoire.

Tu as à peine dormi. Juste de quoi remettre ton endurance à 100%.

Au matin, personne. La cloche automatique sonne l'heure. 7h du matin, c'est le lever du soleil. Mais au réfectoire vous êtes seuls. Vous prenez un petit déjeuner qui remet tes jauges d'eau et de nourriture à 100%.

Les moines ont disparu. Tous. Pas de corps. Pas de traces de lutte. Rien. Seulement les portes du monastère grandes ouvertes.

Boromir :

- Je le savais, cette nuit des gens sont passés dans le couloir devant ma chambre…

- Ok et ?

- Plus rien. Dernier bruit vers 3h ou 4h du matin…

- Et donc les statues auraient enlevé les moines ?

- Exactement…

- Il a dû se passer un truc cette nuit pour que les moines abandonnent le monastère… Jeff est en alerte.

- Effectivement pourquoi ne nous ont-ils pas réveillés ?

- Il faut explorer le monastère. Lucy ?

- Tu avais l'impression qu'il fallait revenir …

- Ok il faut explorer le monastère et trouver pourquoi les moines sont partis précipitamment.
- Ok.
- Lucy ?
- On explore le monastère…

Vous explorez le monastère depuis plusieurs heures.
Pourtant, quelque chose vous dérange.
Depuis votre réveil, vous n'avez croisé aucun moine.
Les cellules sont ouvertes. Les lits sont faits. Dans le réfectoire, certains bols contiennent même encore les restes d'un repas à peine refroidi.
Mais les moines ont disparu. Tous.
-Ils sont partis sans prévenir ? demande Rikki.
Boromir observe les gargouilles au-dessus de la cour.
-Je vous l'avais dit. Elles espionnent les moines.
-Boromir… ce sont des statues.
-C'est exactement ce qu'un espion voudrait vous faire croire.

Tu prends la tête du groupe avec Grinder et Rikki. Fidget suit quelques mètres derrière, tandis que Sélène reste près de Lucy. Boromir ferme la marche, son regard passant constamment d'une fenêtre à l'autre.

Boromir :
- Je vous préviens, si une gargouille bouge, je tire.
Fidget :
- Avec quoi ?
Boromir vérifie son équipement.
- C'est une excellente question.

Vous avancez dans le premier couloir.
Les bougies qui brûlaient encore quelques heures auparavant sont maintenant presque toutes éteintes. Certaines fument encore, laissant dans l'air une odeur de cire froide.
Vous poussez une première porte : une petite salle de lecture.

Des dizaines de livres sont soigneusement rangés sur des étagères. Un fauteuil est placé devant une cheminée éteinte : personne.
Vous fouillez rapidement la pièce : rien.

Vous continuez. Une autre porte donne sur la cuisine : les lieux semblent avoir été abandonnés en plein repas.
Une marmite est encore posée sur le feu, mais complètement froide.
Sur une table, plusieurs assiettes sont disposées.
Rikki :
- Ils sont partis précipitamment.
Toi :
- Sans manger ?
Fidget :
- C'est peut-être une communauté religieuse qui pratique le jeûne.
Il soulève le couvercle d'une marmite.
Fidget :
- Ou alors ils ont eu une excellente raison de partir.
Vous quittez la cuisine. Le couloir suivant mène vers les cellules des moines.
Vous frappez à la première porte : aucune réponse.
Tu entrouvres : la chambre est parfaitement rangée.
Un lit. Une petite croix. Quelques livres. Et une fenêtre grande ouverte.
La deuxième cellule est identique. La troisième aussi.

Mais dans la quatrième, quelque chose attire votre attention.
Sur le mur, quelqu'un a écrit à la craie :
« NE PAS RESTER APRÈS LA TREIZIÈME. »
Sélène :
- La treizième quoi ?

Personne ne répond.

Boromir s'approche du message :
- C'est probablement un avertissement.
Fidget :

- Ou une très mauvaise décoration intérieure.

Vous poursuivez votre exploration.

Vous passez par une salle où sont entreposés d'anciens objets religieux. Des statues recouvertes de draps semblent vous observer à travers leurs silhouettes blanches.

Lucy s'arrête soudain.

Toi :

- Lucy ?

Elle fixe une statue.

- Je la connais.

Vous retirez le drap.

Une vieille statue représentant un ange apparaît. Lucy secoue la tête.

- Non… Je pensais la connaître.

Elle détourne les yeux.

Vous continuez.

Plus vous avancez, plus le monastère semble étrange.

Certains couloirs que vous aviez empruntés précédemment semblent maintenant différents.

Vous arrivez devant un escalier étroit. Il descend vers les caves. Un courant d'air glacial remonte des profondeurs.

Grinder :

- On descend ?

Toi :

- Pas cette fois.

Boromir :

- Sage décision.

Fidget :

- Je suis impressionnée. Pour une fois, notre chef vient de prendre une décision qui ne risque pas de nous faire mourir.

Vous poursuivez à l'étage. Le silence devient presque oppressant.

Puis vous entendez quelque chose : un bruit de papier.

Tout le monde s'arrête.

Rikki :

- Vous avez entendu ?

Vous écoutez : rien.

Vous avancez lentement.

Au bout du couloir, une porte est entrouverte.

Tu la pousses. C'est une petite salle d'archives. Des parchemins sont empilés sur des tables. Des registres remplissent les étagères. Mais aucun moine.

Vous fouillez quelques documents : des noms, des dates, des correspondances avec le Vatican.

Et soudain, Boromir trouve quelque chose.

- Regardez ça.

Il tient un vieux registre entre ses mains.

Une page a été arrachée.

Toi :

- Qu'est-ce qu'il y avait dessus ?

Boromir :

- Justement. Impossible de savoir.

Il regarde autour de lui.

- Quelqu'un ne voulait pas qu'on la lise.

Vous quittez les archives.

Un long escalier vous conduit à une partie plus ancienne du bâtiment. La pierre change. Les murs deviennent plus épais, les fenêtres plus petites.

Vous avancez dans un couloir sombre. Une porte est entrouverte. Puis une autre. Puis une troisième. Toutes les pièces sont vides.

Finalement, vous arrivez devant une grande porte en bois. Elle n'a aucune inscription.

Tu poses la main sur la poignée.

La porte s'ouvre avec un long grincement.
Vous entrez.
La pièce est différente des autres.
Un grand bureau en bois occupe le centre.
Derrière, une imposante bibliothèque couvre tout un mur.
Des parchemins sont empilés sur le bureau.
Une lampe à huile est éteinte.
Sur le mur, un crucifix.
Et derrière le bureau, accroché dans un cadre ancien, vous reconnaissez immédiatement un symbole : le sceau du Vatican.

Grinder regarde autour de lui.
- Où sommes-nous ?
Boromir s'approche lentement du bureau. Il lit la petite plaque métallique posée devant le fauteuil.
- « Père supérieur ».

Un silence glacial s'installe.
Vous venez de pénétrer, complètement par hasard, dans le bureau du père supérieur.
Et pour la première fois depuis le départ des moines, vous avez l'impression que quelqu'un voulait que vous trouviez cette pièce.
Vous décidez finalement de fouiller le bureau du Père supérieur.
Sur le bureau se trouve un parchemin roulé, maintenu par une corde noire.
Sur la cire rouge apparaît clairement le symbole du Vatican.
Le silence tombe lorsque tu prends le parchemin. Tu enlèves la ficelle et tu le déroules.



AU NOM DU VATICAN,

À l'attention du Père Supérieur du Monastère

Père,

Par ordre de la Sainte Autorité du Pape, vous êtes prié de prendre connaissance de cette lettre et d'en respecter les instructions sans délai.

Évacuez immédiatement le monastère.

Tous les frères devront quitter les lieux avant la quatrième heure du matin. Aucun objet, document ou relique ne devra être emporté, à l'exception de cette lettre.

Ne cherchez pas à comprendre les raisons de cet ordre.

Ne posez aucune question.

Surtout, ne restez pas sur place après la quatrième cloche car la treizième cloche sonne.

Vous devrez attendre à l'extérieur du domaine jusqu'à ce que la treizième cloche ait sonné.

Lorsque celle-ci aura sonné treize fois, vous pourrez revenir au monastère.

Alors seulement, vous constaterez si les lieux sont toujours tels que vous les avez laissés.

Si, lors de votre retour, la treizième cloche venait à sonner une nouvelle fois...

N'entrez pas.

Que Dieu vous accompagne.

Pour le Vatican,

Le responsable des Affaires Secrètes.

« L'heure H est arrivée.

Lorsque la treizième cloche sonnera treize fois, ce qui doit revenir reviendra. »

Aucune signature. Aucune date. Aucune explication.

- La treizième cloche ? murmure Sélène.

Grinder regarde immédiatement vers le clocher.

- Il y a combien de cloches ici ?

- Douze comme dans tous les monastères, répond Sélène.

Un silence.

- Alors pourquoi parler de la treizième ? demande Rikki.

- La treizième cloche est une légende. Il paraît que dans les monastères il y a une cloche secrète qui sert de rappel. Et au treizième coup il est l'heure H…

- En effet, mais pourquoi la faire sonner ?

Vous connaissez pourtant une vieille histoire concernant ce monastère.

- La treizième cloche n'a pas sonné depuis des décennies.

Certains moines prétendaient même qu'elle avait été retirée du clocher après un événement dont personne ne voulait parler.

Lucy s'approche lentement de la fenêtre.

-Attendez…

Vous vous tournez vers elle.

Elle fixe le clocher.

-Je crois que… je viens de l'entendre.

DONG.

Tout le monde se fige.

Une vibration traverse les mur…

Boromir sort immédiatement son arme.

- Les espions sont réveillés.

Puis plus rien. Quelque part dans le monastère, une porte vient de claquer.

Vous comptez en silence.

- Un coup seulement.

- Il nous reste 12 heures pour trouver…

Vous commencez donc à fouiller au peigne fin le bureau du père supérieur.

Boromir fixe les gargouilles.

- Je vous avais prévenus.

Jeff lève les yeux au ciel.

- Pas maintenant, Boromir.

- Si. Maintenant.

Il désigne la plus grande gargouille.

- La dernière fois, elle regardait vers le nord.

Personne ne répond.

- Aujourd'hui, elle nous regarde.

Lucy pâlit.

Parce qu'elle vient de remarquer quelque chose que personne d'autre n'a vu.

Sous les griffes de la gargouille, une petite pierre noire est coincée.

Exactement comme celle qu'elle a retrouvée dans ses affaires.

Vous comprenez alors le véritable enjeu :

Vous devez découvrir ce qui est arrivé aux moines et empêcher la troisième cloche de sonner.

Car si le message dit vrai, personne ne sait ce qui se passera lorsque la cloche retentira une troisième fois.

Et quelque part, derrière les murs du monastère, quelque chose vient de se réveiller.

Si tu as le crucifix fissuré gravé LUCY vous allez au #1 sinon vous allez au #2

#1

Le crucifix se réveille et se met à vibrer. Tu le sors du sac. Lucy te le prend des mains et là elle a une vision.

Lucy est sur un rocher. Elle contemple le chantier en contrebas. Les fondations de ce qui deviendra le Jordan Collège. Elle assiste à l'enterrement de … Elle ne sait pas qui est dans le cercueil porté par des templiers, reconnaissables à leurs tuniques blanches floquées de la croix rouge. Le cercueil est mis dans un tombeau de pierre puis fermé d'une dalle de roche. Ainsi est enterré un illustre personnage… Puis des images de la construction à différentes époques et le Jordan Collège. Et un sage qui lui dit : "Toi et Sélène vous avez les clefs pour ouvrir le tombeau sacré du créateur du Jordan Collège…"



Puis Lucy se réveille et revient avec vous.

Le silence du bâtiment est soudain interrompu par des pas précipités.

Un frère apparaît au bout du couloir. Sa robe brune est froissée et il semble avoir parcouru une longue distance en courant. Lorsqu'il vous aperçoit, il ralentit et reprend son souffle.

- Mes frères… excusez-moi. Je vous cherchais partout.

Boromir se place immédiatement devant le groupe.

- Pourquoi ? Qui vous envoie ? Et surtout, depuis combien de temps nous observez-vous ?

Le moine le regarde avec étonnement.

- Je… personne ne vous observe, mon fils.

- C'est exactement ce que dirait un espion !

- Boromir, intervient Jeff, laisse-le parler.

Le frère se racle la gorge et reprend, visiblement pressé.

- Je viens de recevoir un message du supérieur. Un envoyé du Vatican est attendu au monastère. Il devrait arriver d'un instant à l'autre.

À ces mots, vous échangez un regard inquiet.

- Un envoyé du Vatican ? demande Rikki.

Le frère baisse la voix.

- Il ne s'agit pas d'un simple messager. C'est le Père Vittorio.

Lucy relève brusquement la tête.

- Vittorio ?

Le moine acquiesce.

- Oui. Le supérieur m'a demandé de vous prévenir immédiatement. Le Père Vittorio souhaite vous rencontrer dès son arrivée. Il a précisé que cette entrevue concernait votre mission au Jordan Collège.

Fidget fronce les sourcils.

- Comment peut-il être au courant de ce qui s'est passé là-bas ?

- C'est une excellente question, répond Boromir. Une question à laquelle nous n'aurons probablement pas de réponse honnête.

Sélène, restée silencieuse jusque-là, s'approche de Lucy.

- Tu crois qu'il sait quelque chose sur Céleste ?

Lucy serre le crucifix contre elle.

- Je ne sais pas… Mais depuis ma vision, j'ai l'impression que tout le monde connaît une partie de mon histoire, sauf moi.

Tu poses une main sur son épaule.

- Nous trouverons des réponses.

- Je l'espère, murmure-t-elle.

Le frère s'apprête à repartir lorsqu'il se ravise.

- Il y a autre chose. Le Père Vittorio a demandé que personne ne touche aux archives du supérieur avant son arrivée.

Un silence glacial s'abat sur le groupe.

Jeff croise les bras.

- Curieux. Pourquoi interdire l'accès aux archives ?

- Peut-être parce qu'elles contiennent quelque chose qu'il ne veut pas que nous découvrions, suggère Grinder.

Boromir esquisse un sourire satisfait.

- Enfin quelqu'un qui comprend la situation.

Au loin, un bruit de sabots résonne dans la cour du monastère. Un cavalier est arrivé.

Le frère pâlit légèrement.

- Il est là.

Vous vous dirigez vers l'entrée. Par les hautes fenêtres, vous apercevez une silhouette vêtue de noir. Un homme élégant, au regard difficile à déchiffrer se tient debout au milieu de la cour. Un peu plus loin, son cheval : le Père Vittorio est de retour.

Lorsqu'il aperçoit Lucy derrière vous, il s'immobilise. Pendant une fraction de seconde, son visage trahit une émotion que vous ne lui connaissiez pas : la peur. Puis il reprend son expression habituelle et s'avance vers vous.

- Mes amis, dit-il d'une voix calme, je vois que vous avez découvert certaines choses depuis notre dernière rencontre.

Son regard se pose sur le crucifix fissuré que Lucy tient entre les mains.

- Et je constate que vous avez trouvé un objet qui aurait dû rester enfoui.

Il marque une pause, puis ajoute :

- J'espère sincèrement que vous n'avez pas entendu la treizième cloche.

Boromir ouvre de grands yeux.

- LA QUOI ?

Vittorio ne lui répond pas. Il fixe Lucy.

- Il faut que nous parlions. Tous ensemble. Et surtout, Lucy… vous devez me raconter exactement ce que vous avez vu sous le Jordan Collège.

Le Père Vittorio vous entraîne dans une petite salle du monastère, à l'écart des couloirs. Il referme la porte derrière vous et vérifie que personne ne vous a suivi.

Il regarde de nouveau le crucifix fissuré que Lucy tient entre ses mains.

- Avant toute chose, j'aimerais vous poser une question. Le pape Henry II, ça vous parle ?

Boromir éclate d'un rire bref.

- Le pape Henry II ? Ça ne me parle pas du tout, et pour cause ! Il n'y a jamais eu de pape Henry II ! Je connais peut-être mal les subtilités de la théologie romaine, mais je sais lire une chronologie. Henry II, c'est un empereur du Saint-Empire, pas un pape !

Il croise les bras, manifestement satisfait de sa remarque.

- Voilà ce qui arrive quand on laisse les archives du Vatican prendre la poussière !

Vittorio ne semble pas apprécier la plaisanterie.

- Votre assurance est admirable, Boromir. Malheureusement, elle ne vous sera d'aucune utilité dans cette affaire.

- Ah ! Donc vous reconnaissez qu'il n'existe pas ?

- Je reconnais surtout que vous confondez l'absence de preuves avec la preuve d'une absence.

Le Père Vittorio se tourne vers toi et le reste de l'équipe.

- Le pape Henry II a bel et bien existé. Son pontificat fut volontairement effacé des registres officiels. Son nom a disparu des chroniques, ses décisions ont été attribuées à d'autres et ceux qui connaissaient la vérité ont été réduits au silence.

Jeff fronce les sourcils.

- Vous êtes en train de nous dire que le Vatican a falsifié sa propre histoire ?

- Je vous dis que certaines vérités sont suffisamment dangereuses pour que même l'Église préfère les oublier.

Grinder s'approche de la table.

- Et quel rapport avec le Jordan Collège ?

Vittorio désigne le crucifix.

- Celui-ci.

Lucy resserre instinctivement ses doigts autour de l'objet.

- Dans ma vision, j'ai vu un Templier enterré sous le collège. Des hommes l'enterraient dans une salle souterraine. Et juste avant que la vision disparaisse, j'ai entendu parler de deux sœurs…

À la mention de Céleste, le visage de Vittorio se ferme.

- Je m'en doutais.

- Vous vous doutiez de quoi ? demande Lucy, sèchement. Vous savez quelque chose sur ma sœur ?

Le prêtre garde le silence quelques secondes, puis reprend :

- Le crucifix que vous possédez n'est pas une simple relique. Il a été fabriqué sur ordre d'Henry II. Selon les documents auxquels j'ai eu accès, il devait permettre d'ouvrir l'accès à sa tombe.

Fidget écarquille les yeux.

- Attendez… Vous voulez dire que le Jordan Collège a été construit au-dessus de son tombeau ?

- C'est précisément ce que je veux dire.

Rikki désigne le crucifix.

- Alors pourquoi est-il fissuré ? Et pourquoi porte-t-il le nom de Lucy ?

Vittorio observe longuement les lettres gravées sur le métal.

- Parce que cet objet n'a pas été conçu pour fonctionner seul. Il réagit à certaines personnes, à certains événements… et peut-être à certaines lignées.

Lucy pâlit.

- Certaines lignées ? Vous parlez de Céleste et moi ?

- Je crains que vous soyez toutes les deux au centre de cette histoire.

Sélène recule légèrement.

- Mais pourquoi ? Qu'est-ce que deux sœurs peuvent avoir à faire avec un pape oublié et un tombeau caché ?

- C'est justement ce que nous devons découvrir, répond Vittorio. Mais il y a une chose que vous devez comprendre : Henry II n'a pas fait construire le Jordan Collège uniquement pour enseigner la magie. Il a voulu protéger quelque chose. Quelque chose qu'il estimait trop dangereux pour être laissé à la portée du monde.

Boromir lève un doigt.

- Je savais bien que cette école cachait quelque chose ! Bon, je pensais à une réserve d'or, à une armée de gargouilles ou à une conspiration marchande, mais un tombeau papal, ça reste dans le thème.

Personne ne rit.

Vittorio s'approche de Lucy.

- Dans votre vision, avez-vous aperçu ce que le Templier tenait contre sa poitrine ?

Lucy ferme les yeux, essayant de retrouver les images qui lui échappent.

- Un parchemin… Je crois. Mais je n'ai pas pu lire ce qui était écrit dessus.

Le Père Vittorio devient livide.

- Un parchemin…

Il se détourne et murmure quelques mots en latin, comme une prière.

Puis il vous regarde de nouveau.

- Si ce que vous avez vu est exact, alors nous avons un problème bien plus grave que je ne le pensais.

- Lequel ? demandes-tu.

Vittorio marque une longue pause.

- Le Templier n'a peut-être jamais été enterré pour protéger le tombeau d'Henry II. Il a peut-être été enterré pour empêcher quelque chose d'en sortir.

À cet instant, le crucifix se met à vibrer dans les mains de Lucy.

Vittorio ferme les yeux.

- Alors il ne nous reste plus beaucoup de temps.

Il pose les deux mains sur la table.

- Nous devons retourner au Jordan Collège. Et cette fois, nous n'irons pas seulement chercher des réponses.

Il fixe chacun d'entre vous.

- Nous irons découvrir ce qu'Henry II a voulu maintenir prisonnier sous son tombeau.

Tu as le choix : questionner le Père Vittorio sur Henry II au #3 ou partir trouver le tombeau au chapitre 6

#2

Soudain, sans prévenir, le Burgrave apparait. Il te donne un sac de toile grossière avant de disparaitre comme il est apparu. Tu ouvres le sac avec précaution car avec la magie on ne sait jamais. Un crucifix fissuré gravé au nom de Lucy.

Rajoute-le à ton inventaire.

Tu donnes l'objet à Lucy qui, immédiatement après l'avoir touché, a une vision. Un souvenir ? Un rêve ? Une vision ?

Lucy est sur une montagne. Une cloche sonne. Elle regarde la clairière en contrebas : un chantier. Puis soudain sort, de sous les arbres, une procession mortuaire de Templiers. Reconnaissable à la croix rouge sur leurs tuniques blanches.

Les Templiers portent un cercueil recouvert d'un linceul blanc. Puis ils déposent le cercueil dans le tombeau creusé sur le chantier. Une cloche sonne.



Lucy se réveille et revient parmi vous.

Le silence du bâtiment est soudain interrompu par des pas précipités.

Un frère apparaît au bout du couloir. Sa robe brune est froissée et il semble avoir parcouru une longue distance en courant. Lorsqu'il vous aperçoit, il ralentit et reprend son souffle.

- Mes frères… excusez-moi. Je vous cherchais partout.

Boromir se place immédiatement devant le groupe.

- Pourquoi ? Qui vous envoie ? Et surtout, depuis combien de temps nous observez-vous ?

Le moine le regarde avec étonnement.

- Je… personne ne vous observe, mon fils.
- C'est exactement ce que dirait un espion !
- Boromir, intervient Jeff, laisse-le parler.

Le frère se racle la gorge et reprend, visiblement pressé.

- Je viens de recevoir un message du supérieur. Un envoyé du Vatican est attendu au monastère. Il devrait arriver d'un instant à l'autre.

À ces mots, vous échangez un regard inquiet.

- Un envoyé du Vatican ? demande Rikki.

Le frère baisse la voix.

- Il ne s'agit pas d'un simple messager. C'est le Père Vittorio.

Lucy relève brusquement la tête.

- Vittorio ?

Le moine acquiesce.

- Oui. Le supérieur m'a demandé de vous prévenir immédiatement. Le Père Vittorio souhaite vous rencontrer dès son arrivée. Il a précisé que cette entrevue concernait votre mission au Jordan Collège.

Fidget fronce les sourcils.

- Comment peut-il être au courant de ce qui s'est passé là-bas ?
- C'est une excellente question, répond Boromir. Une question à laquelle nous n'aurons probablement pas de réponse honnête.

Sélène, restée silencieuse jusque-là, s'approche de Lucy.

- Tu crois qu'il sait quelque chose sur Céleste ?

Lucy serre le crucifix contre elle.

- Je ne sais pas… Mais depuis ma vision, j'ai l'impression que tout le monde connaît une partie de mon histoire, sauf moi.

Tu poses une main sur son épaule.

- Nous trouverons des réponses.
- Je l'espère, murmure-t-elle.

Le frère s'apprête à repartir lorsqu'il se ravise.

- Il y a autre chose. Le Père Vittorio a demandé que personne ne touche aux archives du supérieur avant son arrivée.

Un silence glacial s'abat sur le groupe.

Jeff croise les bras.

- Curieux. Pourquoi interdire l'accès aux archives ?

- Peut-être parce qu'elles contiennent quelque chose qu'il ne veut pas que nous découvrions, suggère Grinder.

Boromir esquisse un sourire satisfait.

- Enfin quelqu'un qui comprend la situation.

Au loin, un bruit de sabots résonne dans la cour du monastère. Un cavalier est arrivé.

Le frère pâlit légèrement.

- Il est là.

Vous vous dirigez vers l'entrée. Par les hautes fenêtres, vous apercevez une silhouette vêtue de noir. Un homme élégant, au regard difficile à déchiffrer se tient debout dans la cour. Son cheval est un peu plus loin : le Père Vittorio est de retour.

Lorsqu'il aperçoit Lucy derrière vous, il s'immobilise. Pendant une fraction de seconde, son visage trahit une émotion que vous ne lui connaissiez pas : la peur. Puis il reprend son expression habituelle et s'avance vers vous.

- Mes amis, dit-il d'une voix calme, je vois que vous avez découvert certaines choses depuis notre dernière rencontre.

Son regard se pose sur le crucifix fissuré que Lucy tient entre ses mains.

- Et je constate que vous avez trouvé un objet qui aurait dû rester enfoui.

Il marque une pause, puis ajoute :

- J'espère sincèrement que vous n'avez pas entendu la treizième cloche.

Boromir ouvre de grands yeux.

- LA QUOI ?

Vittorio ne lui répond pas. Il fixe Lucy.

- Il faut que nous parlions. Tous ensemble. Et surtout, Lucy… vous devez me raconter exactement ce que vous avez vu sous le Jordan Collège.

Le Père Vittorio vous entraîne dans une petite salle du monastère, à l'écart des couloirs. Il referme la porte derrière vous et vérifie que personne ne vous a suivi.

Son regard se pose sur Lucy, puis sur le crucifix fissuré qu'elle tient entre les mains.

- Avant toute chose, j'aimerais vous poser une question. Le pape Henry II, ça vous parle ?

Boromir éclate d'un rire bref.

- Le pape Henry II ? Ça ne me parle pas du tout, et pour cause ! Il n'y a jamais eu de pape Henry II ! Je connais peut-être mal les subtilités de la théologie romaine, mais je sais lire une chronologie. Henry II, c'est un empereur du Saint-Empire, pas un pape !

Il croise les bras, manifestement satisfait de sa remarque.

- Voilà ce qui arrive quand on laisse les archives du Vatican prendre la poussière !

Vittorio ne semble pas apprécier la plaisanterie.

- Votre assurance est admirable, Boromir. Malheureusement, elle ne vous sera d'aucune utilité dans cette affaire.

- Ah ! Donc vous reconnaissez qu'il n'existe pas ?

- Je reconnais surtout que vous confondez l'absence de preuves avec la preuve d'une absence.

Le Père Vittorio se tourne vers toi et le reste de l'équipe.

- Le pape Henry II a bel et bien existé. Son pontificat fut volontairement effacé des registres officiels. Son nom a disparu des chroniques, ses décisions ont été attribuées à d'autres et ceux qui connaissaient la vérité ont été réduits au silence.

Jeff fronce les sourcils.

- Vous êtes en train de nous dire que le Vatican a falsifié sa propre histoire ?

- Je vous dis que certaines vérités sont suffisamment dangereuses pour que même l'Église préfère les oublier.

Grinder s'approche de la table.

- Et quel rapport avec le Jordan Collège ?

Vittorio désigne le crucifix.

- Celui-ci.

Lucy resserre instinctivement ses doigts autour de l'objet.

- Dans ma vision, j'ai vu un Templier enterré sous le collège. Des hommes l'enterraient dans une salle souterraine. Et juste avant que la vision disparaisse, j'ai entendu parler de deux sœurs…

À la mention de Céleste, le visage de Vittorio se ferme.

- Je m'en doutais.

- Vous vous doutiez de quoi ? demande Lucy, sèchement. Vous savez quelque chose sur ma sœur ?

Le prêtre garde le silence quelques secondes, puis reprend :

- Le crucifix que vous possédez n'est pas une simple relique. Il a été fabriqué sur ordre d'Henry II. Selon les documents auxquels j'ai eu accès, il devait permettre d'ouvrir l'accès à sa tombe.

Fidget écarquille les yeux.

- Attendez… Vous voulez dire que le Jordan Collège a été construit au-dessus de son tombeau ?

- C'est précisément ce que je veux dire.

Rikki désigne le crucifix.

- Alors pourquoi est-il fissuré ? Et pourquoi porte-t-il le nom de Lucy ?

Vittorio observe longuement les lettres gravées sur le métal.

- Parce que cet objet n'a pas été conçu pour fonctionner seul. Il réagit à certaines personnes, à certains événements… et peut-être à certaines lignées.

Lucy pâlit.

- Certaines lignées ? Vous parlez de Céleste et moi ?

- Je crains que vous soyez toutes les deux au centre de cette histoire.

Sélène recule légèrement.

- Mais pourquoi ? Qu'est-ce que deux sœurs peuvent avoir à faire avec un pape oublié et un tombeau caché ?

- C'est justement ce que nous devons découvrir, répond Vittorio. Mais il y a une chose que vous devez comprendre : Henry II n'a pas fait construire le Jordan Collège uniquement pour enseigner la magie. Il a voulu protéger quelque chose. Quelque chose qu'il estimait trop dangereux pour être laissé à la portée du monde.

Boromir lève un doigt.

- Je savais bien que cette école cachait quelque chose ! Bon, je pensais à une réserve d'or, à une armée de gargouilles ou à une conspiration marchande, mais un tombeau papal, ça reste dans le thème.

Personne ne rit.

Vittorio s'approche de Lucy.

- Dans votre vision, avez-vous aperçu ce que le Templier tenait contre sa poitrine ?

Lucy ferme les yeux, essayant de retrouver les images qui lui échappent.

- Un parchemin… Je crois. Mais je n'ai pas pu lire ce qui était écrit dessus.

Le Père Vittorio devient livide.

- Un parchemin…

Il se détourne et murmure quelques mots en latin, comme une prière.

Puis il vous regarde de nouveau.

- Si ce que vous avez vu est exact, alors nous avons un problème bien plus grave que je ne le pensais.

- Lequel ? demandes-tu.

Vittorio marque une longue pause.

- Le Templier n'a peut-être jamais été enterré pour protéger le tombeau d'Henry II. Il a peut-être été enterré pour empêcher quelque chose d'en sortir.

À cet instant, le crucifix se met à vibrer dans les mains de Lucy.

Vittorio ferme les yeux.

- Alors il ne nous reste plus beaucoup de temps.

Il pose les deux mains sur la table.

- Nous devons retourner au Jordan Collège. Et cette fois, nous n'irons pas seulement chercher des réponses.

Il fixe chacun d'entre vous.

- Nous irons découvrir ce qu'Henry II a voulu maintenir prisonnier sous son tombeau.

Tu as le choix : questionner le Père Vittorio sur Henry II au #3 ou partir trouver le tombeau au chapitre 6

#3

Le Père Vittorio sort de sous sa soutane un sac de toile marron qui semble assez ancien :

- Ceci est le Talisman du Théier. Il nous sera surement utile.



Il donne le sac à Lucy.

N'oublie pas d'ajouter ce talisman à ton inventaire.

- D'après les archives du Vatican, il a été créé par une sorcière en il y a a environs 2000 ans.

À l'intérieur du sac repose un étrange talisman de métal noirci et de bronze, dont les contours évoquent des racines noueuses. En son centre, une pierre verdâtre semble contenir une minuscule forêt prisonnière. Des filaments lumineux serpentent sous sa surface, comme les branches d'un arbre vivant.

Fidget se penche au-dessus de la table.

- Oh ! Il est magnifique ! Vous croyez qu'il vaut combien ?

- Fidget, ce n'est pas le moment, marmonne Rikki.

- Je pose une question scientifique.

- Depuis quand la valeur marchande est-elle une science ?

Pendant que les deux compagnons se chamaillent, Lucy fixe le talisman sans dire un mot. Son visage change brusquement.

- Je… je le connais.

Vittorio relève la tête.

- Vous l'avez déjà vu ?

- Non. Enfin… je ne crois pas.

Lucy tend lentement la main. À quelques centimètres de ses doigts, la pierre émeraude s'illumine. Un léger bourdonnement emplit la pièce, suivi d'une vibration qui fait trembler les couverts abandonnés sur une étagère. Puis Lucy touche le talisman. Une onde verdâtre traverse la pièce.

La flamme de la bougie s'allonge brutalement avant de retrouver sa taille normale. Les ombres se déplacent sur les murs, dessinant un instant des silhouettes qui ressemblent à des arbres tordus. Sélène recule contre le mur.

- Dites-moi que quelqu'un d'autre a vu ça.

- Tout le monde l'a vu, répond Grinder. À moins que nous ayons tous mangé quelque chose de mauvais au dîner.

Boromir :

- Je le savais ! Cet objet est vivant !

Mais le guerrier nordique ne vous écoute déjà plus. Il observe le plafond avec méfiance, persuadé que quelque chose vient de se réveiller dans les poutres.

Quant à Jeff, il s'est approché de Lucy. Il remarque que la lumière du talisman pulse au même rythme que sa respiration.

- Lucy, vous allez bien ?

Elle acquiesce lentement.

- Oui. C'est étrange… Je me sens comme si quelque chose venait de se remettre en place dans ma tête. Je ne me souviens de rien de précis, mais… je ne me sens plus seule.

À ces mots, le talisman émet une seconde pulsation.

Cette fois, chacun d'entre vous ressent quelque chose.

Une chaleur discrète vous parcourt le corps. Les bruits du monastère deviennent plus nets : le vent dans les fissures, le craquement du bois, les gouttes d'eau tombant quelque part dans les profondeurs du bâtiment.

Vous percevez même, derrière la porte verrouillée, des pas qui s'éloignent dans le couloir.

Grinder se redresse.

- Attendez. Vous avez entendu ?

- Oui, quelqu'un était devant la porte.

Boromir regarde vers celle-ci.

- JE LE SAVAIS !

Pourtant, malgré la tension, une sensation inattendue s'installe entre vous. Vos regards se croisent et, pendant quelques secondes, vous semblez comprendre instinctivement ce que les autres pensent. Lucy n'a pas besoin de parler pour que vous sentiez son inquiétude. Grinder devine que Jeff s'apprête à ouvrir la porte. Même Boromir paraît hésiter, comme si une part de lui venait de reconnaître que vous êtes tous du même côté.

Puis la lumière du talisman diminue.

Lucy le serre contre elle.

- Père Vittorio… d'où vient cet objet ?

Le prêtre reste silencieux un instant. Son regard se pose sur la pierre verdâtre, et pour la première fois depuis que vous le connaissez, vous lui trouvez l'air véritablement inquiet.

- De la Forêt Interdite. Il appartenait au sorcier du Théier.

Un silence glacial tombe sur la pièce.

Rikki croise les bras.

- Vous voulez dire que vous nous donnez un objet fabriqué par un sorcier dont nous ignorons presque tout ?

- Je vous donne un objet capable de vous aider à survivre à ce qui vous attend.

- C'est une façon très élégante de dire que vous ne savez pas s'il va nous tuer, remarque Jeff.

- Je sais qu'il possède des pouvoirs de protection, de perception et de guérison. Je sais également qu'il réagit à Lucy d'une manière que je n'avais jamais observée.

Il marque une pause.

- Ce que j'ignore, en revanche, c'est pourquoi.

Lucy baisse les yeux vers le talisman. Une petite marque vient d'apparaître sur la pierre : une forme ramifiée, semblable à un arbre dont les racines s'enfonceraient dans un cercle.

Elle porte instinctivement la main à son front.

Une image fugitive traverse son esprit : une silhouette blanche dans une forêt, une main tendue vers elle… et une voix qui murmure…

Lucy laisse échapper un cri et manque de lâcher le talisman.

Tu te précipite vers elle.

- Lucy ! Qu'est-ce que vous avez vu ?

La jeune fille secoue la tête, bouleversée.

- Je ne sais pas… Mais je crois que cet objet ne m'a pas été donné par hasard.

- Alors nous devons partir d'ici avant que quelqu'un d'autre ne découvre ce que nous venons de réveiller.

Un nouveau bruit retentit dans le couloir.

Effet sur l'équipe : le talisman renforce temporairement les sens et la coordination de 47 et de ses compagnons. Il réagit particulièrement à Lucy, déclenchant une nouvelle manifestation de ses souvenirs liés à Céleste. Mais quelqu'un au monastère semble avoir senti son activation… et sait déjà qu'il est entre vos mains.

Il vous faut quitter le monastère et aller au chapitre 6

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

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 et y aller au XXVI
Demander à l'équipe et continuer vers Nubule voir Gragas au XXVII

Ne rien faire : cette montre est une vieillerie qui disjoncte et aller au XXVIII

XXVI

XXVII

XXVIII