



Les noyés

Illustration de couverture :

IAR

Jeu et texte :

Zyx

Date de parution :

1er novembre 2012

Site :

<http://www.cyberskald.com>

LES NOYÉS

REGLES

Faites un jet

Lorsqu'il vous est demandé de faire un jet, lancez un dé à six faces et ajoutez-y le score de la caractéristique ou compétence demandée.

Arrondis

Arrondissez toujours en votre défaveur.

Combat

Un combat est une suite d'assauts affrontant deux camps. Pour chaque assaut, chaque camp jette les dés à tour de rôle, un dé par individu. Le seuil à atteindre pour faire mouche est précisé dans la colonne « *Toucher* ». Un combat prend fin :

- Lorsque les effectifs d'un des deux camps tombent à zéro.
- Lorsque le nombre d'assauts est épuisé : la ligne « ____1__2__3... » vous permet de savoir à quel assaut vous en êtes.

Vous devez donc tenir le compte de trois choses : vos effectifs, leurs effectifs, et le nombre d'assauts écoulés.

Exemple de combat :

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires	3 ou +	[_5][_][_][_]
Soldats	5 ou +	[_4][_][_][_]
Vous	4 ou +	____1__2__3

Ce combat en trois assauts oppose 4 soldats et vous à 5 adversaires.

Assaut #1 :

Vous lancez 4 dés pour vos soldats : 1, 3, 4 et 5. Un adversaire est blessé.

Vous lancez 1 dé pour vous-même : 4. Un deuxième adversaire est blessé.

Vous lancez 3 dés pour les adversaires encore valides : 2, 4 et 6. Deux soldats sont blessés.

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires	3 ou +	[_5][_3][_][_]
Soldats	5 ou +	[_4][_2][_][_]
Vous	4 ou +	____1__2__3

Assaut #2 :

Vous lancez 2 dés pour vos soldats : 3 et 4. Aucun adversaire n'est blessé.

Vous lancez 1 dé pour vous-même : 5. Un deuxième adversaire est blessé.

Vous lancez 2 dés pour les adversaires encore valides : 3 et 5. Deux soldats sont blessés.

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires	3 ou +	[_5][_3][_1][_]
Soldats	5 ou +	[_4][_2][_0][_]
Vous	4 ou +	____1__2__3

Assaut #3 :

Vous ne lancez pas de dés pour vos soldats, tous blessés.

Vous lancez 1 dé pour vous-même : 5. Le dernier adversaire est blessé.

Victoire !

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires	3 ou +	[_5][_3][_1][_0]
Soldats	5 ou +	[_4][_2][_0][_]
Vous	4 ou +	____1__2__3

Vous avez triomphé, mais cinq soldats sont désormais blessés.

Scores et compétences

Panique Générale :

En tant que Chef de Sécurité, votre mission consiste à éviter que les 100 civils ne paniquent ou ne meurent. Le niveau de Panique Générale commence à 0 point.

Sang-Froid :

Votre niveau de Sang-Froid indique votre capacité à gérer rationnellement et émotionnellement la situation. Il commence à 10 points et peut devenir négatif.

– à 6 points ou moins, vous ne pouvez plus utiliser de Compétence Mentale.

– à 3 points ou moins, vous ne pouvez pas utiliser de Compétence Physique.

Compétences :

Vos compétences sont naturellement au rang 0. Choisissez soigneusement lesquelles augmenter. Si vous possédez plusieurs rangs dans la même compétence, les effets sont cumulatifs.

Compétences Physiques : attribuez un total de trois rangs parmi les compétences suivantes :

– *Armes à feu* : bonus de +1 par rang s'appliquant à vos jets pour toucher un ennemi.

– *Pilotage* : bonus de +1 par rang s'appliquant à vos jets pour piloter un véhicule ou manœuvrer une machine.

– *Athlétisme* : bonus de +1 par rang s'appliquant à vos jets d'agilité, d'endurance ou de force.

Compétences Mentales : attribuez un rang à l'une des compétences suivantes :

– *Tactiques* : vos soldats bénéficient d'un bonus de +1 aux armes à feu lorsque vous les dirigez en chair et en os.

– *Tête froide* : vous commencez avec 15 points de Sang-Froid au lieu de dix.

– *Leadership* : lorsque la Panique Générale augmente de deux points ou plus, vous pouvez ôter un point de cette augmentation. En complément, lorsque la Panique Générale diminue d'un point, vous pouvez la diminuer d'un point supplémentaire.

1

Deepsea Horizon, Golfe du Mexique, 19 avril 2010.

Ça a commencé par un lendemain de tempête ayant contraint l'équipe de plongée à vérifier l'alignement du forage. Et la visite inopportune de l'inspectrice de Greenpeace mandatée par l'ONU, qu'un dirigeant d'Oil Refinery Company, arrivé en hélico au matin pour démontrer un semblant de responsabilité, vous a sollicité de guider personnellement. Hargneuse et tenace, Deepika Bringer a juré la clôture de la plate-forme pétrolière pour des raisons écologiques – ce en quoi elle n'a pas tort, mais votre rôle se limite à protéger les vingt soldats et cent civils sous votre responsabilité, pas à essuyer les aquilons de sa rage.

Une matinée de dispute quant à ses droits d'accès aux parties sensibles : arsenal, salle des machines, vidéosurveillance, administration, tour de contrôle, station météo, salle de plongée... Le directeur, resté en planque dans son bureau, a baissé le pantalon sur tout, jusqu'à lui laisser plonger la main dans ses tiroirs.

Et puis, ça a continué avec un accident mortel parmi les plongeurs : de l'eau pour le moulin de la bouledogue.

« Attaqué par un animal INCONNU ! » : rapport d'autopsie passionné du médecin-biologiste qui n'arrange pas les affaires. Il a fallu ruser pour le maintenir confidentiel. Et l'enragée flairant ce qu'on veut lui cacher, qui fait une fixation sur l'accident, criant au danger à qui veut l'entendre.

Et pour clore la journée, l'idée supérieure d'organiser une cérémonie à la mémoire du défunt pour « remonter le moral du personnel », et pour « montrer à la pouffiasse l'importance et l'étroitesse des relations humaines au sein de l'entreprise ». Quoi, malgré le cyclone annoncé pour ce soir ? Oui, malgré le cyclone.

Un des pire typhons ayant jamais secoué la plate-forme, dont les stridences métalliques vous pénètrent en vibrant jusqu'à l'os. Le vent siffle et rugit dans les antennes, les grues, les câbles, le derrick ; des centaines d'objets cognent contre les cloisons. La houle tord les poutres de métal d'un côté et de l'autre comme pour les essorer ou scier. La cathédrale d'acier semble d'allumettes, et craque, crisse, se froisse, grince d'efforts.

Des vagues gigantesques s'abattent en explosant contre le flanc de Deepsea Horizon, qui se soulève et tangue. Les embruns fouettent la baie vitrée du réfectoire, où presque cent personnes attendent que Tian-Tian, l'expert chinois en télécommunications, finisse de régler le micro du directeur. La sono

sature dans les graves, crachote, couine, siffle ; le personnel, nerveux et malade, tousse et vomit.

Enfin, Tian-Tian fait un signe : le discours galvaniseur peut commencer.

Vous aviez cru que préparer la sécurité de cette réunion, avec l'inspectrice sur le dos pour vous aboyer le respect des normes à chaque étape, le directeur se « recueillant » pour son discours, et les heures de retard accumulées, serait la dernière épreuve de la journée. Mais ce miel vous achève :

« C'était un homme de la mer, qui avait passé dix-sept ans comme sous-marinier au service d'ORC ; et la mer l'a accueilli une dernière fois, comme une mère son enfant. L'océan était sa maison, et comme tous les marins qui y destinent leur vie, il avait le courage des tempêtes et l'inébranlable volonté du travail bien fait. Il était de la race qui se lève tôt, un de ces héros qui n'oublie pas de nourrir leur famille restée bien au chaud sur le continent pendant qu'ils affrontent les éléments, pour en extraire l'énergie qui fait tourner le monde. C'est toujours dur de voir partir les plus productifs d'entre nous, mais, demain, en pointant à notre poste sans faiblir, qu'il nous serve d'exemple à tous, et... »

Phrases usurpées ; homme creux. Qu'en sait-il, de la mort, de la vie, de la famille, des valeurs humaines, du devoir ?

Vous vous tournez vers la baie vitrée pour ne plus écouter. Les montagnes liquides se soulèvent et vous font face en se fracassant l'une après l'autre, secouant la structure entière. Les lumières de la plate-forme vacillent par moment, accrochent des reflets orangés dans les eaux noires qui vous scrutent comme les yeux d'un monstre multiple.

Le directeur a fini. Suite du programme : buffet à volonté et musique. Boire, mâcher, meubler. En fait, les survivants ne savent jamais quoi dire, encore moins les prêtres et les directeurs. Vivre, parfois, consiste seulement à émettre son propre bruit. Bon sang, vous avez besoin de repos.

Mais ce repos ne viendra pas. Chaque seconde vous brûle comme une éclaboussure de cire en plein cœur. Les êtres disparus vous hantent. Vous portez leur amour comme une flamme, dans la nuit glacée, vers les temps à venir, jusqu'à la dernière goutte de jus.

Les longs cheveux auburn de votre femme, les boucles de votre enfant, leur visage... ils reviennent chaque fois que vous fermez les yeux. Vous les voyez en ce moment, dans l'océan déchaîné, figés dans la tourmente éternelle d'un souvenir se jouant et rejouant depuis quinze ans.

Vous les voyez dans cette tempête agitée, ils émergent du creux de la vague qui se dresse comme un mur, et vous regardent, bouche ouverte et muette, grands yeux aveugles.

Vous les voyez surgir de cette nuit d'un autre temps, menant le cimetière de noyés à votre rencontre. Vous, le seul rescapé. Ils vous appellent, vous percent de reproches... Pourquoi êtes-vous en vie ? Pourquoi les avez-vous abandonnés ? « Regardez ! Il y a des gens dans l'eau ! », fait un homme non loin de vous.
« Oh mon dieu ! Ils vont se noyer ! »
« C'est impossible ! »

Vous clignez des yeux, chassez les souvenirs. Ils sont toujours là. Ils flottent, montent et descendent, traversés par des lames aussi hautes que la plateforme. Crayeux, déformés, inhumains, il y en a des dizaines. Un éclair illumine la scène à ce moment-là, et révèle cent têtes livides de plus vous fixant.

C'est un cauchemar. Mais vous n'êtes pas le seul à le voir. Un frisson collectif parcourt l'assemblée tandis qu'ils viennent sur vous. L'onde colossale gonfle, menaçante, et porte les visages à votre niveau. L'impact sera terrible. Soudain, le vacarme de la tempête se fait plus fort et des rafales humides vous trempent l'oreille : des insensés ont ouvert les portes donnant sur le pont, déterminés semble-t-il à lancer une bouée aux noyés.

Vous donnez l'ordre à vos soldats de les retenir et refermer les portes, mais ils ne réagissent pas. Vous vous précipitez.

Trop tard : les tonnes d'eau ébranlent Deepsea Horizon, s'abattent contre les murs, sur le pont, déferlent dans le réfectoire, déversent un torrent alourdi de corps, tirant, poussant, traînant, emplissent la salle de lutte liquide et de suffoqués désespoirs. La sono crachote une étincelle dès que les flots la submergent ; lumières et musique disparaissent subitement, plongeant la salle dans la pénombre et la panique, et le son cru de quatre-vingt-dix gorges hurlant de peur aveugle. En quelques secondes, le chaos a englouti l'humanité. Cela se bouscule, cela se noie, cela s'enfuit, c'est une masse de jambes et de bras qui n'écoute plus vos ordres. *Augmentez la Panique Générale de trois points, et perdez un point de Sang Froid.* Vous devez agir !

Si vous courez débrancher la sono et appelez la salle des machines pour qu'ils rétablissent le courant au plus vite, allez au **51**.

Si vous vous précipitez pour refermer les portes, allez au **61**.

2

– Je n'étais pas au courant », répète pour la dixième fois le PDG d'ORC à la télé. Depuis une heure, il évacue toute forme de responsabilité.

Un appel interrompt vos réflexions nauséuses. Tout le monde attendait ce procès depuis six mois.

La deuxième sonnerie retentit. Les avocats veulent faire porter le chapeau à l'ingénieur Manitoba. Les morts ont toujours tort...

Troisième sonnerie. Écœurant. Vous prenez l'appel. Vous savez parfaitement qui c'est.

- Vous avez vu leur défense ? Ils n'ont pas osé dire la vérité !
- Leurs avocats l'ont trouvée juridiquement trop risquée.
- Nous devons absolument contre-témoigner et dévoiler à l'humanité l'existence d'une espèce inconnue et civilisée !
- Nous en avons déjà parlé Dr Schweitzer. Ce serait leur déclarer la guerre. Il est trop tôt, ce que nous savons doit rester clandestin.
- Alors vous allez appuyer leurs dires ?, fait-il d'une voix effondrée.
- Oui, Dr Schweitzer, et vous enfoncerez Manitoba avec moi ! Ce qui est en jeu est d'une autre envergure et ne fait que commencer. La résistance de l'espèce humaine repose sur nos épaules.

*Vous gagnez une **Compétence Mentale**. Rendez-vous dans une prochaine aventure !*

3

Vous faisiez souvent ce cauchemar quand vous étiez petit.

Deux tâches lumineuses dans le noir, à trois mètres de hauteur.

Comme les phares approchant d'un immense camion...

Courant vers vous.

Un klaxon grave, comme une baleine grondante...

Et vous vous réveilliez en pleurs.

Cette fois-ci l'impact est réel. Une masse d'éléphant vous percute.

Vous décollez du sol et heurtez la cloison, les cervicales pulvérisées.

Vous vous endormez pour toujours.

4

+ 60s

– Veuillez-vous calmer et rester dans le réfectoire ! , annoncez-vous de votre voix la plus autoritaire et rassurante. Vous balayez la salle de votre faisceau, et repérez du mouvement du côté des portes des cuisines. Une poignée d'ouvriers s'apprêtent à prendre la poudre d'escampette. Vous les rappelez à l'ordre.

– Vous êtes en sécurité ici, et vous le resterez tant que vous ne quitterez pas le réfectoire.

– Mais que se passe-t-il ? Pourquoi y a-t-il eu des coups de feu ? Pourquoi le courant est coupé ?

Les civils déversent leurs questions comme si une vanne avait lâchée en eux. Vous devez leur clouer le bec, ou bien cela va partir en vrille, surtout si l'inspectrice manifeste sa paranoïa. Vous décidez de dire la vérité.

– Nous avons été attaqués par une force inconnue. Les envahisseurs ont été neutralisés, mais les machines ont été sabotées. Le danger n'est pas écarté, alors personne ne sort d'ici.

Ils assimilent l'information comme un coup de massue, mais se calment et deviennent raisonnables. *Diminuez la Panique Générale d'un point.*

Soudain, de nouveaux coups de feu résonnent dans le complexe ! Allez au 40.

5

Comme sur un ordre inaudible, les créatures se replient soudain et sautent à la mer.

« Victoire ! », clament vos soldats, mais vous n'aimez pas ça.

– Remettez-vous à couvert ! , ordonnez-vous.

Une boule de feu explose et projette tout le monde à terre et crible les murs d'impacts. Le sol vibre, bascule, devient une pente. Cadavres et vivants commencent à rouler vers la mer.

Vous agrippez de toute votre énergie l'amarre d'une caisse et parvenez à stopper votre glissade.

En bas, au lieu des quais, il n'y a plus que la gueule noire de l'océan, parcourue de spasmes liquides et de flammes, engloutissant ce qui plonge dedans.

En quelques minutes seulement, les ultimes cris disparaissent.

Il n'y a plus rien que le bruit du vent, des flammes, de l'eau, du métal.
Et vous, fétu de paille à cinq cent kilomètres des côtes, sur le point de lâcher, criant une dernière fois.

6

- Je vous ai apporté des oranges.
- Merci, Dr Schweitzer.

Chaque mois, il vient vous remonter le moral. Vous allez en prendre pour dix-huit ans fermes. Les avocats de l'ORC ont immédiatement flairé la victime idéale et ont entamé un procès contre vous en vous réclamant des dommages et intérêts à hauteur de trente milliards de dollars, téléguidant les médias sur vous. Votre cas est disséqué à la Une et aux Vingt-Heures, vos négligences et vos mauvaises décisions. On insinue une condition mentale, on invente un penchant pour la bouteille, on expose la tragédie d'il y a quinze ans et le naufrage de votre vie depuis. Quant à la vérité, la publication par des tabloïds a d'emblée discréditée l'explication d'un assaut par des monstres.

Vous avez tout laissé faire. Vous n'avez protesté que mollement. Au fond, vous l'avez bien mérité.

7

La porte du bureau s'ouvre au moment où vous en approchez, et vous vous retrouvez nez à nez avec le directeur qui vous bouscule sans vous reconnaître, une serviette débordant de documents sous le bras. Il a l'air terrorisé. Vous le retenez par le bras.

- Monsieur le directeur, suivez-moi, nous devons embarquer.
- Non ! le bateau offrirait une cible facile pour ces terroristes ! Évacuez-moi par hélico.
- Personne n'est assez fou pour piloter avec semblable tempête.
- Si. Vous. La moitié de ma fortune est à vous si vous le faites décoller.

Vous n'avez pas le temps de discuter. Il se passe quelque chose sur les quais. Que faites-vous ?

Si vous l'abandonnez là et descendez aux quais, allez au **21**.

Si vous montez sur le pont du niveau 2 pour opérer la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais, allez au **82**.

Si vous escortez le directeur jusqu'au pont du niveau 2 puis jusqu'à l'hélicoptère, allez au **28**.

8

Vous allumez l'appareil et montez le volume. Au début, vous n'entendez rien d'autre que le rugissement des éléments déchaînés dehors, les martèlements, le fracas.

Et puis, quelque chose comme un lent crissement de sable dans l'écouteur, venant de très loin. Vous collez la radio contre votre oreille, et vous bouchez l'autre d'une main.

Le frottement d'un rideau immense, vibrant, un écho allant et venant sous la voûte d'un dôme céleste. Des vagues de sonorités errantes, raclant les parois d'une grande salle, vibrant d'harmonies magnétiques. Les vestiges d'une musique oubliée. Vous éloignez l'émetteur-récepteur. Le sentiment s'estompe. *Vous perdez un point de Sang Froid.*

Une respiration haletant venant des escaliers vous met en alerte : quelqu'un approche ! Vous prenez position et mettez en joue : mais c'est le directeur qui surgit, une serviette de documents à la main. Il enjambe les obstacles aux sols sans la moindre attention, rivant ses yeux écarquillés sur les vôtres :

- Quelle providence ! J'espérais tellement que vous seriez là !
- Que faites-vous ici ? Allez aux quais !
- Évacuez-moi par l'hélico tout de suite, et la moitié de ma fortune est à vous !

Sans même attendre votre réponse, il ouvre en grand la porte donnant sur le pont.

Que souhaitez-vous faire ?

Si vous le suivez jusqu'à l'hélicoptère, allez au **95**.

Si vous l'ignorez et descendez aux quais, allez au **57**.

9

Vous relevez tous les interrupteurs en même temps : les ténèbres refluent dans une clarté aveuglante. Malgré les sifflements qui s'engouffrent dans la béance laissée par la déflagration, vous entendez distinctement la charge des assaillants se transformer en trébuchements maladroits. Vous profitez de la seconde de gagnée pour recharger votre arme.

Ils entrent dans votre champ de vision : vous mettez plusieurs battements de cœur à tirer un sens de l'enchevêtrement d'écailles et de membres palmés qui se déplace en gargouillant ; vous en oubliez de tirer.

Vous reconnaissez bientôt des yeux, des jambes et vous comprenez subitement que se tiennent devant vous de grandes bêtes sombres, puissantes, debout, voûtées, aux mâchoires de baudroie, aux yeux gros comme des assiettes !

Elles protègent un individu beaucoup plus imposant dont l'énorme tête touche presque le plafond du couloir : son faciès inhumain est bariolé de couleurs criardes et couronné d'une barbe d'appendices pendouillants. Il transporte une caisse entre des pattes griffues et palmées, et vous regarde droit dans les yeux, avec une acuité qui vous stoppe net dans votre intention d'appuyer sur la gâchette.

Vous perdez deux points de Sang Froid.

Jet de **Sang Froid**

- 10 ou + Allez au **48**.
- 8 ou 9 Allez au **19**.
- 7 ou - Allez au **68**.

10

Votre oreillette grésille, comme si l'un des micros de vos hommes avait mal fonctionné. Une détonation résonne, venant de la cage d'escalier.

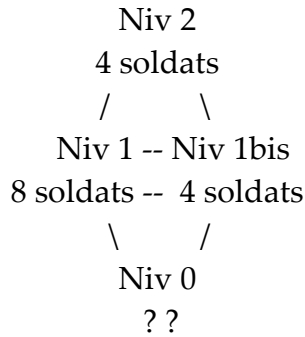
Vous appelez aussitôt les différents secteurs. Le niveau zéro reste silencieux : ni les deux soldats en poste dans la salle des machines, ni les deux gardes en patrouille dans l'entrepôt ne répondent. Soudain, l'électricité se coupe à nouveau, suivi des plaintes de la foule.

Vous rallumez votre lampe torche et enjoignez les quatre soldats du réfectoire à faire de même, tout en vous dirigeant jusqu'au téléphone mural – alimenté par un circuit secondaire. Vous tentez de joindre l'ingénieur japonais sur la ligne fixe, mais Manitoba ne répond plus.

Vous devez absolument savoir ce qu'il se passe, rétablir le courant, et éviter que les civils ne paniquent ou se dispersent.

« Alerte à toutes les unités. Armez-vous et soyez vigilants, chuchotez-vous dans votre micro, le niveau zéro a peut-être été victime d'une embuscade ou d'un accident grave. »

Vous dressez mentalement le bilan de la situation :



- Quatre soldats ne répondent plus au niveau 0, en plus de l'ingénieur.
- Huit soldats sont en repos dans leurs cabines au niveau 1. Le temps de s'équiper, ils peuvent atteindre le niveau 0 ou le niveau 2 en deux minutes.
- Quatre soldats se trouvent au niveau 1 bis et patrouillent une zone sécurisée englobant l'administration, le centre de vidéosurveillance et l'arsenal, dont vous et le directeur êtes les seuls à posséder la clef. Vous devez impérativement laisser ces hommes en poste.
- Quatre soldats se trouvent avec vous dans le réfectoire au niveau 2 : vous pouvez atteindre le niveau 0 en une minute.

Dans tous les cas, une équipe d'ingénieurs suivra l'escouade d'intervention, afin de réparer les éventuels dégâts en salle des machines. *Jusqu'au rétablissement du courant, vous devrez tenir le compte exact du temps qui passe, qui sera indiqué en tête de paragraphe. Notez aussi vos mouvements de troupes.*

Trois stratégies s'offrent à vous :

- Rester dans le réfectoire avec vos hommes et protéger le personnel. Envoyer les huit soldats du niveau 1 en reconnaissance au niveau 0 dès qu'ils sont prêts, et les suivre par radio. Pendant l'attente, parler avec le médecin-biologiste, au **84**, ou calmer les civils qui commencent à manifester de l'inquiétude, au **79**.
- Quitter le réfectoire avec vos quatre hommes et vous rendre immédiatement au niveau 0. Des huit soldats au niveau 1, quatre vous rejoindront en renfort avec une minute de retard, et quatre iront au réfectoire pour s'occuper de la foule, qui sera donc restée sans surveillance ni protection dans le noir pendant plus de deux minutes. Allez au **17**.
- Laisser vos hommes dans le réfectoire et rejoindre les huit soldats du niveau 1. Lorsqu'ils sont prêts, descendre avec eux au niveau 0. Allez au **69**.

11

Dès que vous franchissez le seuil, le déluge vous asperge et vous gifle. Vous apercevez l'héliport à une trentaine de mètres. Des câbles arrachés battent comme une armée de tambours, des bâches déchirées claquent en sifflant. Autour de la plate-forme, l'océan grondant forme des vallées et des montagnes mouvantes.

Vous prenez une inspiration, tentez de mesurer le roulis du pont, et vous lancez dans le chaos. De prise en prise, vous vous rapprochez de l'hélicoptère solidement amarré. Victoire ! Vous atteignez la porte, montez dans la cabine.

Quelque chose a ravagé le tableau de bord. Plusieurs appareils sont arrachés, des cadrans fracassés, des leviers cassés. Les commandes sont inutilisables !

Qui a pu faire ça ? Et que faire maintenant ?

Vous ressortez dans la tempête. Votre seule chance est désormais le bateau. Soudain, une explosion secoue le sol, qui s'incline brutalement. Vous dérapez, perdez l'équilibre et vous cognez la tête. Vous parvenez à vous rattraper à une barre tandis qu'oscille dangereusement le pont. Impossible de quitter votre position sans tomber.

– Chef ! le flotteur sud a explosé !

– Tentez une sortie sur les quais et embarquez !, hurlez-vous sans être sûr que le soldat entende autre chose que la furie des éléments.

Vous vous efforcez de revenir à la tour de contrôle mais n'avez progressé que de quelques mètres au bout de plusieurs minutes. Un incendie dévore la moitié de Deepsea Horizon. Vous êtes épuisé.

– Chef ! Nous avons repoussé des assaillants sur les quais mais le bateau est à la dérive !

Vous n'avez pas le temps de répondre, car une deuxième explosion ébranle la structure, qui bascule à nouveau. Vous êtes emporté jusqu'au bord du pont, violemment stoppé par la rambarde. Des paroles de détresse retentissent dans votre oreillette mais le vacarme d'un tank de gaz gros comme un silo en train de se déformer au-dessus de vous ne vous permet que d'en comprendre le mot « noyer ».

Le tank fracturé tombe sur le côté et commence à rouler vers vous. Vous rampez pour vous mettre hors de portée juste à temps, mais la rambarde cède sous l'impact et vous vous retrouvez suspendu au-dessus du vide à un morceau de fer qui se tord dans vos mains.

– Chef ! Que faisons-nous ?

Il n'y a rien à répondre. Vous chutez dans l'océan en feu.

12

Vous atteignez le bureau et ouvrez la porte à la volée. Le coffre mural, le seul auquel n'a pas eu accès l'inspectrice, est ouvert. Vous découvrez le directeur agenouillé derrière la table, fébrilement en train de remplir un sac de documents.

- Que faites vous, monsieur le directeur ?
- Euh... je sauve le plus important. Certains rapports ne doivent pas tomber entre des mains malveillantes.
- Nous n'avons plus le temps pour ça. Nous devons évacuer.
- Par l'hélico ?
- Mais non, par bateau.
- Le bateau offre une cible facile pour les terroristes ! Évacuez les civils par bateau, mais évacuez-moi par hélico.
- Personne n'est assez fou pour piloter avec semblable tempête.
- Si. Vous. La moitié de ma fortune est à vous si vous le faites décoller.

Un soldat vous appelle sur votre radio. Johnson.

- Chef, je crois qu'il y a du mouvement sur les quais. Plusieurs silhouettes, mais avec les rouleaux qui leur tombent dessus, je n'arrive pas à bien distinguer.
- A toutes les unités : rassemblement dans les entrepôts. Tenez-vous prêts à effectuer un assaut sur les quais.

Depuis le bureau administratif, vous passez également une annonce générale :

« A tout l'équipage du Deepsea Horizon. C'est le chef de sécurité qui vous parle. Rendez-vous à l'entrepôt pour une évacuation immédiate. Ne restez pas dans vos cabines, descendez sans bousculade. Ceci n'est pas un exercice. »

Divisez le nombre de dispersés par deux, en arrondissant en votre défaveur.

Que souhaitez-vous faire ?

Foncer à l'entrepôt ? Allez au **21**.

Vous rendre sur le pont du niveau 2, pour opérer la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais ? Allez au **82**.

Escorter le directeur jusqu'à l'hélicoptère, en traversant le pont du niveau 2 ? Allez au **28**.

13

Vous l'entendez trop tard, sans en prendre conscience, ni l'identifier, avant même d'engager un mouvement réflexe : ce cliquetis de verre rebondissant contre du métal.

Roulant sur le sol, à vos pieds.

C'est immédiat. Au fin fond de vous, quelque chose s'enfuit, plus vite que votre matière désagrégée ne le retient.

14

Vous remettez l'éclairage principal et clignez des yeux sous l'intense lumière. Des embruns entrent en chuintant par la trouée qu'a laissé la déflagration. Une flaque se forme déjà au sol et dilue le sang bleu qui s'écoule des blessures des créatures.

Vous vous penchez sur leur cadavre : une peau obscure et squameuse semble recouvrir un assemblage gélatineux de cartilages et de muscles, muni d'extrémités palmées et griffues aux articulations souples et d'un faciès contrefait à la gueule fournie de dents et aux yeux disproportionnés, dont le regard désormais fixe est étrangement doux et plissé.

L'être hideux qui les dominait se distingue par sa taille et sa tête hypertrophiée couverte de traits colorés et d'une couronne de tentacules pendouillantes qui s'enroulent et se contorsionnent encore, même dans la mort. Fasciné, vous ne pouvez vous empêcher de les compter : trente-six. *Notez ce nombre. Cet examen vous fait perdre deux points de Sang-Froid.*

Avant de partir, vous remarquez un petit objet contre un opercule de la bête. Un impact de balle l'a pulvérisé, mais vous reconnaissez du plastique, des câbles et composants électroniques : un artefact humain sans équivoque possible.

Les explications se bousculent dans votre cerveau, mais vous avez plus urgent à faire : l'inventaire de l'arsenal. Allez au 55.

15

« Ici le US Warrior, vous nous recevez ? Ici le US Warrior. »

Votre cœur bondit de joie, ressuscité. Vous répondez précipitamment, donnez vos coordonnées, on vous répond, on vient !

Vous scrutez l'horizon. Une caresse réchauffe votre nuque : l'astre solaire émerge des limbes.

Un éclat blanc apparaîtrait bientôt sur la ligne de la mer. Une petite virgule, un iota de rien du tout. Mais de la taille de sept milliards de frères et sœurs.

Une heure plus tard, des bras amicaux vous accostent et vous guident à bord, tandis qu'un équipage de *marines* prennent en charge les rescapés. On vous prodigue des soins, à boire, un lit, on vous abreuve de questions et de chaleur humaine. Après les hurlements de la catastrophe, les paroles apaisantes de l'infirmier vous entoure d'un cocon rassurant.

Le sommeil vous appelle, mais professionnel jusqu'au bout, vous faites mentalement le bilan de la situation avant de vous endormir sous les draps frais. Des cent civils et vingt soldats, combien ont disparu ?

– 25 ou - : vous êtes un héros. Les épreuves de cette nuit infernales, au lieu de vous détruire, vous ont rendu plus fort. Vous avez réduit la médiocrité de votre vie à une miette inexistante. Vous dormez du sommeil des justes, porté par les rêves reconnaissants de quatre-vingt-dix êtres humains. Allez au 2.

– 26 à 50 : vous avez fait ce que vous avez pu, bon sang, et pour la première fois depuis que vous n'êtes plus jeune, malgré la catastrophe en cours, vous n'étiez pas impuissant. La crise a révélé la puissance de votre courage qui se grave au burin en votre cœur pendant les vingt heures de sommeil qui suivent. Vous émergez en homme nouveau. Allez au 52.

– 51 à 75 : les visages des vivants et des morts se mélangent, consumés par des eaux noires en feu ; vous dormez mal. Et si vous aviez fait ceci ? S'il s'était passé cela ? Vos songes répètent encore et encore les mêmes scènes, cherchant une variante, une sortie, un salut. Hélas, le fleuve du temps ne coule que dans un sens et les possibles sont consumés. Le cauchemar, c'est quand on se réveille. Allez au 6.

– 76 ou + : le tribunal des noyés vous ceinture complètement désormais. Vous êtes au fond d'un puits crépusculaire peuplé des visages tristes et froids des disparus. « pourquoi ? », « pourquoi ? ». Depuis les géhennes perpétuelles, leurs voix décideront nuit et jour si vous êtes un criminel, ou un incompetent. Allez au 6.

- Les adversaires ne ripostent pas.
- Chaque assaut prend 30s.

A n'importe quel moment, vous pouvez ordonner la charge pour en finir, au risque d'un combat rapproché. Dans ce cas, allez au 46.

Si vous abattez les cinq intrus, allez au 25.

18

Vous touchez le saboteur au flanc. Celui-ci se retourne vers vous, et saute à bas avec une vigueur prodigieuse ; il plonge dans une déferlante qui l'engloutit et vous le cache. Avec terreur, vous comprenez qu'il nage vers vous à la vue de l'onde qui parcourt la surface de l'eau écumeuse. Vous tirez au jugé, vous ratez.

Le directeur pousse un cri de panique et tente de vous arracher l'arme des mains :

– Il faut l'abattre ! Vite !

Après une brève lutte, vous le repoussez et récupérez la maîtrise, mais trop tard : l'être s'est relevé, est maintenant sur vous. Vous reconnaissez les yeux globuleux de l'inspectrice une fraction de secondes avant qu'elle ne vous désarme d'une brutale griffure au bras. Vous lui donnez un coup de talon dans les jambes et rencontrez une dureté glissante au lieu de chair humaine. Elle trébuche tout de même et roule, mais agrippe le mollet du directeur qui hurle de douleur.

L'être est nu. Sa peau sombre et luisante n'est pas humaine. Ses bras remontent vers l'aine du directeur qui se débat comme un diable. Vous vous jetez sur l'échine de la créature et enserrez son cou glissant dans une clef de bras. Elle se débat, siffle, gronde, mais ne parvient pas à se défaire de votre prise. Le directeur lui donne des coups de pieds dans la figure en se tenant à un tuyau. Vous la sentez mollir, mais soudain, le pont vibre et chavire.

Une boule de feu éclaire la nuit. Vous glissez tous les trois. Tandis que vous happez un filin, le monstre heurte la rambarde du pont et bascule par-dessus bord. Le directeur a réussi à freiner sa glissade. Son pantalon est déchiqueté.

Épuisé, il vous montre d'un signe l'hélicoptère qui menace de basculer à n'importe quel moment malgré les amarres qui le retiennent. Vous montez avec peine dans la cabine et vérifiez son état : plusieurs instruments de bord sont cassés mais le manche répond bien et vous pouvez enclencher les moteurs. Vous hurlez à votre compagnon de défaire les amarres pendant que l'hélice accélère,

mais il essaie à tout prix de vous rejoindre. L'hélice accélère. Le directeur n'a toujours pas compris l'urgence de la situation, et cherche à se sangler pendant que vous lui criez de descendre pour libérer l'hélicoptère.

Jet de **Sang Froid**

– 5 ou + Allez au **45**.

– 4 ou - Allez au **34**.

19

Avec angoisse, vous constatez que vous vous êtes arrêté, haletant, tremblant, suant. Une doigt glacé vous coule le long du dos.

L'imminence du danger vous rappelle à la réalité comme une baffe vous tirant d'un rêve : « tire, idiot ! »

Vous abattez la créature la plus proche de deux coups de feu. Le géant éructe un grondement et saute immédiatement par la fenêtre, emportant des débris de cloison avec lui.

Vos soldats ouvrent aussi le feu, pulvérisant les sbires du fuyard. Vous vous précipitez au rebord et plongez votre regard dans le vide, dans la tempête, et n'apercevez qu'une coursive déserte battue par les vagues en dessous de vous.

L'être a dû plonger dans la mer déchaînée.

La gifle mouillée d'une bourrasque marque votre échec ; et vous rappelle à l'ordre : « agis, idiot ! Cela ne finit pas là ! Qu'y avait-il dans la caisse ? »

Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir : l'arsenal. Allez au **55**.

20

+ 60s

– Chef, vous devriez venir voir ça...

Leroy noir, le chef d'escadre. *Le roi*, comme vous l'appelez. Un gars solide, destiné à vous succéder. Vous sentez quelque chose dans sa voix. Il est sur le point de flancher.

– Les intrus... ce sont des ... des hommes-grenouilles !

– Ne vous préoccupez pas de ça, *le roi*, et reprenez immédiatement le contrôle de la salle des machines.

La manière dont il a dit *grenouille*.

– Chef... je crois...

– *Le roi*, ressaisissez-vous ! Abattez les autres avant qu'ils ne fassent quelque chose d'irréversible avec les générateurs !

Le québécois a fait le Darfour et le Yémen avant de venir ici, il a connu bien des horreurs, mais ce n'était pas un trentenaire qui vous parlait, c'était la voix d'un petit garçon apeuré.

Derrière vous, vous n'entendez plus que le cyclone. Le réfectoire retient son souffle. Sans vous en apercevoir, vous avez donné vos dernières instructions en gueulant.

A tout moment, vous vous attendez à entendre de nouveaux coups de feu. Mais il n'y a que le vent, les vagues, et les grincements sinistres de la plate-forme malmenée. *Augmentez la Panique Générale d'un point.*

Enfin, une fulgurance sonore : la voix de Leroy noir !

- La... la salle des machines est sous notre contrôle... le ... l'ennemi nous a échappé... aucune... aucune perte à signaler dans notre groupe. Les hommes de la salle des machines ont été retrouvés... déchiquetés.

Vous avalez votre salive. *Déchiquetés. Ajoutez quatre hommes en Pertes Militaires, et un homme en Pertes Civiles.*

- Que les ingénieurs fassent l'état des avaries et remettent en marche ce qui peut l'être.

- Bien reçu chef.

Continuez de suivre le passage du temps et notez le moment exact où l'électricité repartira : remettre en route les générateurs prendra autant de temps qu'il s'en est écoulé depuis la panne.

Vous devez absolument assurer la sécurité de la salle des machines avec un minimum de deux soldats pour la garder. Si nécessaire, envoyez-en un du réfectoire à Leroy noir. *Notez les positions de vos troupes sur la Feuille d'Aventure.*

Que voulez-vous faire en attendant le retour du courant ?

Si vous souhaitez parler au docteur Schweitzer, allez au **56**.

Si vous préférez parler au directeur, allez au **32**.

Si vous souhaitez calmer les civils, allez au **4**.

21

Vous dévalez les escaliers, criant à des gens que vous entendez courir dans des couloirs de descendre avec vous vers l'entrepôt, mais sans savoir s'ils vous ont entendu. Lorsque vous atteignez la grande salle où sont rassemblés les ouvriers du Deepsea Horizon, des visages pâles d'angoisse se tournent vers vous,

fatigués, interrogateurs, des bouches s'ouvrent, fusant de questions et d'appels à l'aide, des bras se tendent. Vous vous débattez pour atteindre la porte des quais et rejoindre les soldats malgré les mains vous accrochant.

Brusquement, un roulement de tonnerre projette la foule à terre ; le sol a sauté à votre rencontre, puis est retombé de côté, formant une pente. C'est toute la plate-forme qui a bougé. Vous glissez vers un mur où s'entassent déjà les premiers civils dans une terreur hurlée. Les parois grondent encore de la vibration. Une boîte de conserve roule jusque sous votre pied : des caisses se sont fracturées. Par un hublot, vous apercevez un nuage de feu : quelque chose a explosé, sans doute un flotteur. *Augmentez la Panique Générale de trois points.*

A quatre pattes, vous remontez péniblement la pente en direction de la porte du quai, commandant à vos soldats de s'y regrouper. Des personnes au sol dont les jambes patinent s'agrippent désespérément à vous. Vous vous en débarrassez l'une après l'autre jusqu'à atteindre le seuil. Arme en main, vous vous préparez à essuyer les vagues du niveau 0 et actionnez l'ouverture.

Des trombes d'eau surgissent à votre figure, puis la pluie, puis le vent, puis un nouveau torrent. Comme un homme ivre, vous vous accrochez à une rambarde et faites un pas à chaque retour de la houle, dont la poussée de biais menace de vous jeter à l'eau à tout instant. Un labyrinthe de containers déplacés ou détachés se dresse devant vous.

Vous dispersez vos hommes en plusieurs groupes pour ratisser la zone jusqu'au bateau qui demeure invisible à cette distance. C'est alors qu'à la faveur d'un éclair, vous distinguez des formes tapies derrière les angles.

– Attention !, vous criez-vous, et ouvrez le feu vers un coin d'où vient de bondir une ombre à votre rencontre.

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires (*)		[30][][][][][][][][]
Soldats	5 ou +	[][][][][][][][][]
Vous	4 ou +	___1__2__3__4__5__6__7

– Tous vos soldats valides sont présents.

– Si vos soldats disposent de feux de mains, ils peuvent les lancer pour aveugler les adversaires, qui seront pénalisés par un -5 lors de la contre attaque pour tout le reste du combat.

– Si vous disposez vous-mêmes de ces feux de Bengale, vous pouvez les utiliser pour mieux éclairer les zones d'embuscades et octroyer un bonus de +1 aux soldats pour tout le reste du combat.

– Si vous ordonnez un assaut offensif, vous et vos soldats gagnez un bonus de +1

aux dés, mais les ennemis auront un bonus de +3 lors de la riposte.

– Un soldat recevant une blessure se noie dans les secondes qui suivent, emporté par une des lames. Les antidotes, si vous en possédez, ne sauvent que sur un 6.

– Vous pouvez lancer une grenade s'il vous en reste au lieu d'appuyer sur la gâchette.

* : Lors de la riposte de vos adversaires, lancez un dé et ajoutez leur effectif :

6 ou moins : pas de victime.

Entre 7 et 11 : 1 victime.

Entre 12 et 16 : 2 victimes.

Entre 17 et 21 : 3 victimes.

Entre 22 et 26 : 4 victimes.

Entre 27 et 31 : 5 victimes.

Entre 32 et 36 : 6 victimes

37 ou plus : 7 victimes.

Menez ce combat à terme :

Si vos soldats sont morts et que vous recevez une blessure, allez au **47**.

Si vous êtes vainqueur en sept assauts ou moins, allez au **70**.

Dès le début du huitième assaut, allez au **5**.

22

Le bateau tangue avec force. Les survivants se reposent, terrassés, écrasés par les ténèbres du ciel immense. Personne ne parle. Vous regardez votre montre. Le docteur s'occupe des blessés en silence. Vos regards se croisent : ils restent encore une tâche à faire.

Il se lève et apporte un sac à dos, dont il sort un boîtier. Après une longue hésitation, il en déverrouille le couvercle, laissant apparaître le bouton. Vous lui prenez la télécommande des mains. Il vous retient le poignet au dernier moment. Vous lisez dans ses yeux le sentiment d'une erreur irréversible. Peu à peu, cela s'imprègne en vous.

S'ils ne sont qu'une colonie, c'est un génocide. S'ils sont plusieurs, c'est la guerre.

Solitude du devoir.

- C'est eux ou nous, soufflez-vous finalement. Vous appuyez. Quelques secondes plus tard, les sonars du bateau captent une explosion sur le fond marin.

Un voile se lève dans votre esprit, qu'une pensée traverse en un éclair. Ce n'était pas une reine. Une fille.

Puis il n'y a plus que le vide, rempli graduellement par le grondement de l'orage pleurant de rage sur la mer folle. Vous tremblez. Le scientifique pleure, prostré.

Vous reprenez la barre de la coquille ballottée. La condition des blessés empire. Vous lancez des SOS dans le poste de radio durant des heures, mais le cyclone a tordu l'antenne : seuls des parasites vous reviennent en écho, répondant obstinément que vous êtes perdus dans le bruit de l'univers.

Si vous avez un livre avec vous, allez au **73**.

Vous tenez bon. Seul encore debout, vous traversez la nuit jusqu'à ce qu'une lueur pâle annonce le retour proche du soleil ; les soubresauts de l'hôte élémentaire se sont calmés.

Comme un rayon de chaleur, une voix crachotante perce les derniers ressacs de cauchemar.

« Ici le US Warrior, vous nous recevez ? Ici le US Warrior. »

Votre cœur bondit de joie, ressuscité. Vous répondez précipitamment, donnez vos coordonnées, on vous répond, on vient !

Vous scrutez l'horizon. Une caresse réchauffe votre nuque : l'astre solaire émerge des limbes.

Un éclat blanc apparaît bientôt sur la ligne de la mer. Une petite virgule, un iota de rien du tout. Mais de la taille de sept milliards de frères et sœurs.

Une heure plus tard, des bras amicaux vous accostent et vous guident à bord, tandis qu'un équipage de *Marines* prennent en charge les rescapés. On vous prodigue des soins, vous perce d'aiguilles. Après les hurlements de la catastrophe, les paroles apaisantes des infirmiers vous entoure d'un cocon rassurant.

Le sommeil vous appelle, mais professionnel jusqu'au bout, vous faites mentalement le bilan de la situation avant de vous endormir sous les draps frais. Des cent civils et vingt soldats, combien ont disparu ?

– 50 ou - : qui sait combien de croche-pieds avait tendus l'Histoire à l'Humanité jusqu'à cette nuit ? Vous avez rencontré l'Autre, hostile, ancien et puissant, et vous n'êtes pas tombé. Dans le long rêve qui s'ensuit, vous vous tenez debout sur un roc gigantesque en forme d'éperon, à la croisée des mondes, contemplant la destinée humaine à venir. Derrière vous, une armée hommes qui n'ont pas dit

leur dernier mot ; ils se battront. Votre flambeau brille d'une ardeur accrue. Allez au **2**.

– 51 à 75 : victoire amère ! Vous vous rappelez en songe d'un temps où la vie vous honorait de leçons plus douces, et vous désirez les mériter à nouveau. Mais de plus grands devoirs vous appellent ; endurer est votre destin ; il faut le suivre : peut-être mènera-t-il les humains à la délivrance. Ce que vous avez vu ne peut sombrer dans le néant, et vous devez en porter la connaissance comme une blessure. Allez au **52**.

– 76 ou + : pourquoi êtes-vous encore en vie ? Un destin absurde se joue de vous. Le cauchemar est devenu un gouffre. L'abîme vous dévore ; vous errez nu dans la fournaise d'un monde obscur dont les dieux vous ont déclaré l'anéantissement. Plus aucun voile ne vous protège de l'horrible réalité : vous êtes brisé. Le reste de votre vie n'est plus qu'une longue noyade. Allez au **6**.

23

+ 30s

L'idée de rentrer dans l'eau et affronter les monstres autour du bateau terrifie les soldats. Montrant l'exemple, vous montez à bord d'un sous-marin et refermez le capot avec un faux calme. Cette démonstration de courage inspire peut-être certains de vous suivre : si vos hommes sont équipés de fusils-harpons ou bien si vous avez pris la compétence **Leadership**, consultez la table suivante :

Jet de **Sang Froid**

– 16 ou +	Quatre hommes vous suivent.
– 13 à 15	Trois hommes vous suivent.
– 10 à 12	Deux hommes vous suivent.
– 7 à 9	Un homme vous suit.
– 6 ou -	Personne ne vous suit.

*Chaque soldat vous accompagnant en sous-marin confère un bonus de +1 à vos jets de **Pilotage** et d'**Athlétisme** sous l'eau.*

L'eau engouffre le sous-marin ; vous pénétrez dans un autre monde, morcelé en trouées noires et orangées par la nappe de pétrole incendiée. Vos phares renvoient des draperies ombrées aux formes changeantes et des rideaux de bulles miroitants ; la puissante houle charrie des corps dont vous ne sauriez dire s'ils sont chair ou métal, morts ou vivants, homme ou poisson.

Malgré votre extrême concentration pour naviguer le labyrinthe liquide qui vous tiraille d'un côté et de l'autre, vous vous désorientez. Dès lors, vous ne cherchez plus qu'à survivre et éviter de vous faire happer par un flux trop fort, sans la moindre idée d'où se trouve le bateau, redoutant à chaque instant de voir surgir un monstre.

La situation semble désespérée lorsque brusquement, un courant vous pousse vers un nuage opaque de fumée sous-marine qui s'écarte à votre passage, révélant au dernier moment une coque contre laquelle vous êtes sur le point de vous écraser !

Faites un jet de **Pilotage** pour éviter le choc :

- Si vous faites 3 ou moins, allez au **81**.
- Si vous faites plus, vous parvenez à passer en dessous, et remontez aussitôt à la surface, collé au bateau. Vous apercevez les barreaux de l'échelle dès que vous ouvrez le capot du submersible, et en quelques coups d'accélérateur bien dosé, vous vous portez à leur hauteur et parvenez à les empoigner. Allez au **90**.

24

Donnant des ordres à gauche et à droite, comme un berger et ses chiens, vous amenez les premiers civils à l'entrepôt. Vous laissez quatre soldats s'occuper des flux, et recrutez tous les autres pour faire une sortie. Johnson annonce des mouvements suspects sur ses écrans. Dès que vous ouvrez le portail des quais, des trombes d'eau se jettent sur vous en grondant. La zone est submergée par les vagues ! Si vous êtes équipés de harnais, vous vous sanglez aux câbles et rambardes.

Avec prudence et difficulté, résistant aux courants qui vous tiraillent et aux bourrasques qui vous balaient, vous vous dirigez vers le bateau que vous cache un empilement de containers, en faisant signe à vos hommes de se déployer.

Bien vous en prend, car l'un d'eux ouvre le feu. Vous ne voyez encore rien, et les rugissements du typhon couvrent vos paroles.

Soudain, une explosion secoue la plate-forme et vous projette au sol. Vous vous écrasez le nez contre une cloison en criant de douleur. Une lueur orangée indique un incendie quelque part dans le bâtiment. L'inclinaison du plancher s'est modifiée ; plusieurs containers ont bougé et menacent de glisser. C'est un flotteur qui a dû être touché ! *Ajoutez deux points à la **Panique Générale**.*

Avec effroi, vous réalisez que les torrents qui dévalent la nouvelle pente

amènent des dizaines de créatures à votre rencontre. Vous donnez l'ordre de tirer !

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires (*)		[30][][][][][][][][][][]
Soldats	4 ou +	[][][][][][][][][][]
Vous	3 ou +	___1__2__3__4__5__6__7__8__9

- Tous vos soldats valides sauf quatre sont présents.
- Les harnais confèrent un bonus de +1.
- Si vos soldats disposent de feux de mains, ils peuvent les lancer pour aveugler les adversaires, qui seront pénalisés par un -5 lors de la contre attaque pour tout le reste du combat.
- Si vous disposez vous-mêmes de ces feux de Bengale, vous pouvez les utiliser pour mieux éclairer les zones d'embuscades et octroyer un bonus de +1 aux soldats pour tout le reste du combat.
- Si vous ordonnez un assaut offensif, vous et vos soldats gagnez un bonus de +1 aux dés, mais les ennemis auront un bonus de +3 lors de la riposte.
- Un soldat recevant une blessure se noie dans les secondes qui suivent. Les antidotes, si vous en possédez, ne sauvent que sur un 6.
- Vous pouvez lancer une grenade s'il vous en reste au lieu d'appuyer sur la gâchette.

* : Lors de la riposte de vos adversaires, lancez un dé et ajoutez leur effectif :

6 ou moins : pas de victime.

Entre 7 et 11 : 1 victime.

Entre 12 et 16 : 2 victimes.

Entre 17 et 21 : 3 victimes.

Entre 22 et 26 : 4 victimes.

Entre 27 et 31 : 5 victimes.

Entre 32 et 36 : 6 victimes

37 ou plus : 7 victimes.

Menez ce combat à terme :

Si vos soldats sont morts et que vous recevez une blessure, allez au **47**.

Si vous êtes vainqueur en neuf assauts ou moins, allez au **70**.

Dès le début du dixième assaut, allez au **5**.

25

+ 60s

Le dernier envahisseur s'affale par terre, blessé mortellement. Ils n'avaient pas d'armes à feu. Vous vous précipitez vers la salle des machines. Le faisceau de votre lampe éclaire au passage l'un des cadavres. Vous n'arrivez pas à faire du sens de ce que vous apercevez : un déguisement ridicule de carnaval dégoulinant de peinture bleue.

Vous progressez dans le couloir menant à la salle du machine : la porte blindée en est défoncée.

Collé au mur, vous jetez un rapide coup d'œil à l'intérieur. Deux yeux énormes, aux pupilles courbes, un immense regard de velours, dans lequel vous plongez, aspiré, tombant.

Vous vous rejetez en arrière de toute votre volonté, ébranlé. Votre arme vous a échappé des mains, vous tremblez de la tête aux pieds.

Il vous semble que plusieurs secondes se sont écoulées, qui ont échappé à votre attention. Vous ramassez votre arme, rassemblez votre courage et regardez à nouveau, prêt à faire feu : personne. Les bruits de casse ont cessé vous ne sauriez dire quand. La salle des machines est déserte. Vos hommes semblent déconcertés.

Avez-vous halluciné ?

Vous pénétrez dans la grande pièce, et remarquez les cadavres de vos soldats et de l'ingénieur Manitoba. Ils ont été taillés avec sauvagerie, comme s'ils avaient été pris dans une hélice. Fébrilement, les ingénieurs qui vous ont suivi dressent l'état des avaries.

*Ajoutez quatre hommes en **Pertes Militaires**, et un homme en **Pertes Civiles**. Vous perdez également un point de **Sang Froid**.*

Continuez de suivre le passage du temps et notez le moment où l'électricité repartira : réparer les machines prendra autant de temps qu'il s'en est écoulé depuis la panne.

Vous contactez vos hommes au réfectoire pour savoir où en est la situation avec les civils.

- Ils ont entendu les coups de feu et sont au bord de la panique, chef, nous avons du mal à les contrôler. Plusieurs personnes ont tenté de fuir par les cuisines et les escaliers.

*Ajoutez encore deux points de **Panique Générale**. Pour chaque **minute** écoulée ou entamée depuis la panne jusqu'à maintenant, ajoutez le score de **Panique Générale** au score des **Dispersés**. Par exemple, si 3 minutes 30 secondes se sont écoulées et que*

votre score de Panique Générale est de 5, ajoutez 20 au Score des Dispersés.

Vous devez absolument assurer la sécurité de la salle des machines avec un minimum de deux gardes. Si nécessaire, envoyez des hommes du réfectoire.

Qu'allez-vous faire maintenant, pendant que les ingénieurs effectuent les réparations ?

Si vous examinez plus en détail les corps des intrus, allez au **78**.

Si vous appelez par radio le directeur, allez au **32**.

Si vous appelez par radio le docteur Schweitzer, allez au **56**.

26

Vous écoutez à nouveau. Un murmure comme le balancement maudit d'une mer silencieuse. Les étranges rivages d'une immense civilisation presque effacée. Et dans les flots minuscules, le crépitement de l'écume contre le sable qui se remonte. Petit à petit, votre cœur bat au rythme de cet autre temps, de cet autre endroit.

Un clapotis au timbre familier vous fait fermer les yeux : il vous a semblé entendre une parole.

Un appel à l'aide.

Une femme, et une voix plus faible... un enfant....

Vous frissonnez.

Ils vous appellent, ils sont là, de l'autre côté...

Vous leur parlez, les appelez à votre tour, tripotez les boutons de la boucle d'oreille !

Ils semblent vous avoir entendu, vous entendez votre prénom maintenant, ce sont eux ! Oui ce sont bien eux !

Oh mon dieu ! Ils ne sont pas morts, ils sont prisonniers, ils vous attendent...

Une explosion secoue la plate-forme qui bascule ; vous tombez dans les escaliers mais parvenez à vous rattraper. Vous arrachez votre oreillette criarde pour ne pas perdre le contact avec les vôtres. C'est si bon de les entendre à nouveau, mais ils souffrent, ils manquent d'air, chacune de leur parole est suffoquée, pleine d'eau.

– Ne vous en faites pas, je vais vous rejoindre, vous retrouver. Vous m'avez tellement manqué, je vous croyais perdus.

Vous leur parlez pendant ce qu'il semble être des heures, vous partagez

les peines de la séparation, et la joie de vous retrouver.

« Viens ! », disent-ils. « Viens, papa. »

L'eau atteint vos pieds, surgie du fond de la cage d'escalier, comme une délivrance venue vous emporter là-bas.

– J'arrive !

Vos larmes de bonheur se mêlent à l'océan salé.

27

Les jambes flageolantes, vous chanceliez dans les escaliers et lâchez la radio, qui éclate en heurtant le sol. Le contact s'estompe peu à peu.

Vous vous rétablissez. Vous avez appris une information précieuse au sujet de la chose qui gît : vous connaissez son emplacement précis, au fond du forage, à 35 mille pieds de profondeur. *Notez ce chiffre.*

Votre oreillette, qui grésille depuis un bon moment, vous crachote un message qui vous ramène à la réalité. Vos soldats vous réclament : ils ont fini de rassembler les civils dans l'entrepôt ! Allez au **21**.

28

Dès que vous ouvrez les portes du réfectoire, le vent alourdi manque de vous renverser, tandis qu'un éclair zèbre le ciel et vous assourdit. A une quarantaine de mètres, l'héliport et la tour de contrôle où se trouve la salle des communications se distinguent à peine.

Si vous êtes équipé d'un harnais, vous vous amarrez à un cordage. Vous bénéficiez dans ce cas d'un bonus de +2 à tous les jets d'**Athlétisme** qui pourraient survenir sur le pont.

Vous sprintez sur le sol glissant, évitant les soufflets mouillés, épousant le roulis. Soudain, claquant au-dessus de votre tête, un câble sectionné fouette et menace de vous cisailer !

Jet d' Athlétisme	<i>Vous êtes seul</i>	<i>Vous êtes accompagné.</i>
– 3 ou +	Allez au 58 .	Allez au 96 .
– 2 ou -	Allez au 77 .	Allez au 53 .

29

La dernière créature visible s'affale mollement dans un bruit flasque. Aussitôt, les bruits cessent dans l'arsenal. Vous guettez le moindre mouvement. Quelque chose de petit rebondit dans le couloir dans votre direction. Vous balayez le sol de votre faisceau avant de réaliser : une grenade !

– En arrière !, criez-vous avant de plonger à couvert !

Le souffle de l'explosion vous étourdit. Vos tympan bourdonnent. La déflagration a ravagé la cloison externe.

Par chance personne n'est blessé. Cependant, lorsque vous vous relevez, l'intrus est déjà sur vous : une masse imposante, plus haute qu'un homme, et deux énormes yeux brillant dans l'obscurité ! Vous vous apprêtez à faire feu, mais il a déjà sauté par la fenêtre, avec une puissance inattendue.

Vous vous précipitez au rebord, mais n'apercevez que la mer déchaînée, et la coursive vide battue par la pluie en dessous de vous. Le fuyard a dû plonger.

Que faisaient-ils dans l'arsenal ? Il n'y a qu'une seule manière de le savoir : vous y rendre, au **55**.

30

+30s

Vos hommes préparent l'explosif et le confient au Dr Schweitzer, à qui vous demandez de régler la descente automatique du robot le long du forage et de programmer l'insertion de la charge dans le puits. Ses traits s'effondrent lorsqu'il comprend votre intention.

– Nous ne pouvons pas faire ça ! Ce serait une perte irréversible pour la science !

– Docteur, faites-le ou bien je vous abats sur le champs.

Avec réticence, il s'attelle à la tâche.

Quant à vous, il vous faut trouver le moyen de rejoindre le bateau.

– Si votre score de **Sang Froid** est de zéro ou moins, allez au **91**.

– Sinon, allez au **23**.

31

– Je ne peux que spéculer, mais vous n'êtes pas sans ignorer que nous injectons actuellement du gaz sous la couche de pétrole pour en augmenter la pression.

– En effet.

– Cette surpression libère parfois également des poches de gaz toxique, par exemple du benzène ou de l'acide sulfhydrique. Or, comme les courants forts de la tempête d'hier ont dénudé les couches supérieures qui imperméabilisaient les couches sous-jacentes, la fuite a pu être massive.

– Un empoisonnement alors ?

– Probable. La chair des poissons-blobs est légèrement moins dense que l'eau de mer : leurs cadavres ont pu mettre plusieurs heures à remonter à la surface. Dans tous les cas, c'est tout l'écosystème qui a dû pâtir. Il faut s'attendre à d'autres...

Mais un événement l'interrompt au milieu de sa phrase. *Récupérez un point de Sang Froid*, et allez au 10.

32

+ 60s

Vous appelez le directeur mais il ne répond pas. Après un moment passé à le chercher, vous le découvrez réfugié sous la table du buffet, pâle et tremblant.

– Que se passe-t-il ?

– Une attaque organisée visant à saboter la salle des machines.

– Avez-vous fait des prisonniers ?

– Non.

– Y a-t-il eu une revendication ?

– Aucune.

– Croyez-vous qu'il s'agisse d'éco-warriors ?

– Vous plaisantez ? S'infiltrer en pleine tempête n'est pas à la portée d'amateurs.

– Alors que fait-on ?

– Rien ne dit que nous en avons fini avec eux. Vous devez vous tenir prêt à évacuer la plate-forme, conformément aux exercices.

– Oh, je crois que je vais plutôt m'enfermer dans mon bureau blindé jusqu'à ce que le danger passe ! Donnez-moi une escorte !

– Certainement pas !

– Ou alors vous pourriez m'évacuer par hélicoptère...

– Si vous ne montrez pas l'exemple, le personnel va...

Soudain, de nouveaux coups de feu résonnent dans le complexe ! Allez au
40.

33

Avec une force prodigieuse, les bêtes vous embrochent de leurs éperons et lacèrent votre gorge. Vous mourrez dans les secondes qui suivent.

34

Vous perdez patience et descendez de l'engin pour en détacher les amarres. A la troisième, le directeur vous rejoint. Vous lui montrez le mécanisme et il s'affaire à son tour mais il glisse et se rattrape à votre cheville. Vous tombez en arrière, l'engueulez ; il s'agrippe à vous pour se relever, vous le repoussez d'un coup de pied.

Soudain, une nouvelle explosion secoue la plate-forme qui bascule. La pente vous entraîne tous les deux vers le bord. Vous heurtez la rambarde, vous y retenez ; votre compagnon n'a pas cette chance et chute dans l'océan. Le plan s'incline de plus en plus, et l'hélicoptère qui vous surplombe maintenant menace de se libérer des amarres restantes en train de lâcher.

Vous faites quelques tentatives pour remonter la pente, en vain. La dernière attache cède et le véhicule file droit sur vous. Vous êtes écrabouillé par la collision.

35

Les ennemis se tiennent en rangs ordonnés devant une créature plus grande, encéphalique, dont l'obscurité insondable du visage luit de symboles lumineux.

Elle tient une caisse dans ses mains. Deux soucoupes s'éclairent soudain, et clignent au centre du visage inconnu. Quelque chose grouille à la lisière de ces yeux qui fixent votre regard. Vous regardez à plusieurs reprises sans vraiment le quitter des yeux, et quoi que cela bouge et n'est jamais pareil, vous ne parvenez pas à voir ce qui est différent. *Vous perdez un point de Sang Froid.*

Soudain, la créature saute par la fenêtre, juste à côté de vous, suivie de ses sbires, et il ne sont plus là. Vous écarquillez les yeux, sidéré. Avez-vous rêvé ? Vous vous précipitez à la fenêtre pour retrouver les fuyards, mais vous

n'apercevez qu'une course vide battue par les vagues en dessous de vous. Selon toute vraisemblance, ils ont plongé dans la mer déchaînée. La tempête vous gifle d'une rafale mouillée comme pour marquer votre échec.

La caisse. Ont-ils pris quelque chose à l'arsenal ? Un seul moyen pour le savoir : faire un inventaire immédiat. Allez au 55.

36

De l'autre côté de la cage d'escaliers, venant du niveau 1, quelque chose fait un vacarme épouvantable, évoquant un démon furieux enfermé dans une boîte de métal. *Vous perdez un point de Sang Froid.*

Mais vous n'avez pas le temps d'enquêter et vous courez jusqu'au bureau du directeur. Allez au 7.

37

Vous perforez le pare-brise, ratant le saboteur qui se retourne avec vivacité dans une position indéchiffrablement ramassée. Vous rajustez votre tir mais l'individu s'étire d'un bond inattendu et tombe à quatre pattes dans l'écume qui balaie le pont. Vous corrigez une nouvelle fois mais l'être a plongé dans la vague et nage beaucoup plus vite que prévu !

Le directeur pousse un cri d'horreur et tente de vous arracher l'arme des mains pour abattre la bête lui-même. Vous luttez et parvenez à en récupérer la maîtrise, mais trop tard : la chose est maintenant sur vous. Vous apercevez une caricature hideuse de l'inspectrice une fraction de secondes avant qu'elle ne vous lacère le bras, vous arrachant l'arme. Vous lui donnez un coup de pied dans les jambes et rencontrez une consistance dure et glissante au lieu de chair humaine.

Deepika Bringer décapite le directeur d'un puissant revers et vous fait face, nue. Sa peau est monstrueuse. Elle se jette sur vous avec un rictus ignoble.

Vous interposez votre main, qui se fait déchiqueter.

Le cri meurt dans votre gorge lorsque les dents de l'inspectrice la déchirent avec délectation.

38

Vos hommes s'approchent en canardant les envahisseurs, mais ceux-ci surgissent de l'ombre dans une charge imprévue et les terrassent au corps-à-corps en moins d'une respiration. Sans même l'avoir vu venir, vous encaissez un coup massif à l'épaule qui vous projette à terre, sonné.

Moins d'une seconde après, quelque chose tranche profondément votre cuisse, sectionnant l'artère fémorale. Vous cherchez à tâtons votre lampe, n'importe quelle lampe, pendant que vous vous videz de votre sang...

Vous sombrez dans la mort sans seulement connaître l'identité de vos agresseurs...

39

- Depuis que j'étudie le sol océanique au-dessus duquel flotte le Deepsea Horizon, les surprises se sont succédées. Un gradient anormal de température en dessous de la couche sédimentaire indique une possible activité volcanique ou géothermale. Les carottages du robot-sonde ont établi l'existence d'une flore microbienne dense et diversifiée passée la première couche froide et appauvrie. J'ai publié un *paper* l'année dernière à ce sujet. Des traces de sulfates pointent à l'existence d'un écosystème autonome sous le sol, hébergeant des espèces inconnues, dont certains organismes de surface pourraient dépendre, comme l'unique espèce de *Gromia sphaerica* que j'y ai repérée. Mais après les preuves de ce matin, c'est une certitude !

Si vous souhaitez interroger le docteur au sujet des « preuves », allez au 60.

Si vous souhaitez lui demander pourquoi ces poissons des abysses se retrouvent à la surface, allez au 31.

40

+ 30s

L'échauffourée vient du niveau 1bis ! L'arsenal ! *Ajoutez un point de Panique Générale.*

Votre sang se glace : s'ils ont pu enfoncer la porte blindée de la salle des machines, celle de l'arsenal ne posera pas plus de problèmes.

Vous rassemblez les soldats disponibles - laissez au minimum un binôme

Si vous décidez de charger, allez au **13**.
Si vous ordonnez à vos hommes de se positionner dans le couloir, sans protection, pour que cinq puissent tirer en même temps, allez au **97**.
Si la lumière revient pendant le combat, allez au **72**.
Si vous éliminez les cinq adversaires, allez au **29**.
Enfin, si dix assauts se sont écoulés, et que les envahisseurs sont encore en vie, allez au **92**.

41

Bringer, ou la chose qui lui ressemble, vous prend de vitesse. Elle vous rentre dedans de toute sa masse avec la force d'un rugbyman. Le souffle coupé, vous atterrissez durement sur le dos, et recevez une seconde fois le poids de l'inspectrice. Une douleur intense enflamme votre poitrine. L'air vous manque à nouveau ; vous ouvrez et fermez la bouche comme un poisson asphyxié.

Les oreilles vous bourdonnent. La masse cesse de vous écraser et se relève. Vous apercevez deux jambes humaines apparaître dans l'encadrement flou de la porte des escaliers.

La masse se retourne avec rapidité. Les deux jambes tombent : le visage surpris et horrifié de Tian-Tian se retrouve en face de vous, joue contre terre. Un filet de sang perle de son oreille et lui recouvre aussitôt les yeux, qui papillotent une dernière fois.

Vous cherchez du regard votre arme, ne la trouvez pas. Une nouvelle paire de jambes apparaît. Avec une lucidité incongrue, vous identifiez le pantalon de marque du directeur. Vous essayez de crier, mais n'arrivez qu'à émettre une bulle à saveur de fer. Du sang gicle sur les murs ; le directeur s'affale sur Tian-Tian, son regard déjà vide vous transperce.

Vous cherchez encore votre arme. Quelque chose de gros s'approche de vous vite, fort, et vous arrache la chair du dos. La douleur déborde votre conscience. Vous sombrez dans le néant.

42

Vous parcourez le couloir des cabines VIP et ouvrez à la volée celle du directeur. Tout est impeccablement ordonné. Sur la table, à côté d'une *Méthode des discours en 101 fiches*, gît un épais livre de *Citations de Valeclimpe*, ouvert sur une phrase orpheline au milieu d'une page :

On pioche moins de monstres au hasard que dans les gouvernements.

Quelque chose cloche, vous ne sauriez dire quoi, mais vous vous arrachez à lecture : pas le temps ! Emportez le livre si vous le désirez. Vous fouillez le profond placard à costumes qui occupe tout un mur, la salle de bain personnelle ; soulevez le lit double, ouvrez une grande malle farcie de parfums et de cosmétiques : nulle trace du directeur.

Le boucan effréné de martèlements métalliques et irréguliers interrompt votre fouille ; vous ressortez : cela résonne comme un diable exsudant de haine, dans tout les couloirs. Des civils épouvantés sortent de leur cabine et s'enfuient en couinant. Finalement, vous déterminez l'origine : cela vient d'un conduit d'aération. Il semblerait qu'une bête furieuse s'y débat, comme coincée. *Vous perdez un point de Sang Froid.*

Vous levez l'arme en vous assurant de pas risquer un ricochet, et tirez une première fois. L'impact perfore la cloison, qui casse et déverse des litres d'eau sale et écumeuse qu'elle retenait. Un noyau sombre de la taille d'un chien passe avec la cascade dans un plouf qui dresse les poils de votre nuque. Cela s'agite, ça nage. Vous tirez à nouveau !

ASSAUT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaire	_	[_1][_]
Vous	6 ou +	_____1

- L'adversaire ne riposte pas.

Dès la fin de l'assaut, allez au 76.

43

+ 60s

– Johnson, vous avez donné tout ce que vous avez pu. Nous te devons la vie, Bob Johnson. Tu vivras dans le cœur de cent personnes, qui le raconteront à leur famille, à leur amis, nous nous souviendrons de toi pendant des générations. Tu serviras d'exemple à nos enfants qui rêveront d'avoir ton courage, ta générosité. Tu nous as guidé jusqu'à la sortie Bob.

– Mais je ne veux pas mourir ! J'ai vingt ans !

– Mon garçon, tu n'as pas de chance, mais tu dois te préparer. Au guerrier sonne la treizième heure quand il ne l'attend pas, ainsi est son combat. Notre combat à

tous !

– Non !

– Tu as de la famille qui t'attend ?

– Oui, mes parents, et une fiancée...

– Je me chargerai d'aller les voir.

– Oui...

– Je leur dirai avec quel courage tu t'es battu.

– Oh mon dieu... dites-leur, dites-leur que je les aime.

– Je le leur dirai, Bob.

– Et à mon père, ... je lui demande pardon. Dites-lui que Bob lui demande pardon.

– Je le ferai Bob.

– Mer... merci. Adieu chef.

– Adieu Bob Johnson.

Vous respirez pour reprendre vos esprits. Vous aviez pris Johnson sous votre aile, vous lui aviez tout appris. Vous vous promettez avec un courage renouvelé que sa mort ne sera pas vaine. *Vous récupérez quatre points de Sang-Froid.*

Le bateau s'est encore éloigné un peu plus. Que faire ?

Si vous possédez une charge explosive, vous pouvez la fixer au ROV, le robot-sonde du médecin-biologiste, et le télépiloter. Allez dans ce cas au **65**.

Sinon, il n'y a pas d'autre solution que prendre une moto submersible pour rejoindre le bateau et le ramener à quai. Si votre score de **Sang Froid** est de 1 ou plus, allez au **23**. S'il est de zéro ou moins, allez au **91**.

44

Les intrus faisaient bouclier à une créature plus haute, massive, au crâne hypertrophié, qui porte une caisse dans ses mains et poursuit sa charge. Elle est maintenant proche de vous et vous distinguez, au lieu d'un visage, deux disques démesurés, lumineux, autour desquels des traits phosphorescents dessinent de curieux symboles énigmatiques, qu'entoure une couronne frétilant d'appendices visqueux. *Vous perdez deux points de Sang Froid.*

Jet de **Sang Froid**

– 10 ou + Allez au **85**.

– 8 à 9 Allez au **67**.

– 7 ou – Allez au **3**.

47

Par petits paquets ou l'un après l'autre, vos soldats se font découper en pièces dans des guet-apens. Vous collez le dos à un container pour recharger votre arme, et sprintez pour traverser un carrefour, surveillant les allées, lorsque quelque chose vous perce la jambe et vous fait tomber. Nageant dans un demi-mètre d'eau à peine, l'une des bêtes à réussi à s'approcher sans que vous la voyiez ! Vous amorcez un geste avec votre arme, mais un membre écaillé et griffu surgit de l'eau ; vous sectionne le poignet. A partir de ce moment, votre conscience souhaite être absente du spectacle auquel elle assiste. Sa désagrégation dans les secondes qui suivent est une délivrance.

48

– Tirez ! Mais tirez !, criez-vous à vos hommes.

Vous vous appuyez contre le mur et visez soigneusement. Vous abattez la créature la plus proche de vous d'une balle dans la tête. Leur chef éructe un bruit tonitruant et se défenestre d'un saut puissant, emportant la caisse avec lui. C'est le moment que choisissent vos hommes pour réagir et faire feu. S'il restait des adversaires, ils les abattent à bout portant, mais lorsque vous vous précipitez à la fenêtre pour retrouver le fuyard, vous n'apercevez qu'une coursive vide battue par les vagues en dessous de vous. Selon toute vraisemblance, il a plongé dans la mer déchaînée. La tempête vous gifle d'une rafale mouillée comme pour marquer votre échec. Qu'y avait-il dans cette caisse ?

Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir : faire un inventaire rapide de l'arsenal. Allez au 55.

49

+30s

Vous pilotez le ROV pendant que le Dr Schweitzer s'occupe des caméras, qui renvoient un chaos de bulles et de volutes de pétrole éclairées par les flammes de la surface. Les sonars intégrés affichent de nombreux échos. Le docteur s'écrie soudain :

« Là ! un banc de créatures ! »

Vous accélérez pour les rejoindre, mais celles-ci se dispersent rapidement et encerclent le ROV. Vous vous apprêtez à déclencher l'explosion.

Jet de **Pilotage**

– 3 ou + Allez au **93**.

Sinon, vous perdez le contact avec le ROV :

« Ils ont dû sectionner le câble !

– Faites exploser la charge ! , ordonnez-vous immédiatement. »

Une légère vibration agite la salle de plongée. Pas moyen de savoir si les créatures ont échappé ou non à l'embuscade. Il ne reste plus qu'à tenter d'y aller en submersible.

Si votre score de **Sang Froid** est de zéro ou moins, allez au **91**.

S'il est supérieur, allez au **23**.

50

– C'est extraordinaire ! Ils ont une station debout et sont capables de transporter des objets dans leurs pattes, et auraient même utilisé une grenade ? Cela veut dire que ces amphibiens sont aussi avancés que nous sur le plan de l'intelligence, voire plus ! Et leur remarquable capacité d'adaptation biologique devrait leur avoir permis de coloniser bien plus d'habitats que nous ! Leur sang bleu n'est pas étonnant, ils utilisent du zinc au lieu de fer pour leur hémoglobine, c'est typique des profondeurs. Peut-être que cela les verrouille sur un mode de vie troglodyte ? En fait, ce qui est incompréhensible, c'est l'absence d'armes. Est-ce la preuve qu'une technologie manufacturière ne peut pas se développer sous l'eau ? Sans feu, pas d'âge de fer... une impasse, alors ?

– Docteur...

– Ou bien leur civilisation a-t-elle régressé suite à une catastrophe, ou un isolement culturel ? A moins que ce soit un choix délibéré d'envoyer des troupes désarmées, une sorte de sacrifice de pions pour protéger leur civilisation ? Ce qui cadrerait avec une structure hiérarchique comme l'indique leur dimorphisme. Peut-être sont-ils eusociaux ? Avez-vous repéré des organes sexuels ?

– Non, mais ce n'est pas...

– Mais peut-être bien que leur technologie est entièrement différente !, génétique peut-être ? ou alors, ... Ah, quel plongeur fascinant dans l'inconnu !

– Arrêtez, Dr Schweitzer ! Remontez à la surface ! Nous sommes en danger. Quelles déductions concrètes tirez-vous ?

– Et bien, laissez-moi réfléchir... oui... par exemple, quel que soit leur intelligence, leur assaut n'a pas pu être aussi bien planifié sans une complicité ou

une reconnaissance préalable.

L'hypothèse du docteur vous assène un coup dans l'estomac. Une complicité, c'est à dire un traître au sein de la plate-forme. Vous passez en revue les possibilités : seuls le directeur ou l'inspectrice vous semblent capables d'une telle monstruosité.

– Mais que visent-ils exactement, selon vous ?

– La même chose que nous : survivre. Ils nous perçoivent comme une menace qu'il faut éliminer. Ils s'apprêtent sans doute à détruire la plate-forme avec les explosifs volés.

– Bon sang ! Y a-t-il autre chose que je devrais savoir ?

– S'ils ont conscience que nous sommes presque sept milliards d'êtres humains, je dirais que couper nos moyens de communication et de fuite fait aussi partie de leurs priorités.

Ces hypothèses diminuent votre Sang Froid de deux points.

Si vous avez examiné le cadavre du chef et souhaitez en faire part au Docteur Schweitzer, ajoutez le nombre de tentacules au numéro de ce paragraphe.

Les conséquences bouillonnent dans votre cerveau. Il faut faire vite ! Vous regardez votre montre : 23h58.

– Docteur, rejoignez les civils à l'entrepôt, nous embarquons dans deux minutes.

– Mais je dois rassembler mes notes et mes échantillons !

– A minuit, docteur Schweitzer ! Avec ou sans vous !

Un soldat vous appelle sur votre radio. Johnson.

– Chef, je crois qu'il y a du mouvement sur les quais. Plusieurs silhouettes, mais avec les rouleaux qui leur tombent dessus, je n'arrive pas à bien distinguer.

– A toutes les unités : rassemblement dans les entrepôts. Tenez-vous prêts à effectuer un assaut sur les quais.

Que faites-vous maintenant ?

Si vous foncez à l'entrepôt, allez au **21**.

Si vous traversez le pont du niveau 2 jusqu'à la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais, allez au **82**.

Si vous traverser le pont du niveau 2 jusqu'à la tour de contrôle, en espérant que la salle des communications n'a pas été sabotée, et demandez à Tian-Tian de vous rejoindre, allez au **28**.

Si vous voulez vérifier si le directeur est au bureau, tout près d'ici, allez au **36**.

51

Avec une allure d'hybride, vous fendez l'eau en courant, nageant des bras, et activez votre micro.

- Salle des machines, passez-moi immédiatement l'ingénieur Manitoba.
- Tout de suite chef.

Des entrelacs anonymes de mains affolées s'accrochent à vous, vous les écartez. Vous endurez une furie de coups de pieds, ignorez la cacophonie stridente qui déchire le réfectoire, remontez la cascade horizontale du courant.

La voix de l'ingénieur japonais se fait bientôt entendre dans votre oreillette. Un homme efficace. Il a diagnostiqué la cause, se tient prêt à rétablir le courant dans la salle. Aussitôt que vous aurez débranché l'équipement électrique fautif.

Ce que vous faites dans les secondes qui suivent, éclairé de votre lampe-torche, pendant qu'une nouvelle montée d'eau soulève la foule.

La lumière dissout la folie de la salle. Vos soldats referment les portes extérieures, bloquent les issues, calment le personnel. On tousse de l'eau, de honte, les cris deviennent paroles. La tension retombe avec l'évacuation rapide de l'eau par les escaliers et les cuisines dont les doubles-battants sont ouverts. Nul noyé, mais d'étranges poissons morts tenant à la fois de la gélatine et du visage humain. Tout le monde s'en écarte. Vous en profitez pour compter les civils : il en manque une douzaine. *Ajoutez-les au total des Dispersés.*

Au centre de la salle, est resté seul un homme en blouse blanche, agenouillé. Il examine un des blobs à nageoire :

- Ce sont des *Psychrolutes marcidus*. Un poisson des grands fonds qui n'a jamais été répertorié dans le Golfe du Mexique ! Ce qui alimente mon hypothèse.

Le fracas d'une nouvelle lame contre le bâtiment vient appuyer bruyamment les paroles du Dr Schweitzer tandis que clignotent les néons. Les civils se pressent dans un coin du réfectoire.

Si vous demandez de quelle hypothèse il s'agit, allez au **39**.

Si vous préférez mettre un peu d'ordre dans la salle, *réduisez la Panique Générale d'un point*, puis allez au **10**.

52

L'ORC n'a jamais voulu recevoir vos explications. Sous la pression croissante du public et des médias prenant conscience de l'ampleur du désastre, leurs avocats ont opté pour le scénario de la négligence et cherché un bouc émissaire, d'abord en votre personne, mais face à vos menaces de dénoncer leurs fautes et monter une défense agressive, se sont rabattus sur l'ingénieur Manitoba. Les morts ont toujours tort...

Une stratégie écœurante, contre laquelle vous avez témoigné, corroboré par le Dr Schweitzer et plusieurs membres de l'équipage... mais sans mentionner les créatures, dont aucun cadavre n'a été retrouvé.

Déjà six mois de procès, et rien n'en ressortira. La vérité ? Escamotée ! Déjà, l'attention du public retombe, résignée et soumise. L'État a besoin de pétrole en fin de compte. ORC est intouchable.

Vous avez repris un entraînement physique. Avec le docteur, vous avertirez l'humanité. Vous trouverez leur nid, et vous rapporterez des preuves de leur existence. La résistance ne fait que commencer.

*Vous gagnez un rang dans une **Compétence Physique**. Rendez-vous dans une prochaine aventure !*

53

Le câble vous percute à la poitrine et vous coupe le souffle. Puis il glisse en vibrant le long de votre torse et s'envole soudain en vous giflant la mâchoire jusqu'à l'os. Hurlant de douleur, vous portez la main à votre oreille : elle n'y est plus ! Plié d'agonie, vous perdez l'équilibre lorsque qu'une bourrasque jaillie de côté vous pousse contre des tuyaux.

Quelqu'un crie, des mains vous saisissent et vous traînent. L'instant d'après, le câble endiablé percute le sol en émettant des étincelles où vous étiez.

Vous êtes salement amoché. *Vous souffrez désormais d'une pénalité de -1 à vos jets de **Pilotage**.*

Avec lenteur, vous rampez sous des tuyauteries jusqu'à l'héliport. Le directeur attrape subitement votre manche et pointe vers l'hélicoptère. Vous essuyez le sang qui voile votre vision et regardez : il y a quelqu'un dedans !

Mais qui ? Vous mettez un temps à comprendre ce qu'il fait, il bouge bizarrement. D'un coup, vous réalisez : il en train de saboter les commandes avec sauvagerie !

Vous dégainez et tirez.

ASSAUT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaire	_	[_1][_]
Vous	6 ou +	_____1

– Si vous possédez un feu à main, vous pouvez le lancer pour déstabiliser le saboteur : vous disposez alors d'un assaut supplémentaire.

- L'adversaire ne riposte pas.

Si vous abattez la personne à temps, allez au **18**.

Sinon, allez au **37**.

54

+60s

– J'ai une bonne et une mauvaise nouv...

– La mauvaise.

– Les blessures de vos hommes sont exactement semblables à celles du plongeur de ce matin : les griffes et les crocs d'un large prédateur... Vous pouvez me dire ce qu'il s'est passé ?

– Quel genre de prédateur ?

– Le genre malin, vu la localisation aux organes vulnérables et aux artères principales. Malin, et dangereux : la réaction inflammatoire est fulgurante, il y a des toxines là-dessous.

– Et la bonne ?

– Une injection d'Antinécronicon les neutralise. Je vous fais parvenir des doses. Bien sûr, c'est mieux si vous tenez vos distances avec ces bêtes. Dites, elles sont amphibiennes ?

*Vous gagnez un point de **Sang Froid**. Dorénavant, si l'un de vos soldats est blessé, jetez un dé pour lui : sur un 5 ou un 6, sa blessure était superficielle et l'injection suffit à le remettre d'aplomb : il est soigné dès l'assaut suivant.*

Rappelez-vous de mener deux assauts durant cette conversation, et revenez au **40**.

55

Tout à été renversé, plusieurs caisses ouvertes. Vous fouillez rapidement, et constatez que des explosifs et des grenades manquent, et que les mitraillettes ont été tordues, fracassées !

Si la lumière n'est pas encore revenue, elle revient pendant que vous effectuez l'inventaire.

Ce que vous retrouvez dépend du nombre d'assauts nécessaires – tranches de 30 s – pour la reprise de l'arsenal :

Assauts	Explosifs	Grenades	Mitraillettes	Viseurs
3 ou -	1	2	pour tous	pour tous
4	1	1	pour tous	pour tous
5	1	1	1	pour tous
6	1	0	1	pour tous
7	0	0	1	pour tous
8	0	0	1	1
9	0	0	0	1
10	0	0	0	0

Grenade : durant un **combat**, vous pouvez en lancer une au lieu de tirer : dans ce cas, lancez un dé pour savoir le nombre de victimes que vous faites.

Mitraillette : permet de tirer deux fois par assaut.

Viseur-laser : bonus de +1 au lancé de dés.

Toutes les caisses n'ont pas été ouvertes cependant. Vous y trouvez les objets suivants : harnais de sécurité permettant de s'amarrer en extérieur, feux de mains, fusils-harpons. Vous pouvez choisir d'assigner l'**un** de ces équipements standard à vos soldats.

Quant à vous, vous pouvez également vous équiper d'**un** de ces objets, ou bien souffler et faire le point mentalement. *Dans ce dernier cas, vous récupérez deux points de Sang Froid.*

Le sabotage des armes et le vol des explosifs ne sont pas les seules mauvaises nouvelles. Pendant le combat de l'arsenal, malgré la présence de vos soldats dans le réfectoire, des civils, affolés par les coups de feu et l'explosion, ont fui dans l'obscurité par les escaliers ou les cuisines.

*Ajoutez trois points de **Panique Générale**. Pour connaître le nombre de Civils Dispersés, soustrayez le nombre de soldats présents dans le réfectoire du score actuel de*

*Panique Générale, et multipliez ce résultat par le nombre d'assauts qu'il vous a fallu pour la reprise de l'arsenal. Par exemple, si 7 assauts se sont écoulés, 4 soldats sont au réfectoire et votre score de Panique Générale est de 10, ajoutez $6 * 7 = 42$ au Score des Dispersés.*

Parmi les VIP, le directeur et l'inspectrice ont également disparu avec une poignée de civils supplémentaires. *Ajoutez cinq Dispersés de plus.*

Vous quittez l'arsenal avec votre nouvel équipement et traversez le couloir en pataugeant dans de l'eau de mer encombrée de débris : l'explosion de la grenade a endommagé la cloison, dont le vent siffle et chante l'écorchure. Par la trouée, la nuit crache des embruns, bave une écume pétillante, hoquette des flots sporadiques.

Vous dépassez la salle de vidéosurveillance où est piégé le jeune Johnson, qui répond à votre appel, et atteignez la cage d'escalier. La situation n'augure rien de bon. Les envahisseurs sont extrêmement dangereux et organisés. Il faut penser à évacuer les civils. Vous ordonnez donc à quatre de vos soldats de les escorter jusqu'à l'entrepôt, et de se tenir prêts à embarquer sur le bateau depuis les quais.

S'il vous reste des soldats valides, vous les dépêchez au niveau 1 pour regrouper les civils réfugiés dans leurs cabines. *Notez les nouvelles positions de vos soldats.*

Vos soldats ont reçu leurs ordres. Quelle est maintenant votre prochaine action personnelle ?

Si vous allez dans les bureaux administratifs tout proches dans l'espoir de retrouver le directeur, allez au **12**.

Si vous allez au niveau 1, à la cabine privée du directeur dans l'espoir de l'y trouver là, allez au **42**.

Si vous demandez à Johnson de vous faire une synthèse de ce qu'il voit sur les écrans, allez au **89**.

Si vous expliquez au Dr Schweitzer ce que vous avez vu et lui demander son avis, allez au **50**.

Si vous aidez vos soldats à encadrer les civils et les diriger jusqu'à l'entrepôt, puis effectuez une reconnaissance du côté des quais, allez au **24**.

56

+ 60s

Le médecin-biologiste semble extrêmement préoccupé.

- Il faut absolument que j'aille au labo ! Avec la coupure de courant, mes expériences en cours vont être fichues !

Que décidez-vous ?

- Vous lui assignez un soldat en escorte pour qu'il aille au laboratoire.

- Si vous avez des soldats blessés, vous lui ordonnez de s'en occuper à l'infirmerie et assignez deux soldats à leur transport. Vous devez cependant laisser au moins deux hommes au réfectoire, deux en salle des machines, et quatre au niveau 1bis.

- Vous lui ordonnez de rester dans le réfectoire et de s'occuper des contusions des civils.

Dans tous les cas, un évènement chasse bientôt le docteur de vos pensées : de nouveaux coups de feu résonnent dans le complexe ! Allez au **40**.

57

L'affolement est perceptible dans sa voix. Le directeur vous supplie de revenir. Vous l'ignorez et descendez par la cage d'escaliers.

Vous avez toujours l'étrange radio en main. Si votre **Sang Froid** est de 0 ou plus, vous pouvez écouter un peu plus. Dans ce cas, faites un jet de **Sang Froid** : si vous faites 7 ou plus, allez au **66**, sinon au **26**.

Si vous n'osez pas écouter, vous jetez l'appareil et poursuivez vers le niveau 0. Allez au **21**.

58

Vous vous plaquez contre des tuyaux, face au fouet d'acier qui claque à un doigt de votre nez. Des ondes contractent votre dos comme si un démon s'était emparé de vos muscles : la paroi est électriée. Vous vous laissez tomber au sol, rampez sous la tuyauterie, crachotez lorsqu'une vaguelette vient remplir votre gorge, et ressortez de l'autre côté. Des feux de saint-Elme bleuissent la forêt d'antennes dansantes de la tour de contrôle. La pluie bat votre visage de face où que vous regardiez, et vous finissez par ne plus fixer que la rambarde que vous

empoignez. Lorsque vous atteignez le pied de la tour, la lourde porte baille, se ferme et s'entrouvre au rythme des rafales, la serrure fracassée. Il a fallu un impact violent pour la défoncer ainsi. **Si vous étiez harnaché, vous vous détachez et ne bénéficiez plus de son bonus.**

Vous poussez le battant : des martèlements vous annoncent la violence de la scène que vous voyez apparaître : l'inspectrice, les vêtements en lambeau, matraque brutalement les instruments de communication avec une barre en dépensant une énergie inhumaine ! **Vous perdez un point de Sang Froid.**

Sa tête pivote vivement vers vous lorsque vous entrez. Lançant la barre à votre visage, elle se jette sur vous !

Jet d'Athlétisme

- 3 ou + Vous l'esquivez et ouvrez le feu : lancez le dé en premier.
- 2 ou - C'est d'abord l'inspectrice qui lancera le dé.

COMBAT	Toucher	Effectifs
Bringer	4 ou +	[_1][_][_][_][_][_]
Vous	3 ou +	____1__2__3__4__5

Si vous êtes vaincu, allez au **41**.

Si vous triomphez, au **75**.

59

Vous aboyez un ordre, traversez le couloir dans une roulade, et faites feu à plat ventre, suivi de vos hommes. Les intrus en sont déjà à la moitié du couloir. Vous distinguez des membres palmés, des faciès de crapauds aux yeux énormes, des queues de reptile.

Vous n'aurez le temps de tirer qu'une seule fois chacun.

ASSAUT	Toucher	Effectifs
Adversaires	4 ou +	[_][_]
Soldats	5 ou +	[_][_]
Vous	4 ou +	____1

– Seules cinq personnes peuvent tirer.

Si vous êtes le dernier debout et recevez une blessure, allez au **33**.

Si tous les intrus sont abattus à la fin du premier assaut, allez au **44**.

Si vous ne réussissez pas à stopper leur charge, allez au 35.

60

– Les courants forts de la tempête d'hier ont dénudé des couches inférieures où j'ai repéré des concrétions intrigantes ce matin. Sur les écrans du robot-sonde, cela ressemblait à des cheminées d'anciennes fumerolles, plutôt larges. J'en ai récupéré des échantillons, ainsi qu'un curieux nodule rugueux de forme ovoïde dont l'analyse est en cours.

– Et ?

– Le rapport d'autopsie du plongeur m'ayant pris toute l'après-midi, je n'en suis qu'aux tests préliminaires, mais je peux vous dire que les concrétions ne sont pas minérales, elles sont de nature organique, proches du corail, quoique apparemment souterraines ! Quand au nodule, là c'est la surprise totale...

Un évènement interrompt son récit. Allez au 10.

61

Vous vous battez contre les remous qui vous entraînent, vous bousculant au tumulte des êtres lessivés par les flots ; vous remontez jusqu'à l'origine, aux doubles-portes, et vous ne pouvez vous empêcher de voir au-dehors, engloutissant à votre rencontre le relief déchiré du pont, la charge d'un mur d'eau haut comme vous, roulant d'écume vers vous, venant vous cueillir d'un coup de balai.

Vous refermez les portes un clin d'œil avant le formidable coup de bélier qui tonne et se décante en un roulement assourdissant, qui résonne longuement en vous, dans cette obscurité pleine d'échos.

L'oppression de l'eau quitte votre poitrine et baisse peu à peu. La lumière revient une première fois, disparaît.

Un soldat, à votre oreillette :

– Ici la salle des machines, l'ingénieur Manitoba veut vous parler, chef.

– Passez-le moi.

L'efficace ingénieur japonais se tient prêt à remettre le courant dans la salle, mais vous devez d'abord débrancher l'équipement fautif, ce que vous faites en quelques tâtonnements.

Enfin, la clarté dissipe le cauchemar. Quelques contusions, quelques tasses bues. Nul noyé, mais d'étranges cadavres gélatineux de poissons morts, des boules à visage grotesquement humain inspirant dégoût et rires nerveux.

Instinctivement, tout le monde s'écarte contre les murs.

Au centre de la salle, est resté seul un homme en blouse blanche, agenouillé. Il examine un des blobs à nageoire :

– Ce sont des *Psychrolutes marcidus*. Un poisson des grands fonds qui n'a jamais été répertorié dans le Golfe du Mexique ! Ce qui alimente mon hypothèse.

Le fracas d'une nouvelle lame contre le bâtiment vient appuyer bruyamment les paroles du Dr Schweitzer tandis que clignotent les néons dans un cacardement d'oies affolées.

Si vous demandez de quelle hypothèse il s'agit, allez au **39**.

Si vous préférez mettre un peu d'ordre dans la salle, *réduisez la Panique Générale d'un point*, puis allez au **10**.

62

Vous pénétrez au pas de course dans les couloirs vides du niveau 1, où quelque diabolin enfermé dans une caisse métallique fait un vacarme épouvantable. Mais vous n'avez pas le temps de le calculer. Vous appelez le directeur, ouvrez la porte de sa cabine, fouillez le profond placard qui occupe tout un mur, la salle de bain, le lit, il ne se cache nulle part.

Vous traversez jusqu'au bureau du niveau 1bis : il n'y est pas non plus.

Le coffre-fort est ouvert, et quelqu'un a visiblement fouillé les documents. Tout est éparpillé.

Tant pis pour le directeur ! Le temps presse. Vous foncez à l'entrepôt. Allez au **21**.

63

L'appareil décolle du sol. Les rafales le déportent immédiatement dans des directions imprévues, que vous contrecarrez in extremis. Enfin, vous prenez de l'altitude et stabilisez l'assiette.

Vous contemplez avec le directeur l'incendie qui ravage la moitié de Deepsea Horizon et déborde sur la mer de pétrole alentour. Un des flotteurs principaux est gravement endommagé et ne soutient plus la plate-forme qui bascule lentement. Vous cherchez des yeux le bateau, vos soldats, les civils, mais à ce moment, une seconde explosion illumine le ciel, de l'autre côté. Vous faites le tour avec difficulté, le moteur à plein régime, et apercevez l'épave du bateau dévorée par les flammes, à quelques centaines de mètres du quai.

- Pourvu qu'aucun ne survive, fait le directeur à côté de vous, d'une voix étrange.

Vous méditez ses paroles. S'ils survivent, ils vous en voudront, témoigneront contre vous, vous mettront en prison. C'étaient vos protégés, ce sont maintenant vos ennemis. Vous devez vous adapter.

Au fond de vous, le souvenir de qui vous étiez leur dit au revoir. Vous êtes désormais un survivant ; ils sont perdus.

- Il n'y a aucune chance qu'ils survivent en pleine tempête à 500km des côtes, répondez-vous.

- Ne vous en faites pas, nous avons de bons avocats, lâche le directeur au bout d'un moment, en vous tapotant l'épaule.

Six mois plus tard, quelque part dans les îles Caïman.

Vous vous prélassiez au soleil sur un sable fin et blanc fait de minuscules coquilles polies brillant d'éclats nacrés lorsque vous relâchez une poignée à la douce brise iodée. Vous sirotez un peu plus de goyave-malibu avant que les glaçons ne fondent.

La radio satellitale commente l'auditoire de ce premier jour de procès comme si cela avait de l'importance.

- Me Godwin, que pensez-vous de cette défense ?

- Ils ont dégagé en touche comme des enfants irresponsables et menteurs ! C'est le niveau zéro de la défense. Aucune chance de passer légalement !

- Pensez-vous que le fait que l'État soit en train de négocier un contrat de 13 milliards de dollars avec l'ORC puisse avoir une influence sur le procès ?

- Pas de commentaires. Nous nous battons jusqu'au bout.

C'était déjà plié, l'accord signé. On diffuse la responsabilité sur tous les échelons, on insiste sur une imaginaire négligence du personnel : on les virerait bien, seulement ils sont morts ! Ha ha, allez hop, dossier clos. Dans six mois, on classe, on oublie tout.

Vous éteignez l'appareil. Vous proposez à la succulente créature qui réside dans la suite « la Retraite Bleue », miss Venezuela 90 quelque chose, d'aller faire une baignade dans la piscine à vagues - vous n'allez plus tellement à la mer. L'exercice vous ferait du bien, vous vous laissez aller dernièrement. Mais ça peut être autre chose qu'une baignade bien sûr. Ici, il n'y a pas de juge. Enfin si, des fois, des gros clients.

Le directeur a tenu au dixième seulement sa promesse, et vous a rendu copropriétaire d'un luxueux hôtel des caraïbes, un palace ! Vous gérez 49%, soit l'aile nord et le casino, et un joli capital placé en paradis bancaire pour faire tourner l'affaire. Cela vous suffit pour l'instant.

Vous évitez de penser ou de parler de ce qui s'est passé. En fait, les survivants ne savent jamais quoi dire des morts, parce qu'il n'y a rien à en penser. Vous êtes de la race des gagnants, c'est tout. Le jeu continue. Et voilà. Vous dormez sans rêves, mais vous dormez bien.

Sauf hier, vous avez mal dormi. Depuis ce matin, il y a dans l'air de l'île une étrange intensité. L'appréhension de l'auditoire peut-être ? Mais le directeur a bafouillé les excuses apprises par cœur, c'est tout ce qu'on lui demandait, mission accomplie, et pourtant, la sensation persiste, vous met les nerfs à fleur de peau.

C'est comme l'écho d'un son trop faible, trop aigu, que l'on n'entend que du coin de l'ouïe. Le crépuscule arrive et vous cueille avec la chair de poule. Vous rentrez faire un ping-pong avant la douche aux aromates. Un savant russo-américain en vacances relève le défi et se révèle un redoutable adversaire. Votre partie se prolonge dans la nuit, pendant que les résidents soupent une *cazuela* locale.

A 11-10 balle de match, des hurlements brisent votre concentration : une masseuse nue surgit ensanglantée de l'aile sud.

- *Unos bichos nos atacan !* , puis elle s'écroule.

*Pour votre inactivité, ôtez vous un rang de **Compétence Physique**. Rendez-vous dans une prochaine aventure !*

64

Tian Tian déboule en trombe dans la pièce, et reste interloqué par le spectacle. Vous reprenez vos esprits et ne lui laissez pas le temps d'examiner le cadavre :

– Tian-Tian, pouvez-vous réparer les dégâts ?

Il inspecte immédiatement le matériel électronique.

– Je pense que oui.

– Alors envoyez un SOS au continent puis rejoignez les autres à l'entrepôt, au pas de course.

Pendant qu'il s'exécute, que souhaitez-vous faire ?

Fouiller Deepika Bringer ? Allez au **88**.

Foncer à l'entrepôt ? Allez au **21**.

Traverser le pont jusqu'à la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais ? Allez au **82**.

Traverser le pont jusqu'à l'hélicoptère ? Allez au **99**.

65

+ 30s

Pendant que les soldats posent la charge sur le ROV, vous débattiez des possibilités avec le Dr Schweitzer, habitué à le manœuvrer. Il est possible de programmer un itinéraire ou de le télépiloter manuellement.

Si vous le programmez pour atteindre le cœur de la colonie des créatures et que vous connaissez son emplacement exact, ôtez sa profondeur du numéro de ce paragraphe et rendez-vous au paragraphe correspondant.

Sinon, si vous amenez le robot et sa charge vers le groupe de créatures pour les éliminer, allez au **49**.

Si vous préférez piloter un sous-marin et que votre score de **Sang Froid** est de un ou plus, allez au **23**.

66

Vous écoutez. C'est le vestige d'une chose vivante, un esprit, l'essentiel qui a transcendé même la mort, dont vous ne pouvez vous expliquer la familière rémanence, comme si elle avait été enfouie de tout temps au fond de vous. C'est une faim dévorante.

Vous décidez d'oublier l'incongru tiraillement tyrannique, mais il ne vient pas de votre estomac : c'est une faim différente. Vous chutez dans son appel infini. Le haut, c'est le bas. Vos repères s'inversent. Des sensations sans nom vous saisissent et dépassent.

Soudain, tout s'aplanit devant votre conscience, comme un plan déroulé. Des milliers d'expériences inédites s'organisent en structures, en mesures, en axiomes, et forment les constituants majeurs de la description d'un monde invisible, intangible, jusqu'alors insoupçonné, qui vous précède de tout temps.

Les bribes de sens forment un charabia d'une échelle incommensurable. Et quelque chose y habite, dont vous n'effleurez qu'une infime trace. Vous vous sentez si seul et si petit, perdu dans une lande étrange que vos sens n'imaginent qu'à peine. Votre frêle esquif navigue sur le fil de contact avec une mer de sentiments contradictoires, miette dans les flots sombres de l'oubli. Et pourtant, au tréfonds de cette noirceur désespérante qui enveloppe tout, vous existez, libre de vous risquer dans la direction de votre choix.

Vous perdez un point de Sang Froid. Si vous connaissez un certain rituel Chamori, il comporte deux nombres : soustrayez le plus petit du plus grand, et rendez-vous à ce paragraphe.

Vous êtes trop déstabilisé pour savoir quoi penser. Vous vous rabattez sur l'une des réalités possibles, par simple inertie : vous êtes au milieu des escaliers, ne sachant si les descendre ou monter. Les soldats de votre oreillette vous réclament : ils ont presque fini de rassembler les civils dans l'entrepôt. Vous vous débarrassez du communicateur et de son maléfice, et descendez vers le 21.

67

L'imminence du danger vous rappelle à la réalité : il est trop tard pour tirer, mais vous vous jetez de côté pour éviter la charge du monstre, qui vous dépasse et poursuit sa course en éructant un bruit tonitruant. Vous vous retournez et braquez votre arme, mais il se défenestre d'un saut puissant, emportant la caisse avec lui.

Vous vous précipitez à la fenêtre pour retrouver le fuyard, mais vous n'apercevez qu'une coursive vide battue par les vagues en dessous de vous. Selon toute vraisemblance, il a plongé dans la mer déchaînée. La tempête vous gifle d'une rafale mouillée comme pour marquer votre échec. Qu'y avait-il dans cette caisse ?

Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir : faire un inventaire rapide de l'arsenal. Allez au 55.

68

Ce n'est plus vous, c'est la panique.

Votre main tremblotante appuie sur la gâchette avant même d'avoir visé. Un impact contre le mur.

Une deuxième fois. Un soldat s'écroule !

Vous écarquillez les yeux d'horreur. Une créature plante ses griffes dans le cou d'un deuxième homme, le tuant sur le coup ! *Notez ces deux soldats morts.*

Cela vire au désespoir lorsque le chef tourne ses pupilles courbes vers vous.

Vos genoux flageolent ; vous vous retrouvez à terre.

Vous ne pensez plus qu'à une chose : en finir avec vous-même. Votre main, étrangère, pointe le canon contre votre cou. Elle va presser la gâchette, vous en êtes certain.

*Diminuez les **Dispersés** en conséquence, en laissant un minimum de deux pour tenir compte de l'absence du directeur et de l'inspectrice.*

Nager jusqu'au bateau tiendrait du suicide : des créatures patrouillent la surface. Vous entrevoyez deux possibilités : le robot-sonde ou bien les submersibles. Direction la salle de plongée !

Elle n'est qu'à une trentaine de mètres, mais la traversée du plan incliné fouetté par des colonnes d'eau s'avère une lente opération d'escalade. Enfin, vous déverrouillez la porte, et déroulez une corde pour que vos hommes vous suivent.

C'est alors qu'une nouvelle explosion ébranle la plate-forme. *Si les soldats ne disposent pas de harnais, vous en perdez la moitié (arrondie en votre défaveur). Augmentez la **Panique Générale** de trois points. A partir de maintenant, notez le temps qui s'écoule.*

– Allô ? Allô ? Chef ?

La voix tremblante de Johnson, toujours bloqué dans la salle de vidéosurveillance.

– Encore une explosion ? Qu'est-ce qu'il se passe ? Il y a un incendie sur les écrans du flotteur 2 ! Chef ! Vous êtes là ?

– Je suis là Johnson.

– Pourquoi la plate-forme s'incline de plus en plus ?

– Johnson... Johnson soyez fort.

– ...

– Je dois évacuer le personnel. Nous ne pourrons pas vous chercher.

– Oh non chef. Oh non.

Si vous prenez le temps de le réconforter, allez au **43**.

Si vous possédez une charge explosive, vous pouvez la fixer au ROV, le robot-sonde du médecin-biologiste, et le télépiloter. Allez dans ce cas au **65**.

Sinon, il n'y a pas d'autre solution que prendre une moto submersible. Si votre score de **Sang Froid** est de 1 ou plus, allez au **23**. S'il est de zéro ou moins, allez au **91**.

71

+ 60s

Vous quittez précipitamment le réfectoire avec deux soldats, et descendez les escaliers, éclairant votre chemin à l'aide des lampes-torches. *Augmentez la Panique Générale d'un point.*

Vous débouchez sur l'entrepôt et apercevez aussitôt des silhouettes, à couvert derrière un container, bloquant l'accès à la salle des machines, sans lumière. Ils semblent munis de masques volumineux et de combinaisons obscures, nettement distincts du matériel standard de la plate-forme. Des bruits de casse proviennent de la salle des machines.

Vous envoyez un homme à gauche, l'autre à droite, et faites feu !

COMBAT	Toucher	Effectifs
Adversaires	_	[_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Soldats	5 ou +	[_2][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Vous	4 ou +	___1__2__3__4__5__6__7__8__9__10

- Les adversaires ne ripostent pas.

- Chaque assaut prend 30s.

A n'importe quel moment, vous pouvez ordonner la charge pour en finir. Dans ce cas, allez au **46**.

Si vous triomphez, allez au **25**.

72

Sans prévenir, les lumières de veille reviennent dans le couloir ! Aussitôt, les bruits cessent dans l'arsenal, et il vous semble entendre une suite de paroles mouillées aux vibrations graves.

Maintenant que vous avez une meilleure visibilité, vous ne les raterez pas quand ils sortiront dans le couloir : ils sont coincés !

Vous apercevez justement un mouvement par la porte ouverte, mais n'avez pas le temps de tirer, car un objet vient d'être lancé dans votre direction !

- Grenade !, criez-vous sur le champ, avant de plonger en arrière !

Par chance, la grenade lancée trop fort rebondit contre le mur du fond et n'explose pas au niveau du coude. La détonation ne fait que vous assourdir.

Vous percevez cependant contre le sol les vibrations d'un groupe au pas de course : ils viennent vers vous !

Si vous souhaitez revenir au coude du couloir et faire feu, avec le risque de vous retrouver au corps à corps, allez au 59.

Si vous préférez courir jusqu'aux interrupteurs derrière vous pour illuminer au maximum le couloir, allez au 9.

73

Vous n'aviez jamais connu pareille tempête. Les prétérits s'épuisent à vous la témoigner à chaque embrun giclant sur la vitre de la cabine. La roue tourne sous vos mains d'un sens à l'autre comme une boussole affolée. « Faites vos jeux », pensez-vous, « nous sommes livrés au hasard ». Soudain, l'impulsion vous prend d'ouvrir le livre de citations. Au hasard, sur une page :

« Le professionnalisme de la violence.

- Moi j'accepte de frapper des gens mais il faut qu'on me paie et me donne de grosses armes, me dit un jour un ami policier en discutant de tout et de rien.

Je frémis intérieurement. Les candidats pour la violence sont des fous, des excités, des extrémistes. Normal, c'est un biais sélectif. C'est auto-renforçant en un sens, c'est un trait évolutif qui émerge, ce n'est pas neutre, la nature n'y est pas indifférente, en tout cas dans le contexte actuel de l'humanité, ou peut-être de toute vie pré-cérébrale.

Si la ruse a montré que l'on pouvait réduire la violence physique jusqu'à permettre de grande densités de cohabitation, les humains n'ont pas encore adopté les valeurs et priorités pour agir dans le sens d'une communauté synergique. C'est pour l'instant l'histoire d'une domination, dont pointe la fin de cycle : les humains en ont soûlé, elle a trop duré, et trop fort. Avec la science et les technologies, l'homo sapiens sapiens est de plus en plus sapiens. Entre autres, il dilucide de plus en plus tôt et de plus en plus en nombreux les grosses ficelles, qui s'usent et seront bientôt déjouées.

Seuls les soubresauts de la dernière fête confèrent encore un peu d'inertie à l'oligarchie. L'humanité veut passer à la coopération, des milliers de fois plus désirable pour son ensemble sauf une élite que l'agonie rend folle. L'égalité est sur le point de se rebeller contre la guerre que lui mène l'inégalité. Si les camps sont vraiment déclarés, alors le 1% se retrouve contre le 99% : le voici

soudainement bien précaire, lui qui contrôle tout ; bien faible, l'ultra-puissant ; à défendre son droit économique, le milliardaire ; à servir, le président décostumé ; à rendre des comptes, le financier démasqué.

La pyramide s'écroule, la base ne suit plus. Il est préférable, rendez-vous compte, de donner le relais de pouvoir (couronne, sceptre, fauteuil, micro, piédestal, antenne, etc.) à un involontaire plutôt qu'un volontaire. Les héritiers actuels ont fait pire que tout.

Sur les podiums bavent les psychopathes à l'esprit froid. Ils bousillent le monde de leurs commandes monstrueuses, privilège par-ci, privilège par-là. Ils ont mordu à l'appât, ils sont sous les projecteurs, ils ont mis les costumes, signé les comptes bancaires, nous les connaissons.

Et bien, la question est réglée, alors ! Rien ne va plus, ont leur retire le jouet que l'on tire au sort. Fin de l'enfance. »

Vous vous réveillez comme d'une transe : vous avez traversé le labyrinthe mouvant aux murs liquides pendant toute la nuit, lisant et relisant le livre ouvert à la même page. Une lueur pâle annonce le retour proche du soleil ; les soubresauts de l'hôte élémentaire se sont calmés.

Comme un rayon de chaleur, une voix crachotante perce les derniers ressacs de cauchemar.

« Ici le US Warrior, vous nous recevez ? Ici le US Warrior. »

Votre cœur bondit de joie, ressuscité. Vous répondez précipitamment, donnez vos coordonnées, on vous répond, on vient !

Vous scrutez l'horizon. Une caresse réchauffe votre nuque : l'astre solaire émerge des limbes.

Un éclat blanc apparaît bientôt sur la ligne de la mer. Une petite virgule, un iota de rien du tout. Mais de la taille de sept milliards de frères et sœurs.

Une heure plus tard, des bras amicaux vous accostent et vous guident à bord, tandis qu'un équipage de *Marines* prennent en charge les rescapés. On vous prodigue des soins, vous perce d'aiguilles. Après les hurlements de la catastrophe, les paroles apaisantes des infirmiers vous entoure d'un cocon rassurant.

Le sommeil vous appelle, mais professionnel jusqu'au bout, vous faites mentalement le bilan de la situation avant de vous endormir sous les draps frais.

Des cent civils et vingt soldats, combien ont disparu ?

- 50 ou - : qui sait combien de croche-pieds avait tendus l'Histoire à l'Humanité jusqu'à cette nuit ? Vous avez rencontré l'Autre, hostile, ancien et puissant, et vous n'êtes pas tombé. Dans le long rêve qui s'ensuit, vous vous tenez debout sur un roc gigantesque en forme d'éperon, à la croisée des mondes, contemplant la destinée humaine à venir. Derrière vous, une armée hommes qui n'ont pas dit leur dernier mot ; ils se battent. Votre flambeau brille d'une ardeur accrue. Allez au **2**.

- 51 à 75 : victoire amère ! Vous vous rappelez en songe d'un temps où la vie vous honorait de leçons plus douces, et vous désirez les mériter à nouveau. Mais de plus grands devoirs vous appellent ; endurer est votre destin ; il faut le suivre : peut-être mènera-t-il les humains à la délivrance. Ce que vous avez vu ne peut sombrer dans le néant, et vous devez en porter la connaissance comme une blessure. Allez au **52**.

- 76 ou + : pourquoi êtes-vous encore en vie ? Un destin absurde se joue de vous. Le cauchemar est devenu un gouffre. L'abîme vous dévore ; vous errez nu dans la fournaise d'un monde obscur dont les dieux vous ont déclaré l'anéantissement. Plus aucun voile ne vous protège de l'horrible réalité : vous êtes brisé. Le reste de votre vie n'est plus qu'une longue noyade. Allez au **6**.

74

+ 30s

– Nous avons aperçu cinq silhouettes dans l'entrepôt ! Nous nous sommes mis à couvert. Les intrus sont cachés derrière un container et bloquent l'accès à la salle des machines. Ils n'utilisent pas de lumière et sont difficiles à repérer dans le noir. Ils n'ont pas répondu à nos sommations, et n'ont pas ouvert le feu. Il y a du bruit de casse dans la salle des machines. Nous attendons l'ordre de tirer.

– Feu à volonté !

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires	_	[_5][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
Soldats	6 ou +	[_][_][_][_][_][_][_][_][_][_]
		_____ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

- Les adversaires ne ripostent pas.

- Chaque assaut prend 30s.

A n'importe quel moment, vous pouvez ordonner à vos hommes de charger pour en finir. Dans ce cas, allez au **98**.

Depuis le réfectoire, vous entendez les premières détonations résonner dans la cage d'escalier. La tension monte rapidement autour de vous, mais personne n'ose parler ; seuls les bourrasques et les grésillements de la pluie contre la baie vitrée se font entendre.

Une voix familière brise le silence :

– Mais enfin, que se passe-t-il ! J'exige de le savoir !

L'inspectrice. Bien sûr.

– Bouclez-la, madame Bringer !

Si vos hommes triomphent, allez au **20**.

75

Vous n'arrivez pas à décoller votre regard du cadavre de l'inspectrice. Un sang violet s'écoule de sa blessure au cœur. Pendant le combat, elle a perdu des lambeaux de chair, révélant une peau écailleuse. *Vous perdez un point de Sang Froid.*

Soudain, des bruits de pas venant des escaliers vous font faire volte-face, main sur la gâchette.

Jet de Sang-Froid

– 5 ou + Allez au **64**.

Sinon, vous tirez immédiatement... et abattez Tian-Tian, qui venait d'arriver. L'horreur de ce que vous venez de faire vous foudroie sur place. *Ajoutez une Mort Civile.*

Jet de Sang-Froid

– 4 ou + Vous vous recentrez sur l'urgence.

– 3 ou - Vous sombrez dans une spirale cauchemardesque et perdez un peu plus vos moyens : *diminuez votre Sang Froid d'un point.*

Qu'allez-vous faire maintenant ?

Foncer à l'entrepôt ? Allez au **21**.

Traverser le pont jusqu'à la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais ? Allez au **82**.

Traverser le pont jusqu'à l'hélicoptère ? Allez au **99**.

Fouiller Deepika Bringer ? Allez au **88**.

76

Il s'agit d'une baudroie ! Le poisson est en fait inoffensif. Comment est-il arrivé là ?

Non, vous chassez ces pensées : vous avez perdu trop de temps !

Vous entendez les chuchotements de plusieurs personnes retranchées derrière la porte de leur cabines. Leur porte est verrouillée. Vous leur ordonnez de descendre à l'entrepôt.

Si vous possédez la compétence **Leadership** et que votre **Sang Froid** vous permet de l'utiliser, vous bénéficiez d'un bonus de -2 au jet suivant :

Jet de **Panique Générale**

- 10 ou + Deux ouvriers vous suivent.

- 9 ou - Quatre vous suivent.

*Diminuez les **Dispersés** en conséquence..*

Un soldat vous appelle sur votre radio. Johnson.

- Chef, je crois qu'il y a du mouvement sur les quais. Plusieurs silhouettes, mais avec les rouleaux qui leur tombent dessus, je n'arrive pas à bien distinguer.

- A toutes les unités : rassemblement dans les entrepôts. Tenez-vous prêts à effectuer un assaut sur les quais.

Que souhaitez vous faire ?

Foncer à l'entrepôt ? Allez au **21**.

Vous rendre sur le pont du niveau 2, pour opérer la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais ? Allez au **82**.

Traverser la cage d'escaliers et jusqu'à la porte du bureau du directeur, au niveau 1 bis, juste à côté ? Allez au **7**.

77

Le câble vous percute à la poitrine, vous coupant le souffle, puis ripe le long de votre torse et s'envole soudain en vous giflant la mâchoire jusqu'à l'os. Vous portez la main à votre oreille en hurlant : elle n'y est plus ! Plié de douleur, vous perdez l'équilibre sous l'assaut d'une bourrasque et roulez jusqu'à vous cogner contre des tuyaux.

Sonné, vous ne remarquez pas que le câble revient vers vous. Cette fois-ci, il vous lacère le visage et les bras, et vous laisse hagard, abruti de souffrance. Vous n'avez plus la force de vous tenir à quoi que ce soit. Le pont vibre soudain, puis s'incline dangereusement. Vous glissez inexorablement, vos cris couverts par la colère de la tempête, et chutez bientôt dans un océan en flammes, emportant cette dernière vision avec vous au royaume des noyés.

78

+ 60s

Muni de votre lampe-torche, vous retournez dans l'entrepôt. Vous n'avez pas rêvé : les cadavres sont bien là, accoutrés d'un déguisement... organique... hyperréaliste... écailleux...

Inutile de nier l'évidence. Ce ne sont pas des êtres humains. Quoique humanoïdes par leur membres, leur taille et leur faciès, ces êtres tiennent plus du poisson des profondeurs que du singe. Dans votre cerveau, les vannes de la raison sont en train de céder. L'angoisse bouillonne dans vos veines, vous êtes dans un cauchemar éveillé.

C'est absolument impossible, et pourtant, non seulement vous êtes en train de toucher l'un de ces bipèdes à la gueule énorme, aux extrémités palmés, au sang bleu sombre, mais en plus, c'est hostile et organisé. *Vous perdez 2 points de Sang Froid.*

Soudain, de nouveaux coups de feu résonnent dans le complexe ! Allez au 40.

79

+ 90s

Avec l'aide de vos soldats, vous mettez un certain temps à rétablir un peu d'ordre et de silence. L'agitation de la tempête s'est transmise aux civils.

– Il n'y a pas lieu de paniquer. Une équipe se rend sur place en ce moment et rétablira le courant dans les meilleurs délais. Pour votre sécurité, ne quittez pas la salle et ne bougez pas.

Malgré vos consignes, quelqu'un patauge vers vous. Vous reconnaissez la mauvaise haleine de l'inspectrice Bringer lorsqu'elle vous souffle agressivement au visage :

– Vous vous rendez compte qu'une plate-forme pétrolière incapable d'assurer une électricité continue est également incapable d'assurer la survie de cent personnes en plein milieu de l'océan, de surcroît en pleine tempête ?

Comment elle vous a retrouvé dans le noir est un mystère. Elle a bien choisi son moment ! Vous braquez le faisceau de votre torche dans ses yeux lorsque vous lui répondez :

– Calmez-vous, madame Bringer, nous parlerons de ça quand le danger sera écarté. Vous grimacez lorsque le mot franchit vos lèvres, mais trop tard : tout le monde vous a entendu. L'agitation gagne la foule.

– Du danger ? Nous sommes en danger alors ?, hurle la maudite inspectrice.

Soudain, des coups de feu résonnent dans la cage d'escalier. *Augmentez la Panique Générale de deux points.*

Une voix crépite à votre oreillette. Allez au 74.

80

C'est fou, c'est absurde, mais vous répétez les paroles que vous a confiées le médecin-biologiste :

– Zuu sufu sufu chyu chyu chyu tsu zuu fufufuuu... .

Vous essayez plusieurs boutons de l'appareil, l'un doit bien servir à émettre.

– Zuu sufu sufu chyu chyu chyu tsu zuu fufufuuu... .

Dans l'écouteur, cet air qui flotte, frotte, trotte, comme s'il raclait au grattoir la titanesque grotte d'une cage thoracique morte.

– Zuu sufu sufu chyu chyu chyu tsu zuu fufufuuu... .

Cela n'a aucun sens. Le rideau sonore s'approche de vous. Vos pensées

jonglent en roue libre. Des accords magnétiques, hypnotiques, frigorifiques. C'était une mauvaise idée.

– Zuu sufu sufu chyu chyu chyu tsu zuu fufufuuu...

Cela n'a pas de forme, mais soudain cela prend sa configuration : depuis le départ, « yoyoyooh, saa... hicha hicha gucha gucha, yuchyuu chyu guzu guzu suu suuu.... », disent les accords. Seulement, vous n'écoutez pas. « Nura nura doku doku doku... » Vous ne saviez pas écouter.

Et maintenant, vous aimeriez ne plus comprendre, car la chose, au fond d'un grand canyon, est une vomissure sans lumière, et vous a touché dans un accouplement contre-nature. Sa bave débordante est rentrée en contact avec vous, sa présence désormais rôde dans les coins de vos sens. La puanteur d'une pensée de charogne, haineuse, différente, ancienne, rusée, et si habile, se diffuse dans votre atmosphère, votre monde. Une chair qui ne peut pas mourir, sous le dôme, dont les émanations remontent encore au ralenti par la vrille qui l'a percée. Et comme un fourmillement la parcourant, ses enfants pondus, montant contre celui qui arpente la croûte et respire la brûlure du presque-vidé.

Et cet univers autre n'a qu'une seule place pour vous :

« Meurs ! »

Vous perdez cinq points de Sang Froid.

– Si votre **Sang Froid** est de zéro ou plus, allez au 27.

– Sinon, vous obéissez à l'injonction et vous vous laissez tomber par dessus la rambarde, tête la première, dans la cage d'escalier. Vous mourrez au moment même de l'impact.

81

+ 30s

Vous n'évitez pas tout à fait l'impact. Le métal se froisse et fausse les directions du submersible qui devient incontrôlable et commence à sombrer dans les profondeurs. Vous vous en éjectez, et nagez vers la surface que des flammes éclairent. Mais une masse organique glisse au-dessus de vous avec une aisance effrayante et masque le ciel. C'est une des créatures !

Si vous ou vos soldats possédez un fusil-harpon, vous lui tirez dessus.

ASSAUT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Bête	–	[_1][_]

Soldats 6 ou + [][]
Vous 5 ou + _____1

- La bête ne riposte pas.
- Aucun bonus ni compétence ne s'applique.
- Chaque assaut prend 30s.

Si vous parvenez à blesser l'énorme bête, cela vous donne le temps d'atteindre la surface et de rejoindre l'échelle du bateau. Allez au **90**.

Si vous échouez à la blesser, ou si vous ne possédez pas de fusil-harpon, vous nagez de toutes vos forces pour l'éviter.

Jet d'**Athlétisme**

- 3 ou + Vous parvenez à l'échelle du bateau avant qu'elle ne vous happe. Allez au **90**.
- 2 ou - Vous êtes trop lent. Une mâchoire attrape votre jambe et vous entraîne vers le fond pendant qu'elle la broie. Vous mourrez dévoré.

82

Un bouillon d'écume tourbillonnante submerge le pont. Si vous êtes équipé d'un harnais, vous vous sanglez à divers éléments durant votre trajet et bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'**Athlétisme** qui pourraient survenir.

Vous vous lancez dans le déluge.

Jet d'**Athlétisme**

- 3 ou + Allez au **94**.

Sinon, une vague vous soulève et vous entraîne inexorablement par-dessus bord. Vous finissez à la mer et mourrez noyé.

83

+ 60s

- Je crois savoir ce qui a attaqué le plongeur ce matin ! C'est incroyable ! Comme je vous l'ai dit, ou peut-être pas, j'ai recueilli un œuf au fond de l'océan ce matin.

Je viens de l'ouvrir au marteau. A l'intérieur, une créature humanoïde, grande capacité crânienne, membres palmés, doigts, griffes fouisseuses, capacité de marche bipède - sans doute sur le fond océanique -, yeux énormes de prédateur, gueule démesurée garnie de dents redoutables. Vous pouvez le croire ?

– Je peux.

– C'est une révolution paradigmatique ! Je sais que c'est assez difficile à concevoir, mais il n'est pas impossible que cette espèce soit capable d'intelligence et d'utiliser des outils ! Ou des armes ! C'est fabuleux !

En d'autres circonstances, vous auriez ri au nez des élucubrations du savant. Mais elles vous plongent dans un profond malaise.

– Docteur, ces créatures ont-elles un point faibles ?

– Euh, et bien, elles vivent dans les profondeurs, leurs yeux sont probablement vulnérables aux lumières intenses.

Rappelez-vous de mener deux assauts durant cette conversation, et revenez au 40.

84

+ 90s

La frayeur des civils est palpable. Vos soldats rétablissent néanmoins petit à petit l'ordre. L'inspectrice semble leur donner du fil à retordre et le ton monte, mais vous préférez vous isoler avec le médecin-biologiste.

– Que disiez-vous, docteur ?

– J'aimerais rejoindre le laboratoire au plus vite. Avec la panne de courant, le compresseur ne marche plus, et les tissus du spécimen vont s'abîmer.

– Quel spécimen ?

– Celui qui est à l'intérieur de l'œuf !

– L'œuf ?

– Le robot-sonde a récupéré un nodule ce matin. Et bien, c'est en fait un œuf ! Et quel œuf !

– Qu'a-t-il de particulier ?

– Tout d'abord ses dimensions : trente centimètres de diamètre, cinquante de long, cela présage une forme adulte dépassant les deux mètres cinquante, une gestation longue, des pontes rares, une grande longévité.

– De quelle espèce parlez-vous exactement ?

– C'est trop tôt pour me prononcer, mais les premiers coups d'œil au microscopes ont révélé des structures polygonales cristallines formant des colonnes calcitiques, avec une abondance de pores. Je pencherais donc pour une espèce reptilienne ovipare incubant ses œufs souterrainement. Les premiers tests ont confirmé la présence de protoporphyrine IX. Mais c'est surtout le contenu qui ...

Soudain, des coups de feu résonnent dans la cage d'escalier, et une voix crépite à votre oreillette. *Augmentez la Panique Générale d'un point*, et allez au 74.

85

Instinctivement, vous videz votre chargeur contre la créature, qui gargouille des borborygmes caverneux sous l'impact des balles. Dans un ultime effort, elle parvient à lancer la caisse par la fenêtre, puis s'écroule pesamment, dans un épanchement de sang bleuâtre. Les murs sont aspergés de fluides visqueux et nauséabonds.

Vous vous penchez à la fenêtre pour retrouver la caisse, mais vous n'apercevez qu'une coursive vide battue par les vagues en dessous de vous, et la mer déchaînée. Qu'y avait-il dedans ?

Si vous allez faire l'inventaire de l'arsenal, allez au 55.

Si vous préférez prendre le temps d'examiner les cadavres, allez au 14.

86

Vous décrivez succinctement le corps massif du chef, les symboles colorés, les tentacules, l'appareil.

– Il existe une légende aux îles Mariannes, où j'ai fait ma thèse sur les *Occultamina profunda*, des *Xenophyophores* souterrains des fonds marins : les *Chamori* du coin y concoctent un breuvage rouge qu'ils appellent *Vino de Sangre*, et qui, si l'on suit un rituel précis, permettrait d'entrer en communication avec les profondeurs de l'océan. J'avais assisté au rituel en spectateur passif, je n'avais rien compris aux paroles étranges, et bien sûr un des locaux était entré en transe et avait prétendu au contact.... Un spectacle dérangeant.

- Vous vous souvenez des paroles ?
- Hum, je me souviens de « *Zuu sufu sufu chyu chyu chyu tsu zuu fufufuuu* » ou quelque chose ayant cette sonorité. Soi-disant des mots dans le langage d'entités intelligentes et douées de pouvoirs mentaux ou ésotériques... enfin bref, j'avais demandé une description physiques aux indigènes de ces entités, et elle me rappelle beaucoup la vôtre : un hybride entre reptilien et céphalopode. Échange horizontal génétique, convergence évolutive ? Cela m'a paru invraisemblable, sans parler de leur intelligence supposée.
- Ce que j'ai vu était réel.
- Étonnant... mais les céphalopodes ont bien inventé quatre fois le système nerveux central après tout, indépendamment du nôtre, alors... Écoutez, au vu de ce que vous me dites, il est probable qu'ils comprennent notre langage, peut être même qu'ils sont capables de le parler ! Peut-être devriez-vous tenter d'établir des pourparlers avec eux ?

Notez cet indice : Vin de Sang. Les conséquences bouillonnent dans votre cerveau. Il faut faire vite ! Vous regardez votre montre : 23h58.

- Docteur, rejoignez les civils à l'entrepôt, nous embarquons dans deux minutes.
- Mais je dois rassembler mes notes et mes échantillons ! Et je dois autopsier le cadavre en question !
- A minuit, docteur Schweitzer ! Avec ou sans vous !
- Un soldat vous appelle sur votre radio. Johnson.
- Chef, je crois qu'il y a du mouvement sur les quais. Plusieurs silhouettes, mais avec les rouleaux qui leur tombent dessus, je n'arrive pas à bien distinguer.
- A toutes les unités : rassemblement dans les entrepôts. Tenez-vous prêts à effectuer un assaut sur les quais.

Que souhaitez vous faire ?

Foncer à l'entrepôt ? Allez au **21**.

Vous rendre sur le pont du niveau 2, pour opérer la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais ? Allez au **82**.

Traverser le pont du niveau 2 jusqu'à la tour de contrôle, en espérant que la salle des communications n'a pas été sabotée, et demander à Tian-Tian de vous rejoindre ? Allez au **28**.

Vérifier si le directeur est au bureau, tout près d'ici ? Allez au **36**.

87

Le coup de feu part.

Mais non, ce n'est pas votre arme.

Vous relevez la tête : vos hommes se sont ressaisis et ont abattus une créature. Le chef éructe un bruit tonitruant et se défenestre d'un saut puissant, emportant la caisse avec lui, suivi de ses sbires encore en vie. *Vous perdez un point de Sang Froid.*

L'espoir reflue en vous. Votre main redevient ferme. Vous vous précipitez à la fenêtre pour retrouver les fuyards, mais vous n'apercevez qu'une coursive vide battue par les vagues en dessous de vous. Selon toute vraisemblance, ils ont plongé dans la mer déchaînée. La tempête vous gifle d'une rafale mouillée comme pour marquer votre échec. Qu'y avait-il dans cette caisse ?

Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir : faire un inventaire rapide de l'arsenal. Allez au 55.

88

Vous frissonnez en touchant le corps refroidissant de Bringer. Sa peau n'a pas une texture normale ; vous évitez soigneusement de toucher les écailles révélées par les blessures. Des griffes rétractées pointent de ses mains trop grosses. L'inspectrice est anormalement lourde. *Vous perdez un point de Sang Froid.*

Ses poches ne révèlent rien d'extraordinaire : de l'argent, des papiers de l'ONU. Cependant, sa boucle d'oreille en forme de conque vous interpelle. Vous découvrez qu'il s'agit d'une radio miniaturisée d'un modèle inconnu, munie de boutons presque invisibles, sans inscriptions.

Que souhaitez vous faire ?

Écouter à l'appareil ? Allez au 8.

Foncer à l'entrepôt ? Allez au 21.

Traverser le pont jusqu'à la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais ? Allez au 82.

Traverser le pont jusqu'à l'hélicoptère ? Allez au 99.

89

– Les caméras extérieures ne donnent aucun visuel exploitable, le temps est trop mauvais. Les quais sont submergés par les vagues, je n'arrive même pas à voir le bateau. La moitié des caméras du pont ne renvoient plus d'image.

Pour les caméras intérieures, pas d'image au niveau 1bis, les combats ont dû endommager le réseau.

Au niveau 0, l'entrepôt, la raffinerie, la salle des machines, la salle de plongée : rien à signaler.

La cage d'escaliers, RAS, les soldats descendent avec des civils.

Au niveau 1, il y a du mouvement dans les couloirs. Des civils effrayés, qui courent d'une cabine à l'autre, mais pas d'ennemi visible.

Au niveau 2... la station météo, la tour de contrôle, la salle de communication, RAS... non ! je viens de perdre l'image des communications. La caméra ne fonctionne plus. Attendez, je crois qu'il y a aussi du mouvement sur les quais, j'ai cru voir quelque chose.

– Merci Johnson. A toutes les unités : rassemblement dans les entrepôts. Tenez-vous prêts à effectuer un assaut sur les quais.

Que souhaitez vous faire ?

Foncer à l'entrepôt ? Allez au **21**.

Vous rendre sur le pont du niveau 2, pour opérer la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais ? Allez au **82**.

Vérifier si le directeur est au bureau, tout près d'ici ? **36**.

Foncer à la salle de communication, en passant par le pont, et demander à Tian-Tian de vous y rejoindre ? Allez au **28**.

90

Vous prenez les commandes du bateau, poussez le moteur au maximum, et allumez les projecteurs. Il vous faut louvoyer contre les vagues qui vous déportent.

Enfin, vous ralliez le quai. A l'aide de vos hommes, les civils tentent de traverser les quais pour embarquer.

Le temps qu'a pris votre retour dépend des rangs que vous avez en Pilotage :

Pilotage	Temps perdu
0	150s

+1 120s

+2 90s

Totalisez le temps écoulé depuis la deuxième explosion. Pour chaque minute entamée, voici le nombre de civils tombés à la mer :

Si les soldats sont équipés de harnais :

Panique Générale **Pertes, chaque minute**

0-4 0

5-9 1

10-14 2

15-19 3

20 ou + 4

S'ils ne sont pas équipés de harnais :

Panique Générale **Pertes, chaque minute**

0-2 0

3-5 1

6-8 2

9-11 3

12-14 4

15-17 5

18-20 6

21 ou + 7

Et maintenant, larguez les amarres ! Le moteur force à plein régime. Vous escaladez et descendez les pentes de l'océan à l'ire réveillée. Derrière vous, les flammes dévorent le profil chaviré de Deepsea Horizon en crachant une fumée ténébreuse. D'immenses lames tournent autour, dressées comme de sinistre juges solennels en robe noire, observant par des myriades d'yeux oranges comme autant de pores luisant d'excitation, titanesques charognards liquides prêts à plonger sur une proie blessée.

Vous luttez pendant ce qui vous semble des heures sur le relief d'une surface dont l'enfer animé vous rappelle peu à peu que l'homme est destiné à ne jamais la conquérir. L'incendie n'est désormais plus qu'une minuscule étincelle au loin, sur laquelle se referme la nuit comme un linceul.

Si vous avez envoyé le robot au fond de l'océan, allez au **22**.

Si vous avez un livre, avec vous, allez au **73**.

La condition des blessés empire. Vous lancez des SOS dans le poste de radio durant des heures, mais le cyclone a tordu l'antenne : seuls des parasites vous reviennent en écho, répondant obstinément que vous êtes perdus dans le bruit de l'univers.

Dernier encore debout, vous traversez la nuit jusqu'à ce qu'une lueur pâle annonce le retour proche du soleil ; les soubresauts de l'hôte élémentaire se sont calmés.

Comme un rayon de chaleur, une voix crachotante perce les derniers ressacs de cauchemar.

Si vous avez envoyé un SOS, allez au **15**.

Sinon, lancez un dé :

– 1 à 3, allez au **15**.

– 4 à 6, allez au **100**.

91

Vous êtes paralysé de peur et ne pouvez vous y résoudre. Les minutes s'écoulent. La plate-forme sombre, le bateau s'éloigne, l'incendie progresse, les civils et soldats se noient, brûlent, mais vous ne trouvez pas le courage en vous.

Par désespoir, certains vous empoignent par le col, vous secouent, vous supplient, vous engueulent, mais c'est inutile.

Vous n'avez plus la force d'affronter la tempête de la vie. Vous êtes déjà mort.

92

Soudain, les bruits cessent dans l'arsenal, remplacés par une suite de paroles mouillées aux vibrations graves.

Vous redoublez de vigilance. Il vous semble apercevoir une silhouette par la porte ouverte, mais n'avez pas le temps de tirer, car un objet vient d'être lancé dans votre direction !

- Grenade !, criez-vous avant de plonger en arrière !

Le souffle de l'explosion vous étourdit, mais par chance personne n'est blessé. La tête au sol, il vous semble percevoir contre le sol les vibrations d'un groupe au pas de course : ils viennent vers vous !

Avec effort, vous vous rétablissez pour faire feu, mais le dernier est déjà en train de sauter par la fenêtre !

Une fois debout, vous regardez par-dessus le rebord, et n'apercevez que la mer déchaînée et la coursive vide battue par la pluie en dessous de vous. Ils ont dû plonger.

Que faisaient-ils dans l'arsenal ? Il ne vous reste plus qu'à en faire l'inventaire pour le savoir. Allez au **55**.

93

+ 60s

Vous avez visé juste, et appuyé au bon moment. Le ROV explose au cœur du groupe. Vous percevez les vibrations de la déflagration jusque dans la salle de plongée.

Vous sautez immédiatement dans un submersible, plongez dans l'océan méconnaissable, et ressortez à la surface, un chaos de flammes, d'ombres, de pétrole et de décombres. Sans même ralentir vous mettez le cap sur le bateau et vous portez à hauteur des échelons dans son flanc. Grimpez au **90**.

94

Vous vous abritez dans la cabine de la grue, d'où vous observez les quais en contrebas. Johnson ne s'est pas trompé : plusieurs groupes de créatures se tiennent en embuscade derrière des containers, et empêchent stratégiquement l'accès au bateau. Vous dominez la scène et commencez à élaborer une tactique, mais des secousses inattendues font osciller la grue : derrière vous, une boule de feu s'élève dans le ciel, tandis que la plate-forme titube et se fixe dans une position inclinée. *Augmentez la **Panique Générale** de trois points.*

On crie dans votre oreillette. La grue est encore fonctionnelle. Vous jaugez la situation, un plan surgit.

- Préparez-vous à sortir à l'assaut du quai à mon ordre !

Vous actionnez les leviers. Faites un jet de **Pilotage**.

Sur 4 ou plus, vous parvenez à accrocher un container. Vous l'amenez à la verticale au-dessus du plus gros groupe des créatures et relâchez la prise. Lancez deux dés : c'est le nombre de victimes que vous faites dans leurs rangs. De plus, les adversaires ne riposteront pas lors du premier assaut.

Sur 3 ou moins, vous n'enfilez que les échecs, impossible d'attraper le

conteneur. Agacé et frustré, vous renoncez.

Dans tous les cas, vous criez ensuite : « A l'assaut ! », et vous descendez par l'échelle de la grue jusqu'aux quais.

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires (*)		[30][][][][][][][]
Soldats	5 ou +	[][][][][][][][]
Vous	4 ou +	___1__2__3__4__5__6__7

- Vous ne pouvez pas agir lors des deux premiers assauts. Vos soldats peuvent.
- Tous vos soldats valides sont présents.
- Si vos soldats disposent de feux de mains, ils peuvent les lancer pour aveugler les adversaires, qui seront pénalisés par un -5 lors de la contre attaque pour tout le reste du combat.
- Si vous disposez vous-mêmes de ces feux de Bengale, vous pouvez les utiliser pour mieux éclairer les zones d'embuscades et octroyer un bonus de +1 aux soldats pour tout le reste du combat.
- Si vous ordonnez un assaut offensif, vous et vos soldats gagnez un bonus de +1 aux dés, mais les ennemis auront un bonus de +3 lors de la riposte.
- Un soldat recevant une blessure se noie dans les secondes qui suivent. Les antidotes, si vous en possédez, ne sauvent que sur un 6.
- Vous pouvez lancer une grenade s'il vous en reste au lieu d'appuyer sur la gâchette.

* : Lors de la riposte de vos adversaires, lancez un dé et ajoutez leur effectif :

- 6 ou moins : pas de victime.
- Entre 7 et 11 : 1 victime.
- Entre 12 et 16 : 2 victimes.
- Entre 17 et 21 : 3 victimes.
- Entre 22 et 26 : 4 victimes.
- Entre 27 et 31 : 5 victimes.
- Entre 32 et 36 : 6 victimes
- 37 ou plus : 7 victimes.

Menez ce combat à terme :

Si vos soldats sont morts et que vous recevez une blessure, allez au **47**.

Si vous êtes vainqueur en sept assauts ou moins, allez au **70**.

Dès le début du huitième assaut, allez au **5**.

95

Vous sortez à la suite du directeur sous des rafales de douche salée. En vous tenant l'un à l'autre et aux éléments du pont, vous évoluez prudemment vers l'héliport. Une brusque secousse du sol vous déséquilibre tous les deux. La plate-forme tangue. Des soldats glapissent des paroles incompréhensibles dans votre oreillette, quelque chose à propos d'un flotteur. Des flammes goinfrées de pétrole illuminent le bord du bâtiment qui s'est incliné.

Par chance, la pente vous arrange : vous vous glissez vers l'hélicoptère et montez dedans en premier. Vous hurlez au directeur de défaire les amarres, mais celui-ci cherche à tout prix à s'asseoir dans la cabine. Vous allumez le moteur et répétez l'injonction. L'hélice accélère. Le directeur n'a toujours pas compris l'urgence de la situation, et cherche à se sangler pendant que vous lui criez de descendre pour libérer l'hélicoptère.

Jet de **Sang Froid**

- 5 ou + Allez au **45**.
- 4 ou - Allez au **34**.

96

Le filin siffle enragé à quelques centimètres de votre oreille et cingle le directeur en pleine face. Prostré à terre et gémissant sous de nouveaux coups de fouets, il semble incapable de se relever. Vous l'attrapez par le pied et le traînez hors d'atteinte derrière des tuyauteries ; malgré le sang qui le trempe, il n'est pas blessé grièvement.

Avec prudence, vous rampez côte à côte, à couvert, jusqu'à l'héliport. Le directeur écarquille les yeux ensanglantés et pointe une main écarlate vers l'hélicoptère : il y a quelqu'un dedans !

Une brève pointe d'espoir perce vos pensées, mais vous lui tordez le cou en comprenant ce que fait la personne : elle est en train de saboter les commandes avec sauvagerie !

Vous dégainez et tirez sur le champ.

ASSAUT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Saboteur	_	[_1][_]
Vous	5 ou +	_____1

- Le saboteur ne riposte pas.

- Si vous possédez un feu à main, vous pouvez le lancer pour déstabiliser le

saboteur : vous disposez alors d'un assaut supplémentaire.

Si vous abattez la personne à temps, allez au **18**.

Sinon, allez au **37**.

97

+ 30s

Quoi qu'il se passe dans l'arsenal, chaque seconde que vous perdez vous rapproche d'une catastrophe. Attendre est la pire prise de risque.

Vos hommes ont senti votre décision de passer à l'action et vous regardent ; vous expliquez le plan de deux doigts : *en paires écartées pour maximiser l'angle de tir, vider un chargeur chacun et se remettre à couvert, vous en dernier.*

Vous donnez le départ : deux sortent à découvert et visent l'encadrure de la porte. Même s'il n'y a pas de ligne de tir directe, les saboteurs ne sont pas à l'abri d'un éclat et d'un ricochet. Mais si ce n'est pas suffisant ? S'ils ont une grenade ?

Entre les flashes, les impacts, l'obscurité et la fumée, personne ne la sentirait venir.

Vient votre tour. Le pouls à deux-cent, les veines turbinant à torrents chauds, vous envoyez trente-six pruneaux tout perforer sur leur chemin, sans même savoir s'il reste encore quelque chose de vivant dans la salle.

ASSAUT *Toucher* *Effectifs*

Adversaires (*) [][]

Soldats 6 ou + [][]

Vous 5 ou + _____ 1

– Jusqu'à quatre soldats peuvent tirer en plus de vous.

* : au moment de vous replier à couvert, lancez un dé : si vous faites 6, allez au **13**.

Revenez ensuite au **40**.

98

Suivant votre ordre, vos hommes courent vers la cachette des intrus et se retrouvent au corps à corps. Vous attendez les nouvelles.

COMBAT	<i>Toucher</i>	<i>Effectifs</i>
Adversaires	4 ou +	[][][][][][][][][][][][][][][]
Soldats	5 ou +	[][][][][][][][][][][][][][][]
		____1__2__3__4__5__6__7__8__9__10

- Chaque assaut prend 30s.

Poursuivez le corps à corps jusqu'à la victoire ou la défaite.

Si vos hommes triomphent, allez au **20**.

S'ils meurent tous, vous n'avez d'autre choix que d'y aller vous-même avec deux hommes du réfectoire : allez alors au **71**.

99

Vous franchissez le seuil et la folie des éléments vient choir sur votre tête. L'eau toute entière enflammée et vengeresse, l'haleine chargée d'huile d'un léviathan, s'abattent sur votre chair comme les fruits avortés d'un arbre tordu par la tempête ; des nuées de coups apparaissent comme un parchemin que l'on déroule et disparaissent aussitôt, arrachant de sa place tout ce qui est faible.

Si vous êtes équipé d'un harnais, vous vous fixez à ce que vous pouvez et bénéficiez d'un bonus de +2 à tous les jets d'**Athlétisme** qui pourraient survenir sur le pont.

Contrant le vent et les courants, vous progressez vers l'héliport. Une vague vous cueille au moment d'un pas risqué.

Jet d'**Athlétisme**

- 2 ou - Vous êtes emporté par-dessus bord et finissez à la mer. Vous mourrez noyé.

Sinon, vous atteignez votre but et montez dans la cabine de l'hélicoptère.

Vous vérifiez les instruments, les moteurs, le carburant : le véhicule est en état de marche.

Hélas, vous avez besoin d'un complice pour le désamarrer. Il est impossible de le faire décoller seul. Dépité, vous revenez laborieusement à la tour de contrôle sous le tumulte de pluie battante. Vous y entendez des halètements en provenance des escaliers : quelqu'un approche !

Vous prenez position et mettez en joue : mais c'est le directeur qui surgit, un sac débordant de documents sous le bras. Il enjambe le cadavre de l'inspectrice sans lui prêter la moindre attention, les yeux gros d'espoir en vous voyant.

– Quelle providence ! J'espérais tellement que vous seriez là !

– Que faites-vous ici ?

– Évacuez-moi par l'hélico tout de suite, c'est un ordre ! La moitié de ma fortune vous est acquise si vous le faite !

Vous n'avez pas le temps de discuter. Que souhaitez-vous faire ?

Si vous acceptez de décoller avec lui, allez au **95**.

Si vous foncez à l'entrepôt, allez au **21**.

Si vous traversez le pont jusqu'à la grue, dont le rayon d'action couvre tous les quais, allez au **82**.

100

« Ici le Greenpeace Rainbow, vous nous recevez ? Ici le Greenpeace Rainbow. »

Vous éclatez de joie comme un mourant ressuscité. Vous répondez précipitamment, donnez vos coordonnées, et scrutez l'horizon pendant qu'émerge enfin l'astre solaire des limbes, avec une douceur presque insoutenable.

L'éclat d'un bâtiment apparaît bientôt à l'horizon.

Une heure plus tard, des bras vous accostent et vous guident à bord, tandis qu'un équipage d'hommes pâles et graves, les yeux ronds de surprise, prennent en charge votre équipage. On vous prodigue des soins, vous perce d'aiguilles. Après les heures hurlantes de la catastrophe, le silence apaisant de l'infirmier infuse le vide complet en vous.

Le sommeil des bienheureux vous appelle, le sommeil sans noyés dont vous aviez perdu la trace depuis tant d'années. Vous trouvez ironique que ce soit

justement l'organisme dont faisait partie l'inspectrice qui vous rescape. Quoi que, rescape n'est pas le mot, cela n'existe pas...

Un sourire aux lèvres, vous vous endormez sur cette dernière pensée, heureux de n'avoir à vous préoccuper que de simples questions linguistiques.

Vous avez échoué de la plus douce, de la plus cruelle des manières.

Remerciements

A ma femme, pour son soutien.

A Oiseau, pour son logiciel [ADVELH](#).

A Aragorn, ART et Skarn pour leurs relectures.

A toute la communauté de [RV1](#) et de la [Taverne des Aventuriers](#).