

Ad Nauseam...



*"Ce n'est pas la plus forte ni la plus intelligente des espèces qui survivra,  
mais celle qui sera la plus apte à s'adapter"*

Charles Darwin





## Préambule

Cette AVH est inspirée du jeu de rôle *Vermine*, mais pourrait tout aussi bien se dérouler dans un autre univers post-apocalyptique de la littérature fantastique.

Ici pourtant, pas de cataclysme nucléaire, d'invasion extra-terrestre ou de morts-vivants décharnés.

Les choses se sont déroulées plus insidieusement avant de prendre une ampleur terrifiante. Elles ont alors révélé un dessein cohérent, implacable. Le fruit d'une réaction élémentaire qui dépassa l'entendement.



## Musique !

Si vous le désirez (et si vous possédez un compte Spotify \*), il est possible d'accompagner cette lecture par une sélection de titres choisis pour lui conférer un supplément d'âme.

Afin de simuler une bande originale de film, il vous sera suggéré à certains paragraphes de cliquer sur une icône spécifique qui assurera le lien jusqu'au morceau sélectionné.



*A chaque fois que vous verrez ce symbole, cliquez-dessus si vous souhaitez écouter une musique d'ambiance en relation avec le texte*

Les références de la playlist "Ad Nauseam" sont disponibles à la fin de l'ouvrage.

\* Possibilité de compte gratuit mais il vous faudra endurer de la publicité après quelques morceaux écoutés.

*Plus dure sera la chute...*

Au départ, des alertes météorologiques ou biologiques localisées avaient défrayé la chronique et alimentaient les grands titres : tremblements de terre de plus en plus violents, ouragans imprévisibles, prolifération de virus et réviviscence d'anciennes souches bactériennes devenues insensibles aux traitements habituels. Des phénomènes isolés qui ne semblaient pas avoir de relation entre eux.

Le dérèglement climatique, la disparition de milliers d'espèces et la pollution généralisée faisaient depuis longtemps partie de notre quotidien. Un mal nécessaire, un noble sacrifice sur l'autel du progrès. Une équation de plus qu'on saurait résoudre un jour ou l'autre.

Mais l'Homme ne voyait rien, n'entendait rien, aveuglé par sa vanité, sûr de sa force. Il continuait à ignorer les avertissements d'une planète exsangue, pillée de ses ressources, épuisée, souillée, trahie...

Auréolé de son statut de conquérant universel, fort d'une suprématie consacrée par des cultes à sa gloire, il resta attentiste face à l'évidence alors que le divorce était consommé entre le "Temps" de nos préoccupations et celui véritable de l'Univers.

*Où menait cette quête sans fin vers l'hégémonie ?*

Aux dernières heures du XX<sup>ème</sup> siècle, après des centaines d'années de domination sans partage, d'avancées technologiques parfois incontrôlées, le futur s'apparentait surtout à une course effrénée vers la destruction. La subtile alchimie profane, base essentielle des équilibres naturels, fut bouleversée de manière irréversible. Dès lors, un retour en arrière devenait impossible.

Certains supposent que nous avons ranimé des profondeurs une conscience tellurique. Une structure ancienne et complexe dont les rouages oubliés se sont mis en branle, par notre faute. Des informaticiens parleraient d'une sorte de programme de sauvegarde. Les médecins opéreraient peut-être pour le terme de vaccin.

*Nous étions la maladie. La cause. Le tourment.*

Extinction 

Les catastrophes naturelles ne furent que les soubresauts de ce réveil planétaire. Sans explication aucune, c'était tout le règne du vivant et ses armées les plus improbables (acariens, insectes, arthropodes, rongeurs, reptiles...) qui allaient faire écrouler le château de cartes de nos certitudes.

En quelques années, les vagues d'épidémies, les fièvres et infections multiples se propagèrent comme une trainée de poudre sans que les gouvernements ne parviennent à les endiguer.

L'instabilité mondiale attisée par la colère des populations engendra bientôt des révoltes incontrôlées. On assista à cette époque à la surrection de groupuscules terroristes agissant au nom d'un néo-écologisme des plus opportuniste.

Non seulement la vermine était porteuse de germes mortels mais elle se mit aussi à développer une agressivité envers l'homme toute nouvelle, sans précédent. Affranchie de sa peur instinctive, elle se répandit partout et entraîna ravages et exodes massifs.

Mais le plus étrange restait à venir. Les scientifiques observèrent, stupéfaits, des mutations incompréhensibles qui affectaient la plupart des espèces. Elles évoluèrent, s'adaptant aux traitements insecticides, développant des facultés insoupçonnées et surtout...

grossirent ! Les modifications se produisaient à une vitesse effrénée, parfois d'une génération à l'autre.

La terreur se mêla à la réalité et on rapportait des histoires d'araignées plus grosses que des loups, chassant en meute dans les forêts d'Allemagne, des termites monstrueuses qui pouvaient digérer le métal et trouser les chairs, d'égouts saturés de produits nocifs où vivaient des rats en haillons, organisés en communautés...

Notre puissance n'était qu'une illusion. Tout au plus nous nous débattions dans une société muselée par les chimères que sont le consumérisme, l'individualisme et la quête d'une hypothétique destinée.

**Aveugle je vous dis !**

L'âme chancelante, les convictions vacillèrent dans le cœur des hommes. La peur, le doute s'immisçaient aussi sûrement qu'un vent mauvais par l'embrasement de nos méprises. Les instincts les plus vils s'exprimèrent dans le chaos qu'était devenu le monde. Avec la disparition des états, des institutions et des moyens de communication, émergèrent du brasier de nouveaux courants de pensée qui cherchaient à s'imposer.

*Nous n'apprenons rien. Nous ne faisons que répéter les erreurs du passé.*

En moins de vingt ans, les attentats, les représailles, les guerres, les actions désespérées des gouvernements et leur arsenal chimique avaient causé plus de victimes que les épidémies ou les attaques des nuisibles.

Finalement, il ne suffisait que de mettre le feu aux poudres. La soif de destruction de l'homme avait fait le reste.

## Ceux qui restent

Une nouvelle ère s'annonce. Pleine d'incertitude et de dangers. L'espoir de contempler un jour nouveau a substitué le placement immobilier en vue d'une retraite paisible dans les perspectives d'avenir.

Les survivants s'organisent dans ce marasme. Certains restent amers et rêvent toujours aux temps jadis tandis que d'autres désirent bâtir un nouveau modèle, parfois en cohabitant avec la vermine qui règne sans conteste.

Si les insectes, rongeurs et autres reptiles ont muté pour s'imposer dans cette guerre d'un nouveau genre, l'homme aussi est contraint de s'adapter. Et là encore, pas de manichéisme. Des bandes de maraudeurs sans pitié aux cultistes impies -qui mêlent l'horreur à l'obscène dans leur volonté de communier avec des monstres de chitine- en passant par les humanistes forcenés, chacun tente d'ériger des repères fragiles, dans l'urgence mêlé au désir de renouer avec la civilisation déchue.

## Gabriel, sauve-toi Gabriel !

Vous incarnez l'un de ces survivants. Qui vous étiez avant tout ça n'a plus guère d'importance. Disons que votre passé militaire et scientifique vous octroie un avantage indéniable par rapport à la majorité de la population, démunie face aux règles élémentaires de survie.

Votre prénom est le seul lien qui vous rattache au passé. Un lien douloureux. Gabriel. C'est le dernier mot prononcé par votre épouse tandis qu'une centaine de myriapodes carnivores lui dévoraient les entrailles avant d'emporter sa dépouille pour y pondre leurs œufs.



Vous n'aviez rien pu faire.

*Impuissant ! Tu seras le spectateur impuissant de ta déchéance.*

Combien de ceux que vous connaissiez ont disparu ? Terrassés par les fièvres, assassinés. Tous, ensevelis par la vague d'horreur qui a déferlé sur ce monde.

## Espoir

Après avoir passé le précédent hiver dans une communauté retranchée dans un monastère accroché aux flancs du massif de l'Esterel, vous avez décidé de reprendre la route. Direction le nord de la France où les rumeurs d'une organisation d'experts qui tentent de faire face à la prolifération de la vermine ont allumé une lueur d'espoir dans les cœurs désemparés. Ils auraient mis au point un programme de recherche basé sur l'étude des mutations de la flore et de la faune, analysant les interactions nouvelles entre les espèces modifiées. Ils ne semblent pas vouloir se contenter d'éradiquer la menace par l'utilisation massive de produits toxiques, seule solution envisagée jusque là.

Abandonnant votre véhicule en panne à proximité des vestiges de Belfort où des termitières géantes lancent leurs architectures dévoyées à l'assaut de la citadelle et de son lion, vous avez été traqué par une bande de lézards voraces.

Le combat fût âpre et vous avez finalement fuit vers l'est. La perspective de traverser les forêts vosgiennes, sujettes à d'effroyables récits faisant état de tiques monstrueuses et de prédateurs implacables, vous ont incité à contourner les reliefs en empruntant l'ancienne autoroute A4.

Aux abords de Mulhouse, une mauvaise fièvre causée par l'infection d'une morsure, stigmate de votre précédente rencontre, vous a contraint au repos. Vous avez trouvé refuge et quelques

médicaments dans l'ancien hôpital de la ville, presque entièrement en ruines.

La fenêtre brisée de la chambre dans laquelle vous vous barricadez donne sur le parc botanique. Désormais il s'apparente plus à une jungle luxuriante qui, la nuit tombée, se transforme en territoire de chasse pour des créatures dont vous préférez ignorer la morphologie.

Le sommeil ne vient pas. La faute au vent nocturne qui colporte depuis les frondaisons luxuriantes les grattement de milliers de pattes empressées, les frottements d'ailes rugueuses, le hululement de chouettes solitaires et les aboiements de chiens terrifiés.


Le fracas brutal d'armes à feu l'emporte soudain sur tous les autres sons. Des cris. Là, en contrebas, dans la rue abandonnée aux ténèbres complices, quatre silhouettes éphémères se hâtent, poursuivies par une nuée de griffes, chélicères et mandibules...

# Règles

Pour jouer, vous n'aurez besoin que d'un simple dé à 6 faces, une feuille (*d'après les statistiques, les chances de survie augmentent sensiblement avec du papier recyclé*) et un crayon.

La principale caractéristique qui définit votre personnage est son *niveau de santé*.

Recopiez le tableau ci-dessous et cochez une croix au droit de la mention "Sain et sauf". Vous débutez cette histoire sans blessure handicapante qui nécessiterait des soins immédiats.

Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé		Gravement blessé	Mort
					
<i>Pas de malus</i>	<i>Pas de malus</i>	<i>-1 au jet de combat</i>		<i>-2 au jet de combat</i>	

A chaque fois que dans le texte sera mentionné "*Augmentez de 1 (ou plus) votre niveau de blessure*", cochez autant de cases vers la droite.

Lorsque vous en venez à tracer une croix (ou *n'importe quel signe d'ailleurs*) dans la colonne "Mort", cela signifiera bien évidemment la fin prématurée de l'aventure.

De la même façon, il vous sera possible de récupérer des niveaux de santé par l'utilisation de kit de soin ou après une nuit de repos (*auquel cas une gomme pourra être nécessaire si vous ne supportez pas les ratures*).

Le dé servira à gérer les événements aléatoires ainsi que les rencontres hostiles qui risquent de se présenter à vous (et se

solderont le plus souvent par un combat). Suivez les consignes détaillées dans le texte pour résoudre l'affrontement.

Prenez en compte qu'en fonction de votre état de santé des malus peuvent modifier le jet de dé.

## Équipement

Voici la liste de vos possessions actuelles :

Rations alimentaires (conserves, gourde, biscuits), filtre à eau (purificateur en céramique), sérum antipoison expérimental injectable (très rare), trousse de premiers secours (permet de récupérer un *niveau de blessure* en dehors d'un combat), fusil de chasse (Manufrance) et 5 cartouches de calibre .8, machette, Colt M1911 et 9 balles de calibre .45, couverture, imperméable, cigarettes (6 dont une pliée), lampe torche (et 3 piles de rechange), une photo de votre épouse (le cliché a souffert des intempéries et vous le gardez précieusement, depuis, dans une poche, de peur de l'abimer davantage).

## Spécialisation

Afin de personnaliser quelque peu votre avatar, choisissez parmi les 3 avantages suivants, celui qui vous convient le mieux.



**Excédent de matériel** : prévoyant, vous disposez en plus de l'équipement standard des objets suivants : *trousse de premier secours additionnelle, une grenade artisanale de phéromones, une grenade à fragmentation*



**Expert du combat** : votre instruction militaire vous confère une faculté certaine dans le maniement des armes. *Ajoutez systématiquement 1 à votre jet de dé sur les tables d'affrontement.*



**Athlète** : votre condition physique à toute épreuve vous permet de subir *deux blessures légères avant d'être plus grièvement touché.*

## Empathie

Cette dernière caractéristique reflète votre comportement. Quelles habitudes avez-vous gardées d'une époque basée sur la vie en société, régie par des lois et devoirs, des us et coutumes.

Comment considérez-vous l'autre maintenant que le monde a basculé dans l'inconnu ?

En fonction de vos choix, vous pourrez essayer de faire perdurer ce lien grégaire, hérité d'une certaine propension à l'altruisme ou renier ces principes au profit d'une animalité forcenée.

La déchéance de l'humanité est-elle un abandon des fondements même de ce qui constitue notre espèce ou une condition nécessaire à son adaptation ?

Vous débutez avec un score d'empathie de 3.

## Rencontre fortuite

Dans l'errance qui compose vos jours, les rencontres sont bien souvent inopinées.

Mais cette fois-là, dissimulé dans les décombres de l'hôpital, vous aviez hésité à provoquer le destin. Après avoir passé quelques jours à vous soigner et reconstituer votre stock de nourriture et de médicaments, il ne vous restait plus qu'à continuer votre chemin, sans vous préoccuper du problème d'imprudents dont vous ignoriez tout.

Peut-être vous ont t'ils aperçu fortuitement et demandé de l'aide. Peut être est-ce vous qui aviez fait le premier pas. D'une manière ou d'une autre, votre intervention les avait sauvé d'une mort certaine.

Ces rescapés arpentent la route entre Besançon et Strasbourg. Ils appartiennent à une communauté d'une cinquantaine de membres, réfugiés dans l'abbaye du Hohenbourg qui coiffe le mont Saint Odile. Ultime sommet des Vosges avant la retombée de la vieille chaîne hercynienne sur le piémont alsacien et la plaine du Rhin, l'endroit fait figure de nid d'aigle. Cerné d'apiques en grès rouge, la solide place est aisément défendable. La forêt alentour regorge de gibiers et dans les anfractuosités découpant la roche, des sources d'eau claire jaillissent en torrents.

Ils ont fini par vous convaincre de les accompagner. Vous pourrez terminer votre convalescence dans les meilleures conditions possibles. Il vous sont redevables et sont impatients de rentrer sains et saufs de leur mission.

## Compagnons de voyage, compagnons d'infortune...

**Yâka** : en langage Mòoré cela pourrait se traduire par "la gazelle" ou "l'antilope". Il faut dire que cette métisse au physique athlétique envoute par l'élégance naturelle qui accompagne chacun de ses gestes et trouble par le regard perçant de ses grands yeux vert-émeraude. Il y a 30 ans, son père, diplomate français au Ghana, épousa clandestinement une jeune journaliste alors en poste dans le plus grand quotidien du pays. Après la naissance de leur fille, ils fuirent vers Paris lors des émeutes de 1998. Yâka poursuivait des études de droit lorsque le monde a sombré. Comme tant d'autres, elle a perdu nombre des siens et demeure évasive sur le reste de sa vie. Elle a rejoint la communauté il y a un peu plus de 2 ans et œuvre désormais à son développement.



**Caractère** : humaniste, décidée, digne.



**Équipement** : poignard, Beretta M92 avec 8 balles de 9 mm, deux chargeurs, rations alimentaires, trousse de premiers secours, gourde, lampe torche, couverture, "Le seigneur des anneaux" en format poche (volume 3 - Le retour du roi) : elle compte le terminer dès son retour à l'abbaye.

**Paul** : le benjamin du groupe. 18 ans, peut-être moins. Il n'a guère connu que cette époque de chaos. Il cherche néanmoins des réponses afin d'inscrire sa vie dans un semblant de réalité qui servirait de fondation à une existence jusque-là trop instable. A défaut d'explications satisfaisantes, il paraît accepter la situation et s'intéresse aux nouveaux courants de pensées que sont l'animisme, le chamanisme. Il est donc moins atteint par le déclin de ce qu'il appelle déjà l'ancien monde. "*Il faut bien faire avec ! C'est notre quotidien...*" devise t'il sans amertume. Grand et maladroit, le visage couvert d'acné, il n'en demeure pas moins

courageux et observateur. Très doué au tir à l'arc, il ne se sépare jamais de son arme qui correspond bien à son état d'esprit.



**Caractère** : résigné, orphelin, rêveur.



**Équipement** : arc et 10 flèches, couteau de chasse, rations alimentaires, gourde, lampe torche, couverture, lecteur mp3 (il écoute des retransmissions de grand-prix de formule 1 des années 1990 comme si c'étaient des hits de rock'n roll...).

**Ebert** : un colosse. La toison de poils qui couvre son poitrail aussi large qu'une barrique déborde de son débardeur pour lui donner l'allure d'un yéti à peine domestiqué. Ses origines norvégiennes (il préfère "viking") surgissent dans ses colères, nombreuses, imprévisibles mais souvent sans conséquence. "*Je suis un interrupteur, ON/OFF, tu vois le genre ?*" ironise t'il avec gouaille. Lucide et volontaire ou enragé à l'excès, au choix. Pas de nuance. Ancien ouvrier métallurgique, catcheur à ses heures perdues, ses connaissances techniques et mécaniques sont précieuses à la communauté. C'est lui qui a proposé la mission pour récupérer les groupes électrogènes chez un fournisseur installé dans la capitale franc-comtoise. Il tient beaucoup à Yâka qu'il surnomme "*l'abeille*"). Même si la jeune femme n'a besoin de personne pour se défendre, elle accepte bien volontiers l'affection maladroite de cet ours mal léché.



**Caractère** : instable, emporté, râleur.



**Équipement** : Masse de chantier, poignard, rations alimentaire, gourde, S&W Model 60 avec 11 balles de calibre .357 Magnum, flasque de mauvais alcool, lampe torche, couverture, le premier numéro de playboy de 1953, qu'il conserve comme une relique (avec Marilyn Monroe en couverture)...



**Makotch** : on l'appelle par habitude "le Polonais" car Makotch n'est pas son véritable nom mais celui de sa pâtisserie favorite, une spécialité de son pays à base de graines de pavot, qu'il rêverait de déguster *"une dernière fois avant de casser ma pipe !"* selon ses propres termes. Chauffeur routier au siècle dernier, il est débonnaire mais se laisse souvent assaillir par de sombres pensées qui le plongent dans une torpeur catatonique. Comment le blâmer ? Les horreurs que chacun a traversées avant d'échouer ici ne sont pas des choses que l'on balaye d'un revers de main ou que l'on enfouit au plus profond de son cœur. Les morts nous hantent, surtout pour les croyants dont la foi fut plus qu'éprouvée. Fervent pratiquant et fidèle de l'église catholique (il a raté sa vocation par la faute d'une couturière bien charpentée rencontrée à un bal des vendanges), c'est un homme discret et dévoué.



**Caractère** : honnête, mélancolique, fidèle.



**Équipement** : Masse de chantier, poignard, fusil de chasse calibre 11 cartouches de calibre .12, une poignée de munitions mélangées, rations alimentaire, gourde, lampe torche, couverture, une bible en polonais avec une image pieuse (qui représente la vierge noire de Częstochowa) en guise de marque-page....

Et maintenant...

Vous n'avez jamais trop apprécié la compagnie. Solitaire, taciturne disait-on à votre sujet. Cette tragédie n'avait fait que renforcer votre caractère et ce n'est pas les mauvaises expériences et les trop nombreuses déceptions accumulées jusque là qui ont fait infléchir votre comportement.

Après la fin de l'ère technologique telle que nous la connaissions, vous aviez essayé comme tant d'autres de survivre. Mais cela ne

suffisait pas. Il fallait comprendre et peut-être inverser la situation. Coûte que coûte.

Par chance, vous n'êtes jamais tombé trop gravement malade malgré les piqûres de moustiques porteurs de maladies, l'eau croupie, la viande avariée. Vous récupérez rapidement des blessures et des infections. A croire que vous êtes taillé pour affronter le chaos.

Mais, à qui se fier désormais. Accorder trop rapidement sa confiance, c'était risquer de compromettre sa propre sécurité. Les éléments se déchainaient pour nous anéantir et par la même occasion avaient attisé le vice qui couvait en chacun de nous.

Vous en êtes arrivé à l'amère conclusion que l'homme n'apprend rien de ses erreurs. La plupart de vos semblables ne s'adaptent pas à leur environnement. Ils adaptent leur environnement pour correspondre à l'image qu'ils s'en font. Ils imposent sans discernement leur vision des choses, insensibles aux implorations et la soif de liberté de tous les autres.



Day after yesterday...



A l'heure du crépuscule victorieux, la route trace une balafre grise et fatiguée dans un paysage en friche. Des taillis de ronces envahissent les accotements. A travers la vitre, elles prennent l'allure de barbelés menaçants. Voraces, elles grignotent le bitume qui se morcèle en plaques grumeleuses.

La nature reprend ses droits. Elle précipite un peu plus chaque jour les vestiges de notre civilisation dans le gouffre de l'oubli. Jusqu'au néant. Certains tronçons sont rendus impraticables par des nids-de-poule, noyés de boue, qui ralentissent votre progression. Et les habituelles carcasses de véhicules éparpillées au milieu de la chaussée n'arrangent rien à l'affaire. Le voyage s'éternise. Interminable !

Les mains sur le bas du volant écaillé, Makotch siffle l'hymne polonais (ou quelque chose qui y ressemble) entre ses incisives trop écartées. Son esprit vagabonde sûrement vers une époque révolue, faite de souveraineté, d'intérêts, de concepts futiles et d'appartenance.

L'homme ne régent plus ce monde. Il a été chassé du trône de l'évolution. Le paradoxe réside dans le fait que les rescapés n'ont jamais été aussi proche du "*Grand Tout*" que compose notre planète, l'univers, le Cosmos. Avant le chaos, nous vivions, sans nous en apercevoir, hors de cette unité, fiers du royaume hégémonique que nous avons bâti et qui mutilait chaque arpent tombé sous notre coupe. *Combien de temps cela aurait-il pu durer ? Combien d'outrages encore par excès de suffisance ou par simple déni ? Quelle déraison obscurcissait nos âmes pour corrompre jusqu'à l'empoisonner notre propre écosystème ?* Une conscience ancienne, primale, s'était réveillée, aiguillonnée par notre irresponsabilité, courroucée par le saccage en règle de la maison Terre. Alors, elle lança sur l'humanité ses armées grouillantes

afin de nous éradiquer, comme on chasse la vermine devenue une épuisante menace pour les champs de blés.

Dans les ténèbres et face à l'horreur, il avait fallu opérer un choix. Refuser l'évidence et mourir ou l'accepter et s'adapter. Au fond, se comporter comme n'importe quel être vivant depuis la nuit des temps. Faire partie intégrante du cycle de la matière, un simple maillon de la chaîne alimentaire, redevenir atomes et s'en accommoder. Ravaler les principes abscons qui parlaient de destinée, nous êtres élus promis à l'immortalité, à la transcendance, à la résurrection.

Les règles ont changé, les cartes redistribuées. Il n'est plus question de l'homme extirpé par son intellect du règne animal. Il n'y a plus de calendrier, plus de projets de carrière, plus d'avenir dicté par sa condition sociale. Il n'y a plus rien hormis des prédateurs et des proies. Au fil de la même journée, on pouvait devenir l'un et l'autre sans s'en apercevoir.



rendez-vous au 1.



Dans les plaines maussades que vous traversez s'élèvent encore quelques pylônes d'acier en partie effondrés. Parfois, les poutres s'entremêlent après avoir dégringolé des hauteurs, leurs jointures vaincues par la rouille. Ainsi empêtrées, elles forment des amas grotesques, inutiles. Leurs silhouettes torturées se détachent sur un ciel d'encre où se pâme une lune triomphante.

Ils attendent sans but depuis qu'ils ne servent plus à rien, hormis de poste d'observation à des charognards et autres guetteurs capables d'alerter, par leurs cris stridents, une meute hostile et affamée. Cette simple pensée vous glace le sang et vous remontez le col de votre vieux blouson cuir en réaction au frisson qui vous gagne.

Dans la cabine du camion militaire tout terrain, un fidèle GBC180, le rugissement rauque des six cylindres interdit de trop longues discussions. C'est mieux ainsi. Les mots ont déserté votre bouche depuis des lustres.

*Mon palais est vide, asséché.*

Le plus souvent, ils nous trahissent, nous détournent de l'essentiel. Et lorsqu'ils permettent de nouer une relation amicale avec autrui, la nature révoltée se charge de faucher sans attendre cette relation éphémère. La tristesse, la rancœur, l'abattement deviennent alors des venins mortels. *Pour survivre, limiter les sentiments.* Cela pourrait être votre devise. Le pragmatisme prévaut sur l'espoir vain. Ne faire confiance qu'à soi.

Outre le chauffeur longiligne au nez d'aigle originaire de Gdańsk, le groupe qui vous a recueilli se compose de trois autres personnes, blotties dans une promiscuité rassurante. Paul, le plus jeune, se tient sur le siège passager, les genoux repliés sous le menton, les talons collés aux fesses. Il n'en finit pas de sortir

de l'adolescence. Sa tignasse jais boucle derrière ses oreilles et lui donne l'apparence d'un de ces chanteurs de Métal des années 1980. De l'autre côté de la ridelle en acier qui sépare la cabine du plateau bâché, des sièges ont été vissés au plancher. Vous en occupez un. Malgré les chaos de la route et le vacarme du moteur, Yâka, la seule femme de la bande, semble dormir profondément, sa tête lovée dans le creux de l'épaule du colosse débonnaire, Ebert. Ce dernier, bouche ouverte et mâchoire tombante oscille entre de brefs instants de lucidité hallucinée où il émet des grognements suspects et des phases plus longues d'apathie inquiétante pendant lesquelles il demeure en apnée.

Devinant votre dégoût face au tableau pathétique de sa décrépitude, Paul, se penche pour se faire entendre.

*- C'est un sacré personnage à part ça. J'apprends tout doucement à le connaître. Une grande gueule au grand cœur, quelque chose du genre. Et bon catcheur y parait, toujours à défendre la bonne cause...*

Vous opinez doucement du menton, peu convaincu. Votre visage doit trahir vos pensées. Vous vous souvenez de la veille au soir. "*Admire notre déchéance !*" braillait Ebert, ivre mort, le pantalon baissé aux genoux en train d'uriner à la vue de tous, sans se soucier de baptiser ses rangers usées.

*Au fond, quelle déchéance ?*

Il n'y avait plus personne pour se soucier de ce que nous étions devenus. Les classes sociales se résumaient à vainqueur et vaincu. Ne subsistaient que des poignées de rescapés pour qui inspirer une bouffée d'air de plus valait bien de s'adonner à toute la bassesse dont était capable l'esprit humain libéré de ses chaînes. La déchéance, c'était retrouver ses instincts ancestraux, les laisser s'exprimer sans honte et enfouir à jamais ce qui avait

fait de nous ce que nous étions : la faiblesse, l'arrogance, l'aveuglement. La déchéance s'était une promesse de survie.

- *Bon, ok, amateur de pur malt, minimum 16 ans d'âge se croit obligé d'argumenter votre jeune interlocuteur. Sauf que depuis toute cette merde, il lui arrive de siphonner le liquide de frein des épaves qu'il croise pour remplir sa flasque personnelle.*

De l'index il vous montre le flacon en étain brossé, qui trône dans la poche de treillis du norvégien. Vous feignez de ne pas remarquer la braguette ouverte.

Le camp ne doit pas être à plus de vingt kilomètres quand Makotch pousse une salve de jurons. Un coup d'œil au pare brise vous permet de distinguer une épaisse fumée noire qui s'élève du capot. Par la ventilation, un souffle chaud se répand dans l'habitacle en même temps qu'un nuage âcre et vicié.

- *Arrête-toi tout de suite !* Tiré en sursaut de son sommeil, la voix éraillée d'Ebert s'élève sans sommation. Au ton agacé du colosse, le polonais obtempère sans hésiter. Les pneus crissent sur l'asphalte tandis que le chauffeur écrase la pédale de frein.

Le véhicule finit par s'immobiliser et chacun se précipite au dehors pour juger de l'étendue des dégâts ou reprendre sa respiration.

Quelques malédictions proférées dans sa langue natale plus tard, le nez dans le moteur à se brûler les doigts, Makotch annonce le verdict :

- *C'est la culasse, Kurwa\* ! Je ne peux pas réparer ici. Diego va m'entendre quand on sera rentré. Il m'avait assuré que ça tiendrait le coup sans problème.*

Ebert écrase son énorme poing sur la carrosserie du camion qui se déforme sous le choc. Il laisse alors exploser sa colère.

\* *Putain !*

- *Je vais lui rentrer la tête dans son cul à cet enfant de sal...*

- *Bon ça va les hormones ! l'interrompt Yâka. Pour avoir le plaisir de lui casser la figure, il faudrait peut-être se sortir d'ici vivant !*

D'un geste de dépit de la main, elle laisse ses compères à leur frustration, puis plonge ses yeux émeraude dans les vôtres en quête d'un peu d'aide.

- *T'en penses quoi ?*

En panne au beau milieu de l'autoroute, sous un clair de lune étincelant et entouré par un plateau dénudé, vous faites non seulement une proie facile pour un tas de chasseurs nocturnes ou des bandes de pillards en maraude. Le silence de la nuit est trompeur. La clarté opaline qui inonde les champs et les couvre d'un voile argenté vous rendent aussi vulnérable qu'un insecte pris dans le piège d'une toile d'araignée. Le danger peut surgir à chaque instant. Exposé de tous côtés, il serait bien difficile de tenir la position en cas d'agression.

*Avant on tuait encore pour des idées, mêmes les plus farfelues. Désormais on tuait pour vous bouffer.*

Si vous optez pour un laconique "*Je ne resterais pas à moisir ici. Mieux vaut rassembler un peu d'équipement et chercher refuge dans les parages jusqu'au matin*", allez au **14**.

Si vous vous contentez d'armer votre fusil en insérant deux cartouches de calibre huit dans la chambre avant de faire claquer la culasse et de quitter la route sans prononcer un mot, rendez-vous au **31**.



## 2

Au terme d'une lutte acharnée, les assaillants se replient enfin. Les armes se taisent mais perdurent à vos oreilles des acouphènes qui vous vrillent les tympans.

Face contre terre ou empêtré dans les taillis comme des pantins désarticulés, les cadavres de plusieurs maraudeurs se vident de leur sang. Vous vous épongez le front du revers de la manche. C'est un véritable miracle ! Vos compagnons sont encore en vie malgré la violence de l'assaut mais hésitent encore à quitter leurs postes de tir.

Chacun reprend son souffle et scrute le marais soudain silencieux. Vous vous mettez à espérer alors que s'égrènent les secondes. Une nouvelle fois, la réalité de ce monde douche vos espérances...

*- Bande de vilains moutons ! Vous avez été vraiment méchants avec mes garçons et cela me rend très triste... Très très triste !*

A travers le mégaphone, la voix de la matriarche résonne dans les frondaisons. Vous l'imaginez, d'humeur badine, imperméable à la mort de ceux qu'elle remplacera bientôt. C'est l'échec qu'elle ne supporte pas. Tout ce qui pourrait remettre en cause son autorité et affaiblir le règne tyrannique qu'elle a initié la révulse jusqu'à la démence.

L'instant d'après, elle se met à hurler.

*- Alors puisque vous le prenez comme ça, fini de jouer ! Vous allez couiner mes petits moutons. On ne va pas se contenter de vous saigner. On va vous brûler ! Brulez-les ! Brulez-les !*

L'hystérie qui la gagne lors de ses imprécations hallucinées vous glace le sang. Elle s'époumone en proie à une telle animosité que vous la croyez capable de vous déchirer la gorge avec les dents.

Yâka fait mine de se rapprocher mais d'un geste, vous lui sommez de rester à couvert.

Vous reconnaissez alors le sifflement caractéristique, hérité du *Granatenwerfer* de la grande guerre, qui depuis le ciel blafard va en s'amplifiant. Un obus de mortier !

Vous avez juste le temps de crier un "Couchez-vous !" désespéré que les premières explosions ravagent le sous-bois. Au souffle infernal qui leur succède, vous comprenez que les artilleurs utilisent des munitions incendiaires.

En une poignée de secondes, malgré l'humidité, le bosquet s'embrase tout entier. Vous entendez crier votre nom à travers les rideaux de flamme puis entrevoyez une silhouette confuse transformée en torche vivante courir quelques mètres avant de s'effondrer pour se recroqueviller, carbonisée, inerte.

Les branches en feu craquent et s'abattent lourdement au sol dans des panaches incandescentes de brindilles qui flottent dans l'air rendu brulant. Une fumée ardente vous liquéfie les poumons alors que, les yeux rougis, toussant et crachant à la limite de la suffocation, vous cherchez sans y croire un survivant dans cet enfer.

Personne ne répond à vos appels à part les rires gras des maraudeurs qui jubilent, aux premières loges du spectacle. Le brasier vous encercle chaque seconde un peu plus et il ne vous reste bientôt plus d'autre choix que de vous enfuir loin de ce piège. Vous gardez, malgré tout, l'espoir de retrouver les autres membres du groupe.

Rendez-vous au **24**.

### 3

Pas de temps à perdre ! Vous saisissez en tremblant la précieuse seringue et injectez son contenu dans votre biceps. A bout de force, vous vous écroulez à nouveau. Perclus de douleurs, vous basculez sur le côté pour tenter d'adopter une position latérale de sécurité. Des convulsions incontrôlées secouent vos membres tétanisés et vous serrez les mâchoires pour ne pas vous mordre la langue.

Si l'araignée géante revenait maintenant, vous n'auriez aucune chance. Mais la redoutable prédatrice ne semble pas daigner vous honorer de sa présence. Quelque chose l'aurait-elle alerté ailleurs dans le complexe ?

Les minutes défilent et l'antipoison semble agir. Malgré un état de faiblesse extrême, vous retrouverez des sensations dans vos jambes engourdis. Encore chancelant, la vision trouble, vous vous redressez avec difficulté. Il faut au plus vite déguerpir d'ici. Vous titubez au hasard, butant contre les multiples obstacles qui se dressent sur votre chemin. Dans la galerie principale, sur une porte encore sur ses gonds est inscrit à la peinture verte "Dortoir n°3".

La meilleure option pour vous. Allez au [42](#).

### 4

Vous finissez par trouver le chemin du souterrain après une recherche fébrile au cœur du bosquet. Les frondes immenses des fougères qui colonisent le sous bois ont joué avec vos nerfs en se plaisant à masquer le passage tant convoité.

Enfin, l'entrée de béton apparaît, prisonnière de sa gangue végétale qui l'enserme jusqu'à l'étouffer. Du fronton, des

guirlandes de lianes massives pendent jusqu'au sol comme pour se substituer à la grille arrachée de ses gonds.

Vous allumez votre lampe torche et descendez prudemment une première volée de marches patinées et nues. Un tapis de mousses pourrissantes recouvre la pierre. De grosses gouttes qui scintillent dans la lumière artificielle perlent des parois incurvées avant de venir nourrir des flaques perçant la roche. Avec le temps, elles ont façonné des cratères aux formes complexes.

Vous parvenez bientôt à un palier. Un dégagement s'ouvre sur votre droite tandis que l'escalier poursuit sa descente. Cette fois, les marches sont en acier. La trémie étroite est équipée d'un axe central auquel est fixé la cage hélicoïdale. Cela vous rappelle les anciennes fortifications de la ligne Maginot.

Quelques notes de services détrempées sont accrochées aux murs. Dans la pièce annexe vous découvrez une table retournée, deux tabourets et une armoire à rideaux métalliques. Cette dernière est largement ouverte, son contenu éparpillé. Le sol est jonché de papiers, fournitures diverses. Une cafetière ébréchée y côtoie une boîte de sucre, quatre tasses brisées et un calendrier où s'exhibent des filles siliconées sur papier glacé.

Vous empruntez l'escalier, éclairé uniquement par votre *Maglite*. Il y a bien des gaines qui parcourent des chemins de câbles au plafond, des ampoules dans des appliques grillagées et plusieurs interrupteurs mais rien ne fonctionne.

Vous passez devant un coffret électrique hors d'usage. La porte a été vandalisée et les câbles arrachés. Vous tenez un début d'explication.

Après une descente prudente et silencieuse, vous débouchez dans une sorte de vestibule arrangé en vestiaire, plus de dix mètres sous la surface. La température a chuté pour se stabiliser

autour de 10 à 12°C. Là encore, le désordre est partout. Les bancs sont renversés et le reste du mobilier saccagé. Vous trouvez quelques uniformes de l'armée, des blouses et combinaisons de scientifiques suspendues à des patères ou alignées dans des casiers. Mais ce qui vous alarme le plus, ce sont les taches de sang séché qui imprègnent le dallage et les impacts de balles trouant les murs.

Une véritable galerie succède au vestiaire. Large de quatre mètres et haute de cinq, construite en demi voute, elle se prolonge sur une distance importante et malgré la puissance de votre torche, vous ne distinguez pas l'extrémité.

Rendez-vous au 44.

## 5

Pas la peine perdre votre temps en explications inutiles. Le discours effrayant de la femme-araignée est parvenu jusqu'aux oreilles de vos compagnons qui commençaient à désespérer de vous revoir.

- *Où vous étiez bordel ?! s'emporte aussitôt Ebert.*

- *Au camion ! rétorque Paul les mains sur les genoux, à la recherche de son souffle. Gabriel voulait s'assurer que la voie était libre, je l'ai accompagné.*

- *Elle ne l'était pas concluez-vous. Rassemblez vos paquetages, on se barre d'ici. En fuyant vers les montagnes sans nous attarder, on aura une chance de les semer et...*

Le norvégien incrédule se secoue frénétiquement le lobe de l'oreille en vous apostrophant.

*- Quoi ? T'es malade ? Tu veux qu'on leur laisse tout le matos et le camtar ? Bordel mais t'es sûr que t'as pas laissé tes couilles accrochées aux ronces ou quoi ? On les attend ouai et on leur atomise la gueule !*

Yâka et Makotch s'enferment dans un silence opportuniste, en retrait, soupesant les avis respectifs.

Le sang commence à vous monter à la tête. Cet imbécile ne semble pas entrevoir la gravité de la situation. Pourtant, vous cherchez encore à le convaincre.

*- Ecoutez-moi, c'est une très mauvaise idée. Ils sont plus nombreux que nous, armés jusqu'aux dents...*

*- Mais on tient une super position ici, vous interromp de nouveau Ebert. Ils vont devoir avancer à découvert. On aura juste à les plomber !* Il se retourne en gonflant le torse pour recueillir l'approbation de ses camarades.

Yâka semble sur le point de se ranger à l'avis de son ami.

*- Peut-être qui si on en blesse quelques-uns avant qu'ils n'approchent trop près, ils feront demi-tour. Ils imaginent probablement que nous ne sommes pas armés.*

Vous secouez la tête en signe de dénégation.

*- Non, non, pas ces types-là. Paul, bon sang, dis leur ce que tu as vu !*

Devant l'hésitation du jeune homme qui peine à décrire ce qu'il a du mal lui-même à admettre, vous préférez reprendre la parole.

*- Vous ne comprenez pas. Ce sont des fous furieux, des sauvages. La vie ne signifie rien pour eux. Ils ne s'arrêteront pas et vous tueront jusqu'au dernier !*

A court d'arguments, Ebert vous saisit par le col et vous soulève de terre...

*- C'est toi qui ne comprend pas Gabriel. On ne bougera pas. On se battra pour garder ce qui nous appartient. Soit tu restes combattre à nos côtés, soit tu peux bien détalé comme un lapin pour aller te cacher dans ton trou.*

Vous n'en croyez pas vos oreilles. Comment peuvent-ils ignorer la cruelle réalité et confondre ainsi lâcheté et lucidité.

Makotch tente de pondérer les propos du norvégien mais ne fait que clore le débat sans s'en apercevoir.

*- Il a raison Gabriel. Ils seront obligés de patauger dans la boue et on va les voir venir de loin. Ils ne pourront pas se servir de leurs véhicules et ne s'attendent surement pas à ce qu'on se défende. Si on gagne, on récupère tout leur équipement, ça serait inespéré !*

Quelle déraison altère ainsi leur capacité d'analyse pour qu'ils n'envisagent pas une seule seconde l'hypothèse d'une cuisante défaite ?

Si vous vous résignez malgré tout à défendre l'endroit avec les autres membres du groupe, allez au **12**.

Si vous jugez leur entêtement suicidaire, il ne vous reste plus qu'à leur souhaiter bonne chance et les abandonner à leur sort. Rendez-vous dans ce cas au **46**.

## 6

Carex aux feuilles coupantes et typhas lestées de massettes proéminentes, plus hautes qu'un homme, colonisent la plaine de chaque côté de la chaussée.

Un bosquet rond à moins de 300 mètres de l'autoroute retient néanmoins votre attention. Avec un peu de chance, vous pourrez y passer la nuit à couvert des frondaisons rachitiques.

Les prairies rases et les champs labourés du siècle dernier ont laissé place à un marécage bourbeux. L'eau y est peu profonde mais suffisamment néanmoins pour détremper votre pantalon jusqu'aux genoux.

La vase nauséabonde qui tapisse le fond du cloaque cherche à aspirer vos chaussures dans un bruit de succion écoeurant. Comme un étalon furieux, le fleuve a repris son cours et déborde désormais hors de son lit pour s'étendre à loisir. Libéré des digues et des barrages qui le régulaient, il s'en va conquérir ses quartiers de crues.

De loin en loin, des haies de roseaux forment de véritables murailles infranchissables. Leurs tiges sont si épaisses et denses qu'elles empêchent quiconque de les traverser.

Vous ne laissez rien transparaître lorsque des éclats sonores tous proches et des clapotis agités témoignent de présences furtives aux intentions inconnues.

- *Bordel ! s'époumone Ebert derrière vous. Bonne idée tiens ta promenade dans cette merde...*

Yâka coupe court à sa vindicte une nouvelle fois, ne désirant pas que les choses s'enveniment.

- *Et tu proposais quoi ? Attendre au camion ?*

- *Hé venez voir par ici !*

Paul s'est approché d'un gros frêne solitaire qui émaille la lande et caresse respectueusement le tronc rugueux du bout des doigts. Un symbole gravé dans l'écorce retient son intention. C'est



une figure totémique issue de ces croyances nouvelles, animistes pour la plupart. Elles assimilent les récents évènements aux manifestations d'un esprit puissant, l'expression d'une énergie primordiale.

Vous connaissez bien ce genre de marques, mais les desseins de ceux qui les tracent, diffèrent souvent. Certains adoptent des comportements que l'on retrouve dans la nature, comme la tendance à l'organisation grégaire ou territoriale. D'autres, par mimétisme y voient des incitations manifestes à s'ancrer dans un fanatisme violent et malsain.

Le signe griffu qui déchire le bois représente le "Prédateur". Et ce n'est pas pour vous rassurer. Une nouvelle fois, vous préférez garder vos inquiétudes pour vous.

- *Encore l'œuvre d'un illuminé, un disciple du Dieu connerie renâcle Ebert... Il exhale un soupir et se gratte vigoureusement le front - qu'il a dégarni- après avoir repoussé sa casquette à la gloire d'une équipe de base-ball sur l'arrière du crane.*

Paul ne paraît pas l'entendre, captivé par l'harmonie du symbole.

- *L'esprit de la terre, Gaïa !*

- *C'est pas vrai ! Me dis pas que tu crois à ces bêtises ! s'étonne Makotch.*

D'humeur placide jusqu'à là, le jeune homme se précipite sur son camarade. En un éclair, il arrache le crucifix que le chauffeur porte comme une relique autour du cou avant de lui brandir au visage, plein de mépris...

- *Et le tien de Dieu, il fait quoi pendant ce temps ? Il attend quoi pour rappliquer ? Regarde autour de toi ! Où est-il ? La nature, elle, s'est réveillée, ça c'est un fait ! Pas des foutaises que l'on récite dans des temples vides, sous un ciel vide...*

Au regard éteint de Makotch, devenu blême, vous saisissez le manche de la machette qui pend à votre flanc. Vous suspectez un coup de sang du polonais visiblement bouleversé.

Pourtant, il se contente d'attraper le poignet de son agresseur dans l'étau de ses phalanges effilées et retire sans violence la chaîne en or au fermoir brisé.

*- C'était la croix de ma mère. Et de la sienne avant ça anone t'il d'une voix blanche. C'est à elle que je pense en la regardant. A personne d'autre. Essaie de te rappeler d'ou tu viens si tu veux avoir une chance d'aller là ou tu désires te rendre...*

Vous relâchez votre prise en même temps que le polonais son étreinte.

*- Excuse-moi Makotch...*

Celui-ci accueille les remords maladroits en secouant la main et s'éloigne, tête basse. Paul vous prend alors à parti.

*- Il n'y a pas de croyance là-dedans ! On parle juste de la conscience de la nature. C'est évident. Elle nous a puni. Nous étions aveugles et sourds. Je crois qu'il ne faut plus se détourner d'elle.*

Si vous avez griffonné quelque part le mot "alerté", rendez-vous directement au **41**.

Sinon, lancez un dé.

- Entre 1 et 4 allez au **17**.
- Sur 5 ou 6, rendez-vous au **41**.

Plus rapide que le norvégien trop éméché pour réagir efficacement, vous saisissez sa main menaçante, passez votre bras libre sous son coude et opérez une terrible clef qui le contraint à mettre un genou à terre.

Il grogne de douleur alors que son articulation atteint le point de rupture.

Yâka vous supplie d'arrêter tandis que Paul demeure immobile, toutes les couleurs ayant déserté ses joues creusées.

L'espace d'un très court instant, vous avez envie de briser les os de ce catcheur colérique pour l'entendre geindre, prostré au sol. Vous réussissez à chasser cette idée malsaine, mais *perdez 1 point d'empathie*.

*- Parce que la végétation est notre alliée espèce d'abruti. Regarde plus loin que le goulot de ta bouteille...*

L'assurance maîtrisée de votre voix, l'absence de haine ou de compassion déstabilisent encore un peu plus vos compagnons. Ils doivent penser que vous êtes une sorte d'animal dépourvu de sentiments, un squala froid et déterminé. Qu'importe ! Ce monde appartient à ceux qui savent garder l'esprit clair. Il faut agir promptement en toute circonstance, sans se laisser déborder par l'émotion qui conduit le plus souvent à la mort.

Vous mettez fin à votre immobilisation et laissez Ebert se relever. Toute fureur semble l'avoir quitté. Il ne renchérit pas, presque honteux et préfère se réfugier dans un mutisme coupable.

Rendez-vous au **35**.

Vous rejoignez un bosquet d'arbres rachitiques, mélange de bouleaux et de jeunes frênes. Des années de pluies acides et les tonnes de produits phytosanitaires déversés durant les premières années de la prolifération ont eu des répercussions profondes sur la faune comme sur la flore.

Les branches tordues et grêles racontent une souffrance muette, un tourment secret.

Du tapis de feuilles glaireuses, émane une forte odeur d'humus. Toute cette matière organique mélangée doit grouiller de vers et d'insectes fouisseurs, prêts à recycler chaque cadavre qui succomberait ici.

Makotch vous aborde tandis que le sol se raffermi sous vos pieds. Cette parcelle de terrain boisée occupe un tertre naturel, épargné par les divagations du fleuve. Le polonais s'exprime en roulant les "r" avec une fâcheuse tendance à oublier les déterminants dans ses phrases.

*- Je suis content que tu sois là Gabriel. Je sais pas si c'est nous qui t'avons trouvé ou contraire, mais sans toi, on serait tous morts, dévorés par rats !* Son sourire sincère révèle deux molaires en or perdues au milieu de chicots cariés.

*- Peut-être ! Et sans vous je serais toujours à des kilomètres d'ici en train d'user mes semelles sur la route !*

Il opine gravement du chef, l'œil brillant puis fouille dans sa poche avant de vous remettre 3 balles de calibre .45 (*ajoutez les à vos possessions*).

*- Je sais que ce n'est pas grand-chose, mais j'ai gardé ça pour toi.*

Sans attendre de remerciement, il se met à chanter une vieille comptine de son pays, *przeleciał ptaszek*, d'une voix de ténor, chaude et vibrante. Sans doute une manière personnelle de faire face à la situation...

Entre les troncs morts et brisés, vous ne tardez pas à exhumer des taillis qui quadrillent le sous-bois, les décombres d'une ancienne construction. Un hangar agricole si vous en jugez par les débris de tôles ondulées et les fragments de parpaings creux qui émergent de la terre noire. La présence de barbelés en spirale vous surprend davantage.

La fatigue gagne les corps épuisés mais vous devez rester vigilant, attentif au moindre danger. De son côté, Ebert fouille le secteur, sans aucune discrétion.

Des lambeaux d'une brume épaisse montent sans bruit du marécage et s'y agglutinent pour former un océan cotonneux. En vagues éthérées, elles viennent lécher le rivage de l'île perdue que compose la futaie abandonnée. L'image est singulière. Vous êtes bien les rescapés d'un terrible naufrage. Sauf que personne ne viendra vous secourir.

La température n'en finit pas de chuter et l'impression de froid est rendue d'autant plus tenace que l'humidité transperce vos vêtements trempés.

Si vous vous approchez d'Ebert pour lui demander de stopper son vacarme, allez au **48**. Si vous préférez aider Yâka à ramasser du bois afin d'allumer le feu, rendez-vous au **33**.

## 9

Malgré des tissus musculaires saturés de venin, votre constitution hors du commun permet de vous soustraire à la

lente catalepsie qui vous gagne. Le moindre geste demande une somme d'efforts inimaginables mais peu à peu, vous parvenez à vous redresser, la tête comprimée dans un étau de souffrance.

Vous titubez, les mains tendues pour sonder un environnement devenu hostile. Chaque pas vous éloigne de la menace immédiate que représente l'araignée tueuse mais vers quels autres périls vous mènent-ils ?

Un puissant vertige vous submerge et il faut vous agripper à un câble qui longe un mur pour ne pas tomber. Votre souffle est court, l'afflux sanguin trop rapide. Vous risquez à tout moment l'arrêt cardiaque.

*Augmentez de 1 votre niveau de blessure.*

Après une déambulation interminable et solitaire dans la galerie principale, vous passez devant une pièce aménagée en dortoir. Le battant de la porte en fer est toujours sur ses gonds. Vous ne pourrez aller plus loin dans cet état.

Rendez-vous au **42**.

## 10

Vous allez faire demi-tour, presque rassuré par la proximité de cette enceinte naturelle, lorsque vous posez le pied sur une plaque métallique tordue. Perplexe, vous la ramassez. Sur un fond blanc barré des couleurs de la république française, vous lisez distinctement, malgré la rouille, la mention suivante :

*"Terrain militaire - Défense d'entrer - Article 413-5 et 644-1 du code pénal".*

Cette étrange découverte aiguillonne votre curiosité. Vous décidez de pousser un peu plus loin l'exploration malgré les taillis

inextricables qui vous entourent. A coups de machette, vous tracez un chemin jusqu'à la lisière opposée sans autre horizon que le vert et le brun de la végétation défrichée. L'effort vous a mit en sueur et l'obscurité se renforce pour ne rien arranger. Au dessus de votre tête, les nuages assiégeant la lune semblent avoir pris le dessus sur l'astre qui se voile et perd de son éclat.

C'est en arpentant le chemin du retour que vous tombez presque par hasard sur le souterrain. Au départ, vous croyez à un amoncellement de terre ou une fourmilière colossale masquée par des fougères et que vous n'auriez pas remarqué à l'aller.

Mais après avoir exhumé un porche en béton de son suaire de lianes et de rameaux, le doute n'était plus permis !

Vous vous tenez devant une sorte de bunker enterré, un ouvrage massif, bien dissimulé. En surface n'affleure que l'entrée. Au-delà, une volée de marches luisantes s'enfonce dans les ténèbres. La grille épaisse qui devait en barrer l'accès repose désormais à terre, arrachée de ses gonds. En y regardant de plus près, vous estimez qu'elle a été forcée de l'intérieur.

Vous ne vous attendiez pas à ça. Nul ne sait ce qui traîne encore là-dedans. Mieux vaut rejoindre le reste du groupe au plus vite et quitter les lieux dès l'aurore. Vous hâtez le pas et retrouvez bientôt vos compagnons assis autour d'un feu des plus timorés. Le pouce en l'air, vous leur indiquez en approchant que tout va bien. Seul Ebert demeure toujours alité et semble dormir profondément. Un maigre repas vous attend mais vous n'y touchez qu'à peine.

Notez l'indice "Vers les profondeurs" et rendez-vous au **45**.

*Dans le cas où vous avez décidé sciemment de ne pas utiliser le sérum, perdez 2 points d'empathie.*

Voilà plus de deux heures que le norvégien a été mordu et Yâka n'a toujours pas quitté son chevet. Elle lui parle doucement, pour le rassurer, l'embrasse sur le front, du bout des lèvres. Elle éponge, par petites touches délicates, le visage du moribond, qui se couvre aussitôt d'une pellicule de sueur. Vous avez essayé de désinfecter au mieux la plaie suintante, mais en l'absence de soins adaptés, l'état du colosse risque d'empirer. De son côté, Paul s'acharne à alimenter le feu en y jetant des fagots de bois détrempés. Du maigre lit de braises s'élèvent des flammes tremblotantes qui réchauffent à peine vos mains tendues.

*- Il est seul désormais, c'est son combat déclamez-vous sans détourner votre regard du foyer. Tout le monde doit se reposer un peu. Il faut reprendre des forces.*

Yâka feint de ne pas entendre et remonte la couverture sur le torse se son compagnon, qui, terrassé par une montée de fièvre est secoué de spasmes. Le cliquetis des dents qui s'entrechoquent de manière incontrôlée vous fiche la nausée.

*"Il en a plus pour longtemps, c'est un poids mort !"*

*- Tais-toi ! répondez-vous à votre conscience, plus fort que vous n'auriez souhaité.*

Paul et Makotch vous jettent un regard soupçonneux. Yâka ne réagit pas, concentrée sur sa tâche. Ou peut-être agit-elle comme si cela n'avait guère d'importance.

Si vous désirez explorer les alentours pour vous assurer qu'aucun autre danger potentiel ne vous guette, allez au **37**. Dans le cas contraire, continuez votre lecture.



Vous finissez par vous endormir quelques heures avant l'aurore. C'est un sommeil agité, plein de bruits et de regrets. Le matin arrive comme une délivrance.

Rendez-vous au 45.

## 12

*Vous gagnez 2 points d'empathie.*

*- Ok, c'est complètement stupide, mais on va essayer...*

Yâka vous saute au cou et emporté par son élan d'affection, dépose un baiser sonore à la commissure de vos lèvres.

*- On peut les avoir ! s'écrie Paul, surexcité.*

Vous pondérez aussitôt l'enthousiasme du garçon.

*- Ecoutez tous, on a peu de temps avant qu'ils ne rapploient. On doit s'organiser au plus vite. Il me faut un décompte des munitions, des armes et des vivres.*

Vous considérez attentivement les abords du campement, la main sur le menton et les sourcils froncés. Vous désignez enfin plusieurs positions que vous jugez stratégiques.

*- On va se répartir sur ces différents points où vous aurez une ligne de tir dégagée tout en étant capable de couvrir vos partenaires.*

Du regard ou par quelques gestes affectueux, chacun cherche à rassurer l'autre. On se persuade de pouvoir tenir, mais l'appréhension se lit sur les visages. Avec les minutes qui s'égrènent, le silence remplace la ferveur naïve dans les esprits qui commencent à douter.

Trop tard pour fuir désormais. Il va falloir faire face.

Rendez-vous au **34**.

## 13

Vous rassemblez précipitamment vos affaires et gagnez tous trois la galerie. Sur votre droite, vous discernez les faisceaux de plusieurs torches s'entrecroiser dans l'obscurité tandis que les voix se font plus proches. Vous reconnaissez sans aucun doute possible celle de la matriarche, la veuve noire, reine de sa couvée de dégénérés. Pour le coup, elle n'est pas la seule araignée prédatrice de ces souterrains.

Pas d'autre choix que de fuir vers l'autre côté en direction de la partie noyée du complexe.

Vous encouragez vos compagnons à presser l'allure tandis que vous couvrez leurs arrières. Vous examinez rapidement chaque pièce que vous croisez. Peut-être une issue providentielle vous a échappé lors de votre premier passage. Se succèdent, une cuisine dévastée, des sanitaires où règne une odeur insoutenable, une salle technique et ses groupes électrogènes couplés à d'imposants convertisseurs électrique.

Là ! Une pièce fermée à clef. Elle résiste à un puissant coup d'épaule.

S'il vous reste encore au moins une munition et que malgré la détonation que va engendrer le coup de feu, vous souhaitez forcer la serrure, rendez-vous au **36**.

Si vous n'avez plus de balle ou que vous ne souhaitez pas alerter vos poursuivants, rendez-vous au **20**.

Chacun souscrit à votre opinion et donne son accord d'un hochement de tête ou d'un mot approbateur. Yâka vous adresse un demi-sourire terni de lassitude. Elle vous est reconnaissante d'avoir réagi avec rapidité et sang-froid.

- *OK, mais on garde un œil sur le chargement prévient Ebert. Pas question qu'on se fasse piquer tout ça. Il écarte les bras en direction du camion et paraît hésiter à abandonner son précieux butin.*

- *Prenez vos armes et de quoi passer la nuit tranche Yâka pour finir de le persuader. Paul, regarde ce qu'il nous reste dans le carton de vivres.*

Vous profitez des derniers préparatifs pour examiner rapidement les alentours. On devine au loin la masse sombre des contreforts vosgiens et ceux de la forêt noire, face à face. L'autoroute traverse la plaine en son milieu. A l'origine, un vaste fossé d'effondrement comblé d'alluvions aux cours des dernières glaciations pour lui conférer cet aspect monotone.

Rien ne bouge. Pas d'autre musique que le feulement de la froide brise qui tourbillonne en rafales sifflantes. Les véhicules abandonnés s'incrument dans le macadam comme des furoncles de métal. Il ne subsiste que leurs squelettes rouillés, déjà des fossiles de notre civilisation éteinte.

Si vous décidez malgré tout de vous éloigner d'une centaine de mètres du groupe pour vous assurer que rien ou personne n'est sur vos traces, allez au **26**.

Si vous ne jugez pas nécessaire de prendre des risques inutiles dans la pénombre ambiante, rendez-vous au **6**.

## 15

Vous dégoupillez la grenade -un simple tube lisse en alliage sous pression- et la lancez en contrebas du talus. Sans le moindre bruit, ni odeur perceptible par l'être humain, le cylindre diffuse sa substance chimique de synthèse, véritable aimant à insectes. Tous les moustiques et coléoptères dans un rayon de un kilomètre vont être irrémédiablement attirés par ce signal olfactif qu'ils ne pourront ignorer.

- *On se barre !* ordonnez-vous à Paul.

Le jeune homme hoche la tête, soulagé de quitter les lieux et recule, sur les coudes, à votre suite.

Vous vous laissez glisser le long de la pente et décampez aussitôt.

Déjà, des cris d'alarme s'élèvent derrière vous. Vous ne savez pas ce qui vient de déferler sur cette bande de détraqués, mais cela risque de les occuper un moment.

Griffonnez le mot "Affaiblis !" sur un coin de feuille et rendez-vous au 23.

## 16

Malgré le plein de munitions, vous savez pertinemment que la galerie se termine en cul de sac. Vos chances de sortir vivant de cette souricière semblent donc infimes. Le torrent dont vous entendez le tumulte enfler un peu plus à chaque foulée interdit tout espoir d'aller plus loin.

Faire face à un ennemi supérieur en nombre devient la dernière option envisageable. Sans compter la redoutable prédatrice à huit pattes qui peut surgir à tout moment.

Le rôle de la proie n'est pas celui que vous préférez. Vous passez de nouveau devant la salle de ventilation. Organe central d'un tel complexe, il permet le recyclage de l'air et sa diffusion dans l'ensemble des pièces par l'intermédiaire d'un circuit de conduits thermiques qui dessinent une arborescence complexe au plafond. La source d'alimentation se régule par l'imposante console automatisée trônant au milieu de la salle.

En vous voyant approcher du panneau de contrôle, Yâka s'inquiète aussitôt.

- *Gabriel ! On a pas le temps de trainer.*

Au point où vous en êtes, ça vaut le coup d'essayer. Vous tournez l'interrupteur de mise en marche sans trop d'espoir et poussez un juron de satisfaction en constatant que tous les voyants s'allument les uns après les autres lors d'une phase d'initialisation. Au terme de la procédure, un des moteurs se met en route puis commence à ronronner. Visiblement, il existe un réseau d'alimentation électrique de secours, indépendant du principal.

- *Surveillez le couloir et tirez sur tout ce qui bouge !*

- *Mais Gabriel, il faut fuir !*

- *Yâka, fait ce que je te dis...S'il te plaît...*

La jeune femme finit par hocher la tête et se poste dans l'encadrement, le pistolet à bout de bras. Nerveux, Paul arpente la pièce et vous dévisage bizarrement alors que vous cherchez à comprendre le fonctionnement du système d'aération.

- *Tu l'as vu n'est-ce pas ?*

- *De quoi tu parles, merde ! Ressaisis-toi Paul !*

- *Elle est parfaite non ?*

Vous lui jetez un regard noir avant de vous concentrer à nouveau sur votre tâche. Enfin, vous trouvez ce que vous cherchiez. L'ironie est que vous connaissez très bien ce genre d'infrastructure militaire. Tout est généralement prévu en cas de débandade ou de catastrophe. Même les solutions les plus extrêmes. Les plus expéditives. Le local était fermé par une porte blindée munie d'une serrure haute sécurité. Plutôt zélé comme protection pour une simple salle de ventilation. Vous comprenez bientôt pourquoi.

Une vanne d'urgence -à déclenchement codée- permet d'injecter dans le système de brassage d'air un poison à base de baryum contenu dans un long tube en platine greffée sur la gaine primaire. Les symboles explicites sur le contenant anthracite sont sans équivoque.

Dispersé dans l'atmosphère confinée des souterrains, cela aurait pour conséquence la mort de tout être vivant en quelques minutes.

- *Ils arrivent...* annonce calmement Yâka avant de faire parler la poudre une seconde après.

L'ennemi réplique et la fusillade gronde comme le tonnerre.

Paul paraît enthousiaste.

- *Elle aussi arrive. Elle vient pour nous...*

Rendez-vous au **40**.

Un bruit sourd suivi d'un cri étouffé alertent tous vos sens. Vous délaissiez l'arbre échevelé et sa marque totémique pour prendre conscience de la situation.

Yâka, campée sur ses jambes, à votre droite, vient de saisir son arme de poing et la braque au hasard. Paul, se tient derrière vous, toujours à hauteur du frêne qu'il n'a pas quitté. Quant à Ebert, il se dresse un peu plus loin et brandit sa masse de chantier, prêt à en découdre.

Les faisceaux des lampes-torches balayent les alentours et transpercent les ténèbres qui s'agglutinent alors que des nuages filiformes commencent à masquer la lune.

- *Makotch* ! hurle le colosse.

Effectivement, aucune trace du polonais. Les secondes s'étirent comme des heures et chacun, les mains crispées sur son arme, scrute les environs en quête de réponse. Le marécage bruisse de tous côtés, palpite au rythme de vos poitrines. Le sang chaud, la curée promise, tout s'anime.

Un râle de douleur, une gerbe d'eau immense et la carcasse longiligne du polonais projetée dans les airs retombe comme un sac de sable, aussitôt ensevelie par la végétation à une vingtaine de mètres de votre position.


Là ! Un scorpion-monstre. La créature mutante émerge des roseaux, ruisselante de lentilles d'eau. Vous marquez un temps d'arrêt en découvrant la taille démesurée de l'arthropode. Sa carapace scintille d'éclats argentés tandis que ses pinces claquent comme des mâchoires. A l'extrémité de son corps, un dard menaçant se dresse, prêt à frapper.

La peur et l'obscurité associées à la vitesse de votre assaillant perdent les premières balles tirées par Yâka dans la nuit.

Il vous faut réagir au plus vite !

*Résolvez le combat en lançant le dé et en consultant le tableau ci-dessous. Réitérez l'opération jusqu'à ce votre adversaire succombe ou que vous perdiez la vie.*

## Scorpion-Monstre

Sain et sauf	Légèrement blessé		Blessé		Gravement blessé		Mort
							
			+1 à votre jet de combat		+ 2 à votre jet de combat		

*Les bonus suivants peuvent être appliqués en fonction de l'arme que vous utilisez à chaque round :*

- Fusil de chasse, calibre .8 : + 2 (2 cartouches utilisées)
- Machette : aucun
- Colt M1911 : + 1 (2 balles utilisées)
- Grenade à fragmentation : + 4

*Assurez le décompte de vos munitions et n'oubliez pas d'appliquer les autres modificateurs en fonction de votre état de santé et celui du scorpion-monstre.*





<b>0 ou -</b>	Dépassé par les évènements, vous chutez après une attaque avortée. Le scorpion se rue en avant et vous empale avec son dard. <b>Votre aventure s'achève ici !</b>
<b>1</b>	Le scorpion se précipite sur vous sans que vous ne parveniez à l'éviter. Il vous laboure le torse de ses pinces : <b>augmentez de 2 votre niveau de blessure.</b>
<b>2</b>	Ce monstre fait preuve d'un rapidité peu commune. Vous esquivez son dard mortel mais subissez de plein fouet sa charge dévastatrice : <b>augmentez de 1 votre niveau de blessure.</b>
<b>3</b>	La situation est confuse, relancez le dé avec un <b>malus de -1.</b>
<b>4</b>	La situation est confuse, relancez le dé avec un <b>bonus de +1.</b>
<b>5</b>	Le scorpion est touché ! <b>Augmentez de 1 son niveau de blessure.</b>
<b>6</b>	Le scorpion est touché et déséquilibré ! <b>Augmentez de 1 son niveau de blessure. Bonus de +1</b> au prochain jet de dé.
<b>7</b>	Le scorpion est sévèrement blessé. <b>Augmentez de 2 son niveau de blessure.</b>
<b>8 ou +</b>	Le scorpion est très gravement atteint. <b>Augmentez de 4 son niveau de blessure.</b>

*Après chaque tour, relancez un dé pour simuler le comportement de vos compagnons. De 1 à 3, ils ne parviennent pas à toucher le scorpion. De 4 à 5, ils lui infligent 1 niveau de blessure supplémentaire. Enfin, sur un résultat de 6, c'est 2 niveaux de blessure que vous pouvez ajouter à votre adversaire.*

Si vous sortez victorieux du combat, notez que Makotch est blessé (il souffre d'une entorse au genou et marchera très péniblement jusqu'à ce qu'il puisse être soigné). Rendez-vous ensuite au **21**.

## 18

Le souvenir de l'étrange souterrain et de son porche d'entrée découvert la veille vous reviennent en mémoire. Vous ignorez où cela mène ni de quoi il en retourne, mais il est peu probable que l'on vienne vous chercher là-bas.

Si vous décidez de prendre le risque d'emprunter ce passage mystérieux sans savoir s'il débouche quelque part, allez au **4**. Si vous préférez vous enfuir en quittant le bosquet, rendez-vous au **24**.

## 19

Au-delà de la porte, une étrange sensation d'angoisse vous noue la gorge. C'est comme si vous redoutiez par avance ce qui vous attend au terme de l'exploration du souterrain abandonné. Dès le début des années qui scellèrent le destin de l'humanité, les gouvernements avaient initié des dizaines de projets, sans concertation ni réflexion préalable. Des programmes militaires et scientifiques essentiellement, parfois exhumés de la guerre froide.

Tout ce qui concernait les armes les plus destructrices, les études inavouables qui franchissaient allégrement les derniers remparts de notre éthique et des principes élémentaires de déontologie furent adoués par des responsables politiques, dépassés par les événements.

Aveuglés par la peur, nous avons ouvert la boîte de Pandore. Il fallait alors lutter par tous les moyens contre la vermine sans se permettre le luxe de philosopher sur la portée de nos actes. Au diable la morale, la fin justifiait les moyens.

La plupart de ces actions basées sur l'usage de produits chimiques, mutagènes ou radioactifs engendrèrent bien plus de

dégâts et causèrent davantage de morts que l'ennemi contre lequel on s'épuisait.

Une enfilade de salles aux murs carrelés de faïence succède à l'entrée. L'eau y a fait des ravages et de nombreux terminaux d'ordinateurs, des tables et chaises ainsi que du matériel de laboratoire se bousculent dans le courant. Seules quelques zones surplombantes, à la faveur d'estrades et de volées de marches providentielles émergent des flots.

Vous trouvez au hasard de votre déambulation l'un des objets suivants (*lancez un dé*) :

- de 1 à 3 : 6 balles de calibre .45
- de 3 à 4 : une trousse de premiers secours
- de 5 à 6 : un aérosol expérimental qui agit comme un puissant répulsif contre la plupart des arthropodes.

Vous ne tardez pas à comprendre. Peut-être parce que vous avez déjà œuvré dans ce type de complexe classé secret défense. Une foule de souvenirs plus ou moins confus remontent des tréfonds de votre mémoire. S'y mêlent le sens du devoir, l'aveuglement et un soupçon de honte.

Les cages ouvertes, les incubateurs, les étuves, les microscopes, la verrerie, tout vous rappelle cette course démente pour percer à jours les desseins d'une nature révoltée.

Combattre le mal par le mal. Vaine utopie. Arrogance supplémentaire. Ici aussi, les choses avaient dû mal tourner. Les notes préservées de la dévastation confirment vos pires craintes. Le personnel menait des expériences en génétique et biologie dans l'espoir d'élaborer ce qu'ils nomment dans leurs comptes-rendus "le sujet Alpha". Un redoutable chasseur voué à combattre ses congénères mutants. Ils avaient déjà obtenu des

résultats significatifs en donnant en pâture à leur champion des scorpions-monstres qu'ils élevaient au sein du laboratoire.

Au vu de la désolation qui s'étale sous yeux, vous vous mettez à espérer que tout ceci a échoué avant son terme. Pourtant lorsque vous sentez un souffle glacé ramper au creux de votre nuque, vous comprenez aussitôt votre erreur.


Vous vous jetez en avant pour éviter la terrible attaque du mystérieux prédateur que vous devinez tapi, à l'affût. Vous refaites surface dans une gerbe d'eau, l'arme à la main. Cavalant au plafond, une araignée énorme, noire, à l'abdomen rebondi se précipite sur vous.

Rapide et mortelle, elle n'hésite pas à attaquer avant que nous n'ayez pu vous remettre sur pieds. Ses chélicères s'enfoncent dans votre bras et vous serrez les dents afin de ne pas crier. D'un large coup circulaire, à l'aide du manche de votre torche, vous repoussez le monstre qui lâche prise pour mieux repartir à l'assaut.

*Si vous possédez un répulsif à arthropodes, vous pouvez l'utiliser et faire fuir cette créature de cauchemar. **Rendez-vous alors au 39.***

*Dans le cas contraire (ou si vous ne souhaitez pas avoir recours à cet objet), résolvez le combat en lançant le dé et en consultant le tableau page suivante. Réitérez l'opération jusqu'à ce votre adversaire soit blessé (perte de 3 niveaux de santé) ou que vous perdiez la vie.*

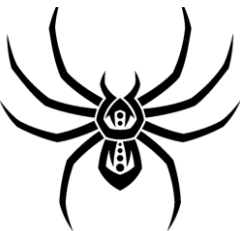
## "Sujet Alpha"

Sain et sauf	Légèrement blessé		Blessé	Gravement blessé		Mort
						
			+1 à votre jet de combat	+ 2 à votre jet de combat		

Les bonus suivants peuvent être appliqués en fonction de l'arme que vous utilisez à chaque round (vous n'avez pas le temps d'armer votre fusil de chasse) :

- Colt M1911 : + 1 (1 balle utilisée)
- Colt M1911 : + 2 (3 balles utilisées)
- Colt M1911 : + 3 (5 balles utilisées)
- Machette : aucun

Assurez le décompte de vos munitions et n'oubliez pas d'appliquer les autres modificateurs en fonction de votre état de santé et celui de votre adversaire.



<b>1</b>	L'araignée d'une agilité rare se lâche soudainement du plafond pour venir planter ses crochets dans votre gorge : <b>Votre aventure s'achève ici.</b>
<b>2</b>	L'araignée géante est insaisissable. Elle évite votre attaque avant de vous mordre : <b>augmentez de 1 votre niveau de blessure</b>
<b>3</b>	La situation est confuse, relancez le dé avec un <b>malus de -1.</b>
<b>4</b>	La situation est confuse, relancez le dé avec un <b>bonus de +1.</b>
<b>5</b>	Vous parvenez à esquiver les terribles chélicères du monstre et parvenez même à le toucher. <b>Augmentez de 1 son niveau de blessure.</b>

<b>6</b>	Vos coups atteignent l'araignée de plein fouet. Elle reflue au plafond, blessée. <b>Augmentez de 1 son niveau de blessure. Bonus de +1 au prochain jet de dé.</b>
<b>7 ou +</b>	Le sujet Alpha est sévèrement touché. <b>Augmentez de 2 son niveau de blessure.</b>

Si vous parvenez à blesser votre adversaire, rendez-vous au **39**.

## 20

Vous dépassez deux ateliers de réparation, le poste de commandement -où la radio inutilisable exhibe un chevelu de fils multicolore- puis la salle de distribution d'air avec ses ventilateurs à l'arrêt.

A chaque pas, le niveau d'eau monte un peu plus en même temps que l'inquiétude qui gagne vos compagnons.

- *Il y forcément une sortie Gabriel !* s'emporte Yâka.

Vous ne savez pas quoi répondre. D'ailleurs, vous n'en avez pas le temps. Cette fois, l'araignée géante se laisse tomber de tout son poids depuis la voute plongée dans l'ombre.

Elle vous entraîne au sol avant de planter ses chélicères dans votre nuque jusqu'à vous briser les vertèbres. Vous entendez des cris lointains, étouffés, confus.

- *Gabriel ! Gabriel !*

- *J'arrive mon amour...* répondez-vous en tendant les bras vers une vive lumière qui vous aveugle.

Vous entourez la dépouille du scorpion géant pendant que Makotch recouvre ses esprits.

Une nouvelle fois, Ebert laisse exploser sa colère.

*- C'est de sa faute ! commence t'il en vous désignant de l'index. Nous entrainer dans un marais en pleine nuit. C'est du suicide !*

Il tourne alors son visage congestionné dans votre direction et s'avance de trois pas.

*- T'avais quoi en tête merde ?!*

Paul tente de s'interposer tandis que Yâka baisse les yeux, épuisée par ces accès de colère incessants.

*- Tu rigoles ou quoi, sans lui on y serait peut-être tous passé !*

*- Ah ouai ? Tu es qui toi pour savoir comment ça aurait pu tourner ? Ferme-là petit, je ne t'ai pas sonné, c'est à lui que je cause.*

Le colosse se rapproche davantage. Les muscles de ses bras et de ses épaules contractés sont parcourus de veines épaisses comme des lianes. Son animosité est palpable. Il vous dépasse d'une demi-tête. Vous pouvez sentir son haleine chargée de mauvais alcool qu'il exhale tel un dragon crachant son souffle enflammé.

Si vous le menacez pour mettre un terme expéditif à sa crise d'hystérie, allez au **7**.

Si vous essayez de le raisonner, rendez-vous au **43**.

Un sifflement aigu agresse vos oreilles. Abasourdi, vous découvrez une flèche à l'empennage noir, encore vibrante, fichée dans un tronc à quelques centimètres de votre tête. Vous dégainez votre arme de poing et visez dans la direction supposée d'où est parti le projectile assassin.

la végétation dense qui se dresse en un mur luisant et les brumes fantomatiques défilent devant le canon de votre automatique mais vous ne discernez aucun mouvement suspect dans l'obscurité complice.


Soudain, vous êtes projeté au sol et lâchez le colt .45 suite au choc. Vous repoussez des deux jambes votre agresseur qui vient de bondir d'une branche basse. Libéré de son emprise, vous roulez sur l'épaule pour vous rétablir cinq mètres plus loin. Un homme à moitié nu, le corps imberbe entièrement tatoué de motifs tribaux se tient face à vous. Il brandit un long couteau de chasse effilé. Ses yeux sont injectés de sang et reflètent autant sa froide résolution que la folie qui l'anime. Les genoux légèrement pliés pour stabiliser sa position, les muscles tendus, il fait jouer sa lame d'une main à l'autre. Impossible de saisir votre fusil, il ne vous en laisserait pas le temps si vous en jugez par la rapidité de sa première attaque. Votre pistolet étant inaccessible, il ne vous reste plus d'autre choix que de vous défendre à la machette.

En découvrant l'arme blanche au fil aiguisé, votre adversaire se fend d'un large sourire qui dévoile ses dents, toutes taillées en pointes, comme les crocs d'un fauve.

*Résolvez le combat en lançant le dé et en consultant le tableau ci-dessous. Répétez l'opération jusqu'à ce que votre ennemi succombe ou que vous perdiez la vie.*



## Le prédateur

Sain et sauf	Légèrement blessé	Blessé	Gravement blessé	Mort
				
		+1 à votre jet de combat	+ 2 à votre jet de combat	

*N'oubliez pas d'appliquer les différents modificateurs en fonction de votre état de santé et celui du combattant sauvage*



<b>0 ou -</b>	Le guerrier tribal, véloce et déterminé, esquive un coup de taille porté avec trop de force avant de plonger son couteau dans votre abdomen, un rictus de jouissance accroché aux lèvres. <b>Votre aventure s'achève ici !</b>
<b>1</b>	Ce terrible adversaire semble partout à la fois. Vous vous épuisez à tenter de le toucher alors que de profondes entailles lézardent déjà votre torse et vos bras : <b>augmentez de 2 votre niveau de blessure.</b>
<b>2</b>	Malgré une lutte acharnée, le guerrier tribal prend le dessus et vous blesse d'un coup de couteau ajusté : <b>augmentez de 1 votre niveau de blessure.</b>
<b>3</b>	La situation est confuse, relancez le dé avec un <b>malus de -1.</b>
<b>4</b>	La situation est confuse, relancez le dé avec un <b>bonus de +1.</b>
<b>5</b>	Vous parez plusieurs coups portés par votre adversaire avant de trouver la faille dans sa garde. <b>Augmentez de 1 son niveau de blessure.</b>
<b>6</b>	Votre coup de machette atteint sa cible et le guerrier ne peut réfréner un grognement de

	douleur. <b>Augmentez de 1 son niveau de blessure. Bonus de +1</b> au prochain jet de dé.
<b>7 ou +</b>	Votre adversaire se rue sur vous, sûr de sa force. Vous évitez son attaque trop engagée et d'un mouvement circulaire le décapitez sans hésitation.

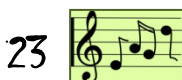
Si vous remportez ce combat, vous décidez de ne pas perdre davantage de temps et rejoignez le campement au plus vite.

A votre retour, vous ne pouvez cacher à vos compagnons la terrible rencontre. Yâka insiste pour que vous prodiguez aussitôt les meilleurs soins. Paul, inquiet, vous apporte un repas frugal composé de conserves réchauffées et de trois galettes de riz.

*Diminuez de 1 votre niveau de blessure (si nécessaire).*

Vous vous mettez d'accord pour instaurer des tours de garde. Etant donné votre état de fatigue, vous prendrez le dernier.

Rendez-vous au **45**.



Vous courez à perdre haleine, pataugeant dans le marais, sans vous soucier des fondrières remplies d'eau stagnante que masquent des tapis de lenticules. Dans cette fuite éperdue, vous chutez, tête en avant, à plusieurs reprises. Trempé jusqu'aux os, vous ne freinez pourtant pas l'allure. Juste le temps de jeter quelques regards furtifs par-dessus l'épaule afin de vous assurer de la présence de votre compagnon et que personne ne vous a encore repéré. Vous serrez les dents et redoublez d'efforts.

Avec Paul toujours sur les talons, vous rejoignez enfin le campement, les poumons en feu.

Si tout le monde est indemne dans le groupe, allez au 5.

Si vous déplorez un blessé et qu'il s'agit d'Ebert, rendez-vous au 29. Si c'est Makotch, allez au 38.

Si deux de vos compagnons sont mal en point, allez au 47.

## 24

Vous fuyez sans vous retourner en direction des montagnes. De l'autre côté du bosquet, vous retrouvez le marécage, son tapis de mousses spongieuses et les murailles de roseaux. Aux abords du fleuve dont le cours longe les reliefs, la couche d'eau dormante se fait plus profonde et votre progression en est d'autant ralentie. Des étangs aux reflets métalliques et leurs manteaux de nénuphars vous obligent à d'épuisants détours.

Vous repérez non loin, une bande de terre caillouteuse émergeant de la vasière. Elle trace dans la plaine un étroit sillon providentiel qui pourrait correspondre aux vestiges d'une ancienne digue.

Sans hésiter, vous vous y engagez quand retentit des coups de feu derrière vous. Vous pressez l'allure, mais dans cette seconde d'inattention, vous ne discernez pas la grille rouillée presque ensevelie par l'argile sur laquelle vous avez posé le pied. Le sol se dérobe le temps d'un juron dépité.

Vous chutez dans un puits noir, rebondissant contre des parois patinées -ce qui freine quelque peu cette vertigineuse descente - sans parvenir à vous accrocher à la moindre saillie.

Un bruit mat marque la fin de votre calvaire et le choc brutal contre la roche dure vous arrache un cri de douleur. *Augmentez de 1 votre niveau de blessure.*

Vous restez un moment allongé sur le dos, le corps meurtri, perméable au froid et l'humidité qui règnent dans ces profondeurs.

Votre sac à dos s'est malheureusement ouvert et son contenu éparpillé. Vous perdez jusqu'à 4 munitions (*à répartir entre celles restant en votre possession*). Si vous avez toujours le sérum antipoison injectable, jetez un dé : *de 1 à 4, la seringue s'est brisée ce qui rend l'objet inutilisable.*

Heureusement, votre lampe torche fonctionne et une fois remis sur pied, vous prenez connaissance, stupéfait, de votre environnement. Il ne s'agit pas d'un réseau de grottes et failles naturelles mais bel et bien d'un complexe aménagé. Vous avez atterri au milieu d'une galerie, large et voutée, par une sorte de cheminée d'aération. Levant la tête, vous percevez la fenêtre de clarté diffuse et lointaine par laquelle vous avez atterri ici. Au plafond, vous repérez des appliques en fer, disposées à intervalles réguliers, où ne subsistent la plupart du temps que des douilles pendantes. Pas de trace d'interrupteur, ni du moindre signe de vie d'ailleurs. L'endroit paraît désert, abandonné.

Les murs sont lézardés de fissures suintantes et un caniveau central, habillé de caillebotis, draine les eaux souterraines qui se concentrent à un fort débit. Des numéros et des chiffres peints en grosses lettres jaunes paraissent signaler des secteurs prédéfinis. 4B puis 4C un peu plus loin.

Encore sonné, vous avancez au hasard dans ce ventre minéral dont vous ignorez l'origine.

Rendez-vous au **44**.

Insidieusement, les toxines se propagent à tout votre organisme et finissent par bloquer les terminaisons nerveuses. Vos membres s'engourdissent et bientôt vous êtes incapable de bouger un orteil. Paralysé, les muscles contractés, vous voilà transformé en statue de chair, prisonnier de votre propre corps.

Si vous disposez de la spécialisation "Athlète", rendez-vous au **9**. Dans le cas contraire, poursuivez la lecture de ce paragraphe.

Vous êtes toujours conscient lorsque l'araignée réapparaît. Elle vous scrute un long moment à distance, par excès de prudence ou de professionnalisme. Sans bruit, elle patiente dans l'ombre que le venin finisse d'agir.

Elle approche enfin. L'extrémité de ses longues pattes effilées tâtent vos jambes et vos bras impotents pour confirmer l'absence de réaction. Vous ne pouvez qu'écarquiller les yeux, une bave mousseuse aux lèvres.

La terreur vous gagne lorsqu'elle entreprend de vous ouvrir le ventre à l'aide de ses chélicères tranchantes. Anesthésié par le poison, vous avez l'impression de nager en plein cauchemar et que les viscères qui se répandent au sol appartiennent à un autre. Une fois qu'elle juge la cavité sanguinolente assez profonde, la matriarche dévouée se retourne pour présenter son abdomen juste au-dessus de la plaie.

Au comble de l'horreur, vous assistez impuissant à la ponte de ses œufs. Bientôt, sa progéniture vous dévorera vivant. Vous demeurerez lucide jusqu'au trépas qui viendra comme une délivrance au terme d'un tourment inconcevable.

Une intuition à défaut d'instinct vous pousse à parcourir un peu plus soigneusement la zone. Vous saisissez votre fusil de chasse et faites jouer vos doigts sur la crosse.

Vous avancez sans hâte, les sens en éveil. Malgré la clarté lunaire il vous faut plisser les paupières pour percer l'obscurité qui gagne en épaisseur et se renforce au moindre obstacle qui occulte les rayons de l'astre. Vous dépassez deux berlines encastrées l'une dans l'autre. Elles racontent une fuite éperdue, le désespoir. Des débris de verre crissent sous vos semelles, stigmates de la collision. Cela vous arrache un mauvais rictus et un sermon intérieur.

*"Erreur de débutant... Concentre-toi, tu baisses la garde ! Tu étais bien meilleur quand tu la jouais solo !"*

Vous vous éloignez.

Un coup d'œil en arrière. Les voix étouffées de vos compagnons vous parviennent entre deux bourrasques. La chiche lumière diffusée par l'ampoule fixée au plafonnier du véhicule en panne vacille dans la nuit. Son éclat tremblotant est un fil ténu qui vous préserve de l'abîme.

Un chuintement. Vous faites volte-face. Quelque chose vient de se glisser derrière la carcasse accidentée d'un camion-citerne à une dizaine de mètres de votre position. Couchée sur le flanc, la cabine a écrasé la rambarde de séparation après avoir labouré le terre-plein central.

Vous basculez aussitôt le double canon de votre fusil de chasse, extirpez de la poche de votre veste deux cartouches, calibre 8 et insérez les munitions. Le regard toujours accroché au semi-

remorque, vous fermez la culasse en douceur et rassérénez votre prise.

*"Le chasseur, la proie, c'est reparti !"*

- *Conneries ! Fermes-là !* susurrez-vous entre vos dents, la mâchoire crispée.

Après quelques enjambées, vous vous plaquez contre la cuve d'acier, le dos trempé par une sueur froide qui vous dégouline le long de la colonne vertébrale.

De nouveau le chuintement, plus proche. De l'autre côté du véhicule, au niveau des essieux. Une présence solitaire, assez téméraire pour chasser un groupe entier. Peut-être pensait-elle profiter d'une bonne occasion pour s'attaquer à un membre isolé. Pas cette fois. Sans bruit, vous longez le camion sur toute la longueur et atteignez le pare-choc arrière encore en place. Votre index glisse sur la gâchette, prêt à envoyer 120 grammes de plomb à ce qui se cache, à l'affut.

Vous aspirez une grande bouffée d'air, sur le point de bondir en avant lorsque votre nom déchire le silence nécessaire à la traque.

- *Gabriel !*

Bon sang, c'est cette fille, Yâka ! Le faisceau de sa lampe la précède, elle court dans votre direction. Aussitôt vous percevez les frottements affolés de votre ennemi invisible. Vous jaillissez dans l'espoir de le surprendre mais ne discernez qu'une masse sombre, haute comme un cheval qui disparaît dans les fourrés bordant la route. Seul le dard proéminent qui dépasse des herbes folles trahit la nature du prédateur.

- *Gabriel !* La jeune femme réduit l'allure à votre hauteur, puis pose ses mains sur les genoux, essoufflée mais visiblement

soulagée de vous avoir retrouvé. *Tu nous a fait peur. On croyait que tu étais parti !*

Sans répondre, vous cherchez du regard un signe qui trahirait la présence du scorpion géant. En vain.

Devant votre absence de réaction, elle se rapproche et vous étreint l'épaule.

- *Ça ne va pas ? Tu as vu quelque chose ?*

- *Non rien, partons d'ici.*

Notez l'indice "Alerté" (même sur votre main, ça compte) puis rendez-vous au 6.

## 27

A l'énoncé de votre avis, Yâka vous foudroie du regard. *Vous perdez 1 point d'empathie.*

- *Alors c'est comme ça ? On fuit ? On laisse ceux qui ne peuvent pas nous suivre crever comme des chiens ?*

Vous avez du mal à vous contenir, mais il vous faut raisonner votre camarade.

- *Et que veux-tu faire bon sang ? Rester là et rejouer fort Alamo ? N'espère pas une réédition avec les honneurs du combattant pour les héros couverts de poussière et de gloire. Il n'y aura pas tout ça. Que des morts, les tripes à l'air. C'est ta décision qui est stupide, tu les condamnes tous !*

Vos arguments la transpercent plus durement qu'une lame fouaillant les tréfonds de son âme. Sur le coup de l'émotion, elle vous gifle du plat de la main, le regrettant aussitôt. Vous ne bronchez pas.



Vous rassemblez vos affaires sans prononcer un mot de plus. Les membres du groupe se concertent, à l'écart. Vous savez déjà qu'ils resteront ensemble. Pour eux, entretenir la dernière parcelle d'humanité dans cette existence -sans autre perspective que celle de vivre un jour de plus- vaut bien tous les sacrifices.

Pas pour vous. Un dernier regard pour chacun d'entre eux, là, unis sous les frondaisons inertes de ce bois pétrifié. Déjà plus des survivants, mais des condamnés.

Un bref salut de la tête et vous tournez les talons.

Vous pouvez si vous le souhaitez leur laisser votre fusil pour qu'ils aient un peu plus de chance dans l'affrontement à venir. Si tel est votre choix, *opérez les modifications dans votre inventaire (n'oubliez pas les munitions !)* et gagnez 1 point d'empathie.

Rendez-vous au 46.

## 28

Vous revenez sur vos pas, saisis d'un doute. De toute évidence, ce qui se passait dans ce complexe souterrain était l'affaire de militaires et concernait des secrets inavouables.

L'impressionnante base de vie installée ici démontre qu'il devait s'agir d'un programme murement réfléchi. Bunker pour abriter des personnalités ou dirigeants en cas d'apocalypse, poste de défense prioritaire, centre d'expérimentation, les hypothèses ne manquent pas.

Enfin, vous rejoignez la partie sèche de la galerie. Le tumulte du torrent s'est estompé et un silence terrifiant l'a remplacé.

*Quelque chose cloche.*

Vous avez passé trop de temps sur la route pour ne pas flairer le danger quand son suave parfum imprègne l'air si intensément qu'il en devient palpable. Vous saisissez votre arme, éperonné par ce stimulus de survie, avant de balayer les profondeurs à l'aide de votre lampe-torche.

- *Montre toi...* murmurez-vous entre vos dents.

Le ressuyage continu du tunnel et son goutte à goutte lancinant s'amplifie dans votre crâne et brouille votre lucidité. Vous croyez deviner des ombres en mouvements se détacher des murs et des recoins obscurs, mais rien de tangible ne croise votre ligne de mire.

L'attaque est rapide, féroce, imparable...

Vous avez juste le temps de lever les yeux pour entrapercevoir surgir de la voute, une araignée immonde, plus massive qu'un bœuf, à l'abdomen rebondi. Elle plante ses chélicères profondément dans votre épaule et vous hurlez de douleur.

*Augmentez votre niveau de blessure de 3.*

Par réflexe vous frappez de toutes vos forces cette redoutable prédatrice qui reflue aussitôt pour disparaître dans les ténèbres.

Vous attendez, étreignant la plaie, persuadé que le monstre va surgir à nouveau afin de vous achever. Mais rien ne vient.

Vous avez déjà compris. L'araignée préfère limiter les risques et patienter tranquillement que le poison vous terrasse.

Rendez-vous au **39**.

Yâka vous accueille, folle d'inquiétude. Vous regardez par-dessus son épaule pendant qu'elle vous assaille de questions sur un ton affolé.

Ebert est toujours alité, encore frissonnant sous ses couvertures. Makotch se tient à ses côtés et l'aide à boire une tasse d'eau fumante à petites gorgées. Il vous salue d'un hochement de tête.

*- On a tout entendu dit Yâka. Qu'est-ce que s'était ? Que se passe-t-il Gabriel ?*

Sans vous attarder sur les détails qui concernent l'apparence effrayante des maraudeurs, vous relatez brièvement votre mission de reconnaissance en compagnie de Paul et la rencontre inopinée avec cette bande de sauvages.

*- Ce ne sont pas des mots en l'air prévenez-vous. Ils ne se contentent pas de piller les convois ou d'attaquer les communautés. Je connais ce genre d'illuminés. Ils ont franchi toutes les limites et la traque du gibier est une de leur occupation favorite.*

*- Quand tu parles du gibier, tu insinues quoi ?*

*- Que j'ai déjà croisé des cinglés dans leur genre. Ce sont des cannibales...*

La jeune femme ne peut réfréner un rire nerveux qui exprime à la fois son incrédulité autant qu'une angoisse grandissante. Elle reste un moment à vous regarder, dubitative, les mains sur les hanches, comme si elle attendait une autre version que son esprit accepterait plus volontiers.

Makotch, lui aussi ne vous a pas quitté des yeux et s'approche, la mine grave.

*- On peut les arrêter Gabriel ? On est armé...*

Paul vous devance et répond du tac au tac.

*- Mais ils sont au moins trente. Ils ont des fusils automatiques, des casques et gilets pare-balle. J'en ai vu avec des grenades !*

Le polonais résigné baisse la tête.

*- Alors, il faut partir... S'enfuir d'ici...*

*- Ok conclue Yâka, on aide Ebert à se relever et on fout le camp.*

Makotch se mord les lèvres

*- Il est intransportable Yâka et il ne tient même pas sur ses jambes.*

Déjà, vous entendez les cris des éclaireurs qui ont repéré vos traces.

La jeune femme reprend la parole, les mâchoires serrées. Toute peur s'est volatilisée. Sa résolution a de quoi vous déstabiliser.

*- Faites ce que vous voulez, moi je ne pars pas. Je ne l'abandonnerai par à ces chiens.*

*- C'est de la folie ! répondez-vous, tu n'as aucune chance de t'en tirer.*

*- Ha bon ? Ça veut dire quoi ? Que tu t'en vas ? Tu nous abandonnes ?*

Encadrée par ses compagnons, Yâka se dresse, plus déterminée que jamais. Ils semblent tous prêts à se battre jusqu'au bout, à rester unis même face à l'inéducable.

Si l'entêtement de la jeune femme a raison de la prudence qui vous a gardé en vie jusque-là et que vous décidez de lutter à leurs côtés, rendez-vous au 12.

Si vous vous résignez à les abandonner, sachant leur cause perdue, allez au 27.

## 30

Vous ne souhaitiez vraiment pas en arriver là. Mais Paul ne vous avait guère laissé de choix. Les récents événements l'avaient fait basculer dans une folie préjudiciable à votre survie.

Malgré la menace de votre Colt, il continua à avancer avec la ferme intention de vous empêcher d'agir. Le coup de feu était parti avant qu'il ne puisse vous poignarder.

Il avait ouvert tout grand les yeux et vomit une gerbe de sang, surpris de se voir mourir. Yáka, l'esprit encore absorbé par sa lutte farouche contre les assaillants, n'avait pas compris ce qui arrivait lorsqu'elle tourna la tête, alertée par la détonation.

Vous aviez terminé la procédure. Deux des cinq ventilateurs se mirent en marche. Dans le vacarme assourdissant des pales en rotation, impossible d'entendre les hurlements de la belle métisse, mais pas d'ignorer les larmes qui roulaient sur ses joues. Ses iris émeraude reflétaient la colère, la haine, le dégoût.

En dépit de vos injonctions, elle refusa d'enfiler sa combinaison de protection alors que l'air devenait déjà irrespirable.

Vous aviez une nouvelle fois agi sans plus de sentiment. Un coup de crosse sur la tempe l'avait étendu pour le compte.

Rendez-vous au 50.

*Vous perdez 1 point d'empathie.*

- *Au moins, lui, il ne gaspille pas sa salive* murmure Yâka dans votre dos.

- *Il fait quoi ce con ?* renchérit Ebert.

- *On ferait mieux de le suivre* assène t'elle pour toute réponse.

Vous franchissez prestement la rambarde centrale et marchez d'un bon pas vers le talus le plus accessible. Palabrer serait une perte de temps. A découvert, chaque seconde de perdue est une seconde de trop.

Vous entendez les exclamations de vos compagnons occupés à chercher leur équipement tandis que vous escaladez le remblai à la faveur d'un ancien canal d'évacuation des eaux pluviales. La structure en béton est en partie envahie par d'improbables buissons bruns aux épines plus épaisses que votre pouce.

Pourtant, c'est le seul passage praticable au regard des murs de ronces géantes qui s'imposent partout ailleurs.

Vous surveillez un moment les environs, le temps que les membres du groupe en contrebas finissent de rassembler le nécessaire pour la nuit.

Ils vous rejoignent enfin et certains vous dévisagent avec appréhension.

Plus loin sur la route, un camion-citerne renversé attire votre regard. Malgré la clarté lunaire, les ombres qui s'agglutinent autour de la carcasse de métal dissimuleraient sans peine un prédateur avisé.

En tout cas, c'est ce que vous auriez fait.

Rendez-vous au 6.

## 32

Sans hésiter, vous sortez de votre sac à dos la seringue de sérum antipoison. *Vous gagnez 2 points d'empathie.*

Vous retroussiez la manche d'Ebert pour découvrir l'horrible morsure qui suinte d'humeurs fétides. A son contact la peau noircie se détache en lambeaux. Vous enfoncez l'aiguille dans une veine à proximité et injectez le produit sans ciller. L'absence d'émotions qui vous caractérise et le silence qui en résulte provoquent un début de panique parmi vos compagnons.

Vous coupez court à leurs doutes.

- *Ca va aller.*

Pas une syllabe de plus.

Les rescapés entreprennent ensuite les préparatifs pour la nuit. Le feu prend mal avec le bois spongieux, gorgé d'eau, mais permet de réchauffer les conserves d'haricots blancs à la sauce tomate. Yâka passe la soirée au chevet du norvégien et vous la rejoignez de temps à autre pour juger de l'état du malade. Une heure après l'injection, le colosse a retrouvé des couleurs. Il est encore fiévreux mais ne tremble plus. Avant la fin du repas, il parvient déjà à maugréer ses habituels reproches. Sans surprise, son mécontentement vient du fait qu'il aurait préféré un bon vieux bourbon au comprimé de paracétamol effervescent -en train de se dissoudre dans une tasse d'eau- que vous venez de lui tendre.

- *On va te trouver une bouteille de whisky, mais pour le moment tu la fermes et tu avales ça !*

Ebert vous agrippe le poignet et cherche les mots pour vous remercier, sans fard. Vous n'avez pas envie d'entendre ça.

*- Laisse tomber, mais arrête tes conneries. Si tu ne le fais pas pour toi, fais le pour elle.*

Vous tournez la tête et désignez Yâka du menton. A genoux devant le feu, la jolie métisse souffle sur les braises pour raviver les flammes. Devinant votre regard, elle vous adresse un petit signe de la main. Ebert aussi la dévore des yeux, un sourire fat aux lèvres.

Si vous désirez explorer les alentours pour vous assurer qu'aucun autre danger potentiel ne vous guette, allez au [37](#). Dans le cas contraire, continuez votre lecture.

L'épuisement gagne le groupe et chacun s'emmitoufle dans sa couverture.

Vous finissez par vous endormir malgré la froideur du marécage. Comme d'habitude, une série de cauchemars défilent, entrecoupés d'insomnies. Pour vous l'aurore est une délivrance.

*Notez qu'Ebert aura entièrement récupéré de sa morsure au matin et qu'il ne sera plus considéré blessé.*

Rendez-vous au [45](#).

## 33

Yâka exagère sciemment sa mine surprise en vous voyant approcher d'elle pour l'aider dans sa tâche. Elle ne peut refréner un sourire qui illumine son visage fatigué.

*- Hé ! Aurions-nous réussi à apprivoiser notre loup solitaire ? hasarde t'elle, non sans malice.*



Vous ne répondez pas.

Gênée, elle s'excuse aussitôt.

- *Désolé, je ne voulais pas te mettre mal à l'aise. C'est que... On ne sait même plus quand on peut lâcher prise désormais...*

- *Ce n'est rien répondez-vous. Tu n'as pas à t'excuser. Je n'ai plus l'habitude, c'est tout.*

Ses traits s'apaisent et elle semble désormais soulagée.

- *Ok, c'est cool alors ?*

- *Je n'ai pas dis non plus que c'était drôle.*

Elle hésite à nouveau, mais à vos lèvres pincées dans une ébauche de grimace, elle vous pousse du coude et vous riez finalement tous deux de bon cœur.

*Vous gagnez 1 point d'empathie.*

Si vous laissez le groupe s'occuper des derniers préparatifs et en profitez pour explorer le secteur, allez au **37**. Dans le cas contraire, continuez votre lecture.

Le bois humide prend mal mais au moins, vous mangez chaud et dormez au sec. Les flammes tremblotantes parviennent même à tenir éloigné du camp la vermine locale.

Rendez-vous au **45**.

## 34

Avec les moyens du bord, vous organisez votre défense. Vos compagnons se postent à couvert des troncs les plus massifs et recomptent les précieuses munitions disponibles. Des points de

repli ont été envisagés avec de l'équipement et des armes de fortune, mais tout paraît si imprévisible...

La bande de maraudeurs ne met pas longtemps à retrouver vos traces. Entre deux hurlements de possédés, vous entendez les menaces qu'ils profèrent.

La description des sévices imaginés vous parvient bientôt distinctement aux oreilles. Entre les futs torturés du bosquet, vous entrapercevez des ombres fugaces se déployer en arc de cercle afin de vous assaillir de tous les côtés.

Ils progressent par groupe de deux ou trois, AK47 ou pistolet-mitrailleur à la main. Parfois, aidé par la végétation luxuriante, ils se dérobent à votre vue avant de réapparaître, toujours plus proches.

Vous observez vos compagnons et ressentez la tension qui les gagne. A leurs poitrines qui tressautent toujours plus vite, vous savez ce qu'ils redoutent et la raison de leur peur.

Dans l'insoutenable attente du combat, ils prennent soudain conscience, comme une évidence, qu'ils sont en vie. A ce moment précis, alors que l'ennemi approche avec l'intention de les tuer, leur corps en éveil s'alarme et ressent, galvanisé par une acuité exacerbée, le danger imminent. Et de toutes ces forces, il s'y oppose. Il refuse et envoie des signaux chimiques, sensoriels pour faire comprendre à cet instinct primitif et guerrier, à cette partie reptilienne de notre cerveau, la bêtise immense qu'est l'orgueil.

Votre seul avantage reste le terrain. Après avoir pataugé dans la vase épaisse du marais, les pillards seront à découvert en traversant la partie rase et émergée qui jouxte le bois.

Et c'est exactement ce qui se passe, lorsqu'un groupe de huit assaillants émerge du cloaque pour se précipiter à l'assaut. Trop confiant. A moins de dix mètres, vous ouvrez le feu, aussitôt imité par vos compagnons.

Les rires s'estompent dans le fracas des armes. Cinq cadavres gisent bientôt sur le sol alors que les rescapés de la première vague ripostent par des tirs nourris, au hasard, tout en reculant.

Les balles crépitent autour de vous, pulvérisent le bois mort qui s'émiette en esquilles. Vous luttez avec l'énergie du désespoir et encouragez sans cesse vos compagnons.

Gardant votre sang-froid, vous soupesez à chaque seconde d'où provient le danger le plus immédiat. Là ! Le tireur qui vous prend à revers. Sur votre droite ! Cette silhouette qui se glisse sans bruit entre les troncs grêlés de balles. En direction de ce buisson de roseaux, la brute au crâne d'œuf qui se rue sur Yâka, une grenade à la main...

Sans impatience, vous ajustez vos cibles une à une et tirez en expirant longuement, concentré sur votre œuvre de mort.

## Les maraudeurs

Téméraires	Confiants		Indécis		Démoralisés		En déroutes
<b>X</b>							
			+1 à votre jet de combat		+ 2 à votre jet de combat		

*Les bonus suivants peuvent être appliqués en fonction de l'arme que vous allez utiliser à chaque round :*

- Fusil de chasse, calibre .8 : + 2 (2 cartouches utilisées)
- Machette : aucun
- Colt M1911 : + 1 (2 balles utilisées)
- Grenade à fragmentation : + 3

Assurez le décompte de vos munitions et n'oubliez pas d'appliquer les modificateurs en fonction de votre état de santé, du moral des maraudeurs ainsi que des critères suivants :

- Un blessé dans vos rangs avant le début du combat : - 1
- Ebert et Makotch blessés avant le début du combat : -2
- Vos quatre compagnons sont indemnes avant le début du combat : +1
- Vous avez noté le code "Affaiblis !" : +2

<b>0 ou -</b>	Malgré une résistance acharnée, vous êtes bientôt débordés par les assaillants trop nombreux. En essayant de porter secours à Paul aux prises avec un pillard qui le poignarde en jubilant, une salve d'arme automatique vous coupe en deux. <b>Votre aventure s'achève ici !</b>
<b>1</b>	Vous êtes grièvement touché dans la fusillade : <b>augmentez de 2 votre niveau de blessure.</b>
<b>2 ou 3</b>	Vous êtes blessé au cours de l'affrontement : <b>augmentez de 1 votre niveau de blessure.</b>
<b>4</b>	La situation est confuse, relancez le dé.
<b>5</b>	Vous infligez une blessure handicapante à un de vos adversaires qui abandonne le combat : <b>Augmentez 1 le niveau de blessure des maraudeurs.</b>
<b>6</b>	Vous venez à bout d'un de vos adversaires. <b>Augmentez de 1 le niveau de blessure des maraudeurs. Bonus de +1</b> au prochain jet de dé.
<b>7 ou +</b>	Vous portez un rude coup aux agresseurs en mettant hors de combat deux adversaires. <b>Augmentez de 2 le niveau de blessure des maraudeurs.</b>



Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez vous au 2.

## 35

Alors qu'un semblant de sérénité s'installe enfin au sein du groupe, vous essayez d'expliquer pourquoi ce marais n'est peut-être pas aussi dangereux qu'il en a l'air.

*- C'est la première fois que je rencontre un scorpion-monstre ailleurs qu'en zone urbaine ou à proximité d'une installation industrielle. Celui-ci devait être affamé pour s'attaquer à nous. Ce n'est pas normal et je n'ai pas d'explication à vous donner. Mais voyez autour de vous...*

D'un geste de la main, vous les enjoignez à reconsidérer leur environnement, à l'observer sous une autre perspective.

Sur des croupes noires que forment les tourbières, des plantes étonnantes de presque un mètre de haut, d'un vert vif, formées de limbes allongées, émergent du tapis de mousses. Des poils écarlates et visqueux les recouvrent de milliers d'appendices.

*- Si on veut survivre, il faut faire comme cette végétation. S'adapter, écouter, observer et arrêter de beugler...*

Le coup d'œil appuyé que vous destinez à Ebert ne fait que renforcer sa honte coupable.

Des mouches et moustiques parfois gros comme des pouces sont englués dans ces fines tentacules poisseuses. Les insectes agonisent lentement et chaque tentative pour se soustraire au piège les empêtrent encore un peu plus. Bientôt, ils seront digérés par les enzymes acides secrétés par la plante carnivore.

*- Ce sont des Drosera géantes expliquez-vous. A l'origine, ça ne mesure que quelques centimètres et que ça n'attrape que des*

*mouchérons. Elles aussi ont évolué pour se préserver de la vermine et même la combattre. Vous comprenez ? En se protégeant, elles nous protègent et nous pouvons traverser ce marais sans risquer de se faire dévorer par des anophèles porteurs de Malaria. Il faut croire en nos chances si nous nous montrons humbles et malins. C'est pas fini. Pas fini...*

La gorge vous brûle. Voilà longtemps que vous n'avez pas parlé autant et aussitôt vous le regrettez. La voix qui résonne en vous se fait l'écho de l'opprobre qui vous flagelle l'esprit.

*"Tu deviens bavard comme une pie, regarde-toi..."*

Comme si les mots hésitaient à s'extraire de votre bouche, vous luttez pour donner encore d'autres consignes à vos compagnons. Une vive douleur vous perce les tempes que vous massez de vos index.

*- Sous les Drosera, c'est de la sphaigne. De la sphaigne ligneuse. Ca stocke l'eau et ça la filtre. Suffit d'en arracher un peu, à la base et de la presser pour en extraire une bonne quantité. Garantie sans microbes...*

Las, vous tournez la tête vers le bosquet tout proche avant d'allumer une cigarette. Celle à moitié pliée. Yâka vous rejoint tandis que Paul suit vos recommandations avec l'enthousiasme de sa jeunesse.

Les doigts de la belle métisse vous effleurent le visage puis saisissent délicatement votre menton afin de plonger ses yeux dans le puits noir de vos pupilles dilatées par l'obscurité. C'est comme si elle tentait de vous faire regagner la surface.



*- Merci pour tout... vous glisse t'elle à l'oreille dans un souffle.*

Vous esquissez un sourire, dérisoire.

- *C'est génial ce truc !* s'exclame le benjamin du groupe occupé à remplir sa gourde. La mine réjouie, il essore vigoureusement de grandes brassées de végétaux gorgés de liquide.

Rendez-vous au 8.

## 36

La serrure explose sous le tir de votre Colt. Vous poussez le battant du pied sans attendre. La détonation se propage longtemps, amplifiée par la résonnance naturelle du souterrain.

L'avantage est que les maraudeurs lancés à vos trousses auront bien du mal à percevoir d'où vient le coup de feu. En plus de cela, vous leur signifiez que vous êtes armé. Espérons qu'ils prennent cette information comme un avertissement.

C'est la première pièce du complexe que vous découvrez préservée de la destruction. On y a stocké du matériel dans des caisses entreposées méthodiquement. Du carburant, des outils mais aussi des munitions et des vivres.

Vous remplissez vos poches d'une trentaine de balles de calibre .45 tandis que Yâka s'empare de nombreux chargeurs pour son Beretta. Seul Paul, flegmatique, attend impassible sur le seuil, les bras ballants, son étrange sourire toujours accroché aux lèvres.

- *C'est bon pour moi* déclare la jeune femme en armant son pistolet.

- *Ok, on fiche le camp ! maintenant !*

Vous allez emboiter le pas à vos compagnons quand vous remarquez, accrochés à une patère, deux combinaisons intégrales de couleur jaune, du style de celles utilisées lors des épidémies d'Ebola ou d'autres virus hautement pathogènes. La cagoule est pourvue d'une cartouche filtrante permettant de respirer un air chargé de particules toxiques. Vous les saisissez au passage et les calez sous votre bras.

Au moment de sortir, un bref mouvement vous alerte.

- *Attention ! hurlez-vous.*

De l'obscurité surgissent trois éclaireurs arborant des masques hideux en latex. Ils se ruent à l'attaque, machettes à la main. Sans hésiter vous ouvrez le feu, secondé par Yâka qui fait mouche à plusieurs reprises.

Vous criblez d'impacts vos agresseurs avant qu'ils n'aient eu le temps d'arriver au contact. Plus loin dans la galerie, vous entendez les insultes des poursuivants, ivres de rage, suivies par des rafales d'armes automatiques. Les balles fusent autour de vous.

Vous attrapez la jeune femme par la main et décampez à toute allure. Eberlué devant l'absence de réaction de Paul, il vous faut élever la voix.

- *Bon sang, amène toi ! Ne reste pas là !*

Il se décide enfin à vous suivre mais vous répond entre deux détonations.

- *Ca ne sert à rien, on est condamné. Il ne fallait pas pénétrer sur son territoire...*



Rendez-vous au 16.

## 37

Vous vous enfoncez dans l'entrelacs que forment les troncs et racines noueuses, intrigué par ce bois isolé au milieu du marécage.

Les branches basses s'accrochent à votre veste et vous veillez à ne pas laisser des tiques opportunistes se glisser sous vos vêtements. La strate arbustive est envahie de ronces et de buissons épineux ce qui rend la progression difficile. Au moins, il sera compliqué pour un éventuel rôdeur de s'approcher du campement sans être repéré.

Si, en arrivant au bosquet, vous avez choisi d'accoster Ebert, rendez-vous au 10. Si vous avez préféré aider Yâka, allez au 22.

## 38

Yâka vous accueille, folle d'inquiétude. Vous regardez par-dessus son épaule pendant qu'elle vous assaille de questions sur un ton paniqué. Makotch, adossé à un arbre vous salue timidement de la main. Son genou à l'air de le mettre au supplice et un masque de souffrance creuse encore plus ses traits déjà émaciés.

Vous éludez toutes les requêtes de la jeune femme, redoutant que la situation ne soit encore pire qu'escomptée.

- *Où est Ebert ?*

Au nom du colosse, elle semble enfin reprendre ses esprits.

- *Parti à votre recherche ! Vous ne l'avez pas vu ?*

C'était à prévoir. Ce type est vraiment trop instable et imprévisible. Il risque de se faire repérer, capturer ou simplement tuer. Vous vous surprenez à préférer la dernière hypothèse. Au moins, il ne ramènera pas cette meute de cannibales droit sur le campement.

Le temps ne joue pas en votre faveur. Il vous faut prendre une décision rapide. Vous racontez sans trop de détails ce que vous avez vu lors de cette expédition matinale. Vous éludez volontiers la terrible apparence de la furie aux pattes d'araignées.

*- Ils sont là pour nous concluez-vous. Il vont nous trouver, nous traquer et nous bouffer si on ne bouge pas maintenant !*

Le polonais s'est relevé péniblement et s'approche en trainant la jambe. De grosses gouttes de sueur lui perlent du front. Il arbore un teint livide, presque blafard.

*- Tu as raison, Gabriel. Fuyez ! Prends Yâka et le petit avec toi. Sauve-les ! Je vais rester là. Je pourrais les retarder. Et avec un peu de chance, Ebert va rappliquer et on vous rejoindra plus tard...*

*- Des conneries ! hurle Yâka. On arrête ça !*

Elle se retourne vers Makotch, les yeux embués de larmes.

*- Et toi, arrêtes de décider pour moi. Je n'irai nul part !*

Ce trop plein de fierté ou de compassion risque bien de lui couter la vie. Vous essayez de la convaincre encore et encore mais son choix paraît scellé dans le marbre d'une humanité chevillée au corps. Elle n'abandonnera pas le polonais et Ebert à leur terrible destin.

Si son entêtement à raison de la prudence qui vous a gardé en vie jusque-là et que vous décidez de lutter à ses côtés, rendez-vous au **12**.

Si vous vous résignez à les abandonner, sachant leur cause perdue, allez au 27.

## 39

La tête vous tourne et votre vision se voile en un instant. Vous perdez l'équilibre, en proie à de violents vertiges. La nausée vient en même temps que des crampes insupportables à l'estomac. Vous sentez votre rythme cardiaque s'accélérer et le cœur vouloir s'arracher de la poitrine. Les frissons, la fièvre finissent par vous terrasser. Dos contre le mur, vous glissez jusqu'au sol et craignez de perdre connaissance.

Jamais vous n'aviez été victime d'un poison aussi puissant. Si vous possédez un sérum injectable, allez au 3. Dans le cas contraire, rendez-vous au 25.

## 40

Vous attrapez le jeune homme par le col dans l'espoir de le faire revenir à la raison.

Mais en découvrant à travers son tee-shirt déchiré l'improbable tatouage de mygale qui s'étale de la clavicule au sternum, vous vous repassez le fil des événements à toute vitesse dans votre crâne.

Paul !

Le norvégien vous avait raconté qu'il l'avait trouvé errant dans les ruines de la cathédrale de Strasbourg, seul, indemne, alors que l'endroit grouillait de vermine. Un miraculé. Le jour de votre rencontre avec le groupe à Mulhouse, il était le dernier à avoir monté la garde. Le camion était tombé en panne quelques heures

plus tard. Vous commencez à douter. Sur le talus, au matin, ce n'était pas de la femme araignée qu'il avait eu peur mais de ses sbires à l'obscénité des plus humaines. Vous aviez déjà entendu parler sans trop y croire de ceux qu'on surnommait les adaptés. Plus enclin à accepter la faune mutante que leurs congénères disait-on. Ils auraient développé des capacités sensorielles hors du commun jusqu'à entrer en symbiose avec certaines espèces qu'ils vénéraient.

- *Qu'est-ce que tu as dit ? articulez-vous lentement.*

- *Je l'ai sentie. Elle approche, elle a faim Gabriel ! Mais ce n'est pas pour elle ! C'est pour ses enfants !*

- *Ses enfants ? Merde, Paul tu délirés !*

- *Tu l'as vue n'est-ce pas Gabriel. Elle est si parfaite. Je l'ai appelé et elle a répondu. Elle arrive ! Il faut être fier de la servir !*

Abasourdi, vous repoussez brutalement le jeune homme qui va s'affaler contre un mur, plus frêle et fragile que jamais.

Yâka concentrée sur la fusillade, vous apostrophe tout en maintenant un feu nourri sur les maraudeurs.

- *Gabriel, qu'est ce que tu fais ! Je ne vais pas pouvoir tenir longtemps.*

- *Encore une minute, rien qu'une minute !*

Vous essayez plusieurs combinaisons de leviers et boutons avant de découvrir la procédure pour relancer une partie des ventilateurs, tout en insufflant dans le circuit d'aération le poison mortel.

Au moment de valider la mise en route du système, vous sentez une présence hostile dans votre dos. Paul s'est relevé et les yeux injectés de sang, brandit son couteau de chasse, prêt à frapper.

*-Non Gabriel ! Non, je t'en prie ! Tu vas la tuer si tu fais ça !!*

Si votre score d'empathie est de 1 ou plus, vous lui hurlez de se ressaisir et d'aider Yâka à contenir les assaillants. Rendez-vous au **49**.

Si votre score d'empathie est de 0 ou moins, vous dégainez votre pistolet, prêt à le mettre hors d'état de nuire. Allez au **30**.

## 41

Cette fois encore vous serez le chasseur et non la proie.

Vous vous désintéressez immédiatement de la querelle qui occupe les membres du groupe lorsque vous percevez une ondulation dans les roseaux à la limite de votre champ de vision.

Vous pivotez sur les talons. Quelque chose fend la végétation à toute allure et se dirige droit sur Makotch, zigzaguant dix mètres devant vous. Inconscient du danger, son esprit est encore embrumé par les conséquences de son altercation avec Paul.

Vous visez au jugé au moment où le prédateur invisible va atteindre sa cible. La double détonation déchire la nuit dans une gerbe de feu éblouissante.

Effrayé, des échassiers s'envolent à tire d'aile pour échapper à la colère du calibre 8 avant de gagner le ciel d'encre (*retirez deux cartouches de votre inventaire*).

Vos compagnons abasourdis vous dévisagent, les yeux écarquillés alors que vous armez les canons fumants de nouvelles cartouches.

- *Bordel ! C'était quoi ça ?* beugle Ebert.

Yâka se précipite vers vous, hésitante. Paul la suit de près.

- *Gabriel ?*

Seul Makotch a compris. Tremblant, immobile, il n'arrive pas à détacher son regard de ce qui gît à moins d'un mètre de lui. Un scorpion-monstre comme on a coutume de les appeler dorénavant. La tête à été à moitié arrachée par la volée de plomb. Il ressemble en tout point à un spécimen classique que l'on pouvait rencontrer en Europe avant les mutations. Carapace gris anthracite, pinces volumineuses bien qu'a priori, peu toxique. Mais son patronyme n'est pas usurpé, sa taille est réellement démesurée. Celui là doit avoisiner 1,80 m de long. Un des plus gros que vous n'ayez jamais vu. Son dard aurait pu transpercer le torse du polonais aussi facilement qu'un couteau une motte de beurre.

*"Beau tir, bravo !"*

- *Merci...répondez-vous à votre voix intérieure.*

- *Merci de quoi Gabriel ?* vous interroge Yâka de plus en plus inquiète.

Vous éludez la question. La découverte de l'immense arthropode a encore tendu l'atmosphère au sein du groupe.

Rendez-vous au **21**.

Le front ruisselant de sueur, vous fermez derrière vous la porte du dortoir. Une barre en acier permet de sécuriser les lieux. Vous la glissez transversalement dans les encoches prévues à cet effet avant d'aller vous écrouler sur le lit le plus proche.

Dans cette position, la tête vous tourne encore davantage. Les murs et le plafond paraissent danser sous vos yeux. Les cloisons se déforment en vagues menaçantes qui roulent d'un bout à l'autre de la pièce. Une odeur fétide de putréfaction flotte dans l'air et accentue davantage votre nausée. Vous finissez par rendre vos tripes et souillez votre chemise.

La fièvre a raison de votre lucidité. Se succèdent alors de brefs moments d'éveil et des phases de sommeil lourd. Impossible de dire si les grattements à la porte et les voix chuchotées dans les ténèbres sont réelles. Et ces visages qui se penchent au-dessus de votre galetas ? Parfois vous reconnaissez un proche, un ami disparu, votre épouse. Parfois ce sont de parfaits inconnus, aux traits sévères qui dardent sur vous des regards accusateurs. Vous vous débattez pour vous soustraire à leur jugement.

Epuisé, vous finissez par vous endormir profondément. Plus de cauchemar, juste le néant.

Des coups. Sourds et répétés. On s'acharne. Vous reprenez conscience comme on refait surface après une longue apnée. La douleur s'est estompée et même si des courbatures persistent, vous avez retrouvé des sensations dans les membres.

Vos jambes acceptent de vous porter bien que des vertiges résiduels rendent votre marche hésitante.

On tambourine avec insistance à votre porte.

*- Pitié ! S'il y a quelqu'un, aidez-nous ! Par pitié !*

Cette voix. Yâka !

Oubliant toute règle élémentaire de survie vous dégagez la barre de sécurité et ouvrez sans attendre le battant.

Des yeux émeraude effrayés, un visage couvert de sang et de crasse sur lequel des larmes chaudes creusent des sillons. "L'abeille" pousse un hoquet de surprise en vous découvrant et tombe dans vos bras. Elle s'abandonne dans un sanglot où s'invitent des cris de rage. Son corps musculeux, secoué de spasmes, frémit entre vos doigts.

Derrière elle, Paul, dans un état aussi pitoyable, vous sourit benoîtement. Une sale blessure lui ouvre la joue, de la mâchoire jusqu'à l'oreille. Il porte toujours le même tee-shirt, lacéré, en lambeaux, qui masque à peine de profondes estafilades poisseuses.

Après avoir jeté un coup d'œil inquiet de chaque côté de la galerie, heureusement déserte, vous les invitez à entrer. Vous replacez la barre en travers de la porte et accompagnez Yâka jusqu'à un lit. Elle s'assied tout au bord du sommier, la tête sur le menton.

Pas besoin de la questionner sur ce qu'ils ont dû traverser avant d'arriver là. Pourtant, ils ne semblent pas y avoir fait face de la même façon. Vous vous demandez si vous ne préférez pas, au bout du compte, la réaction émotionnelle de la jeune femme. Le détachement dont fait preuve Paul, calme et souriant vous met mal à l'aise.

Vous racontez à tour de rôle ce que vous consentez à livrer comme part de vérité ou d'acceptable. Il vous reste une gourde d'eau et une poignée de gâteaux secs que vous partagez bien volontiers.



Vos compagnons évoquent la lutte acharnée contre les illuminés, la mort de Makotch, la disparition d'Ebert, la fuite éperdue dans la forêt en flammes, le souterrain, l'errance, la peur...Le quotidien de notre nouvelle humanité.

Yâka est persuadée que des maraudeurs étaient toujours sur ses traces. Vous grimacez, n'osant leur avouer que non seulement vous n'avez pas trouvé de sortie de secours mais qu'un ennemi encore plus implacable rôde dans le complexe.

Résonne alors des éclats de voix, des rires et les échos de heurts aux accents métalliques. Les anthropophages vous ont retrouvé les premiers.

Rendez-vous au **13**.

## 43

*- Il faut que tu te calmes mec, tu vas rameuter un truc encore plus gros et plus énervé que toi !*

L'œil vitreux, il soupèse un moment votre argument tout en arborant une moue dubitative, la lèvre inférieure avachie et la bouche entrouverte.

*- Ah ouai ?*

Avec la rapidité d'un boxeur, il vous assène un crochet du droit dévastateur qui vous cueille au menton.

*- Ebert Noooooonn !!*

La voix de Yâka retentit en sourdine dans votre crâne fracassé.

Vous vous étalez de tout votre long, sonné pour le compte et perdez connaissance. L'instant d'après, Paul se tient à vos côtés, tandis que le polonais ceinture Ebert. Le colosse ne semble

pourtant pas vouloir remettre ça et subit même sans rien dire les foudres de son amie qui trépigne sur place. Penaud comme un enfant surpris la main dans un pot de confiture, l'ancien catcheur se prend le visage dans les mains et commence à sangloter.

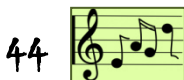
*- Pardon, pardon... J'en peux plus, toute cette merde, j'en peux plus, pardon...*

La jeune femme finie par s'apitoyer et l'étreint tendrement sans que ses bras ne parviennent à faire le tour du torse plus large qu'une barrique.

*- Tu ne comprends vraiment rien ! grommelez vous en vérifiant l'intégrité de votre dentition tandis que Paul vous aide à vous relever en passant sa tête sous votre aisselle.*

Votre mâchoire vous fait un mal de chien, et votre joue gauche est salement tuméfiée. Mais ce n'est pas le plus grave. En tombant, la seringue de sérum s'est brisée. *Vous pouvez retirer cet objet de votre inventaire.*

Rendez-vous au **35**.



Le complexe paraît s'organiser autour de la galerie principale que vous empruntez. Des pièces similaires s'ouvrent de manière symétrique de chaque côté, à intervalles réguliers. Une configuration toute militaire.

Vous laissez derrière vous un local technique et ses groupes électrogènes cabossés, une salle calfeutrée d'où partent des gaines d'aération depuis d'énormes ventilateurs aux pâles immobiles. Plus loin un atelier -un filtre à air toujours en réparation sur l'établi-, des zones dédiées au stockage de

carburant, d'huiles et marchandises diverses. Tout est à l'abandon et témoigne d'un départ précipité.

La présence de dortoirs, d'une cuisine, d'un réfectoire, d'une prison et même d'un bloc opératoire confirme vos soupçons. Ceux qui officiaient ici, pouvaient vivre en quasi-autarcie dans le plus grand secret. Le genre d'endroit où tout est envisageable au nom d'un hypothétique intérêt de la nation.

Le réseau de drainage n'étant plus opérationnel depuis l'arrêt des pompes, les flaques éparses du début de votre pérégrination laissent place à la faveur d'une déclivité naturelle à une véritable rivière souterraine. Vous pataugez dans un flot noir, irisé d'hydrocarbures, dont le niveau vous arrive bientôt aux chevilles. Des filets d'eau jaillissent de toutes parts et renforcent encore le courant qui tourbillonne entre vos jambes.

Vous allez faire demi-tour, trempé jusqu'aux os, lorsque vous repérez une dernière salle au-delà de laquelle des canalisations ont explosé sous la pression. Plus loin, la galerie se mue en un torrent indompté dont les turbulences éclaboussent le plafond.

La porte blindée est ouverte, défoncée. Des panneaux de sécurité fixés au ventail alertent le visiteur imprudent.



Une terrible prémonition vous assaille. Que cachait ce complexe secret ? Qui travaillait là et dans quel but ? Vous n'êtes pas sûr de vouloir connaître la vérité. Une autre réalité vous rattrape. Impossible d'aller plus loin, vous êtes piégé. Pas d'échappatoire providentiel. Dans l'hypothèse où quelqu'un d'autre arpente la galerie, il sera compliqué de l'esquiver.

Si vous souhaitez pénétrer dans la dernière salle accessible malgré les mises en garde explicites, aller au **19**.

Si vous préférez revenir sur vos pas et peut-être trouver une autre issue que vous n'auriez pas encore découverte, rendez-vous au **28**.

## 45

Une aube glaciale vous accueille. Rampant sur le marécage silencieux, les brumes nocturnes se délitent sous les premiers rayons du soleil. Vous entreprenez aussitôt de ranimer le feu dont il ne subsiste qu'un tapis de braises à l'agonie.

*Ces quelques heures de repos vous permettent de diminuer de 1 votre niveau de blessure.*

Les flammes crépitent enfin, après bien des efforts et dispensent un peu de chaleur à vos compagnons endormis. Vous vous débarbouillez le visage d'une rasade d'eau tirée de votre gourde avant de vous glisser sans bruit hors du camp.

Il est dans votre intention d'aller inspecter l'autoroute en éclaireur. Histoire de s'assurer que tout va bien. Un craquement de branche vous alerte. Juste derrière vous. D'un geste, vous saisissez votre machette et pivotez sur les talons...

- Hé !!

Paul. Les mains en l'air, pris au dépourvu.

- *Qu'est-ce que tu fais là ?* chuchotez-vous sans cacher votre désapprobation.

- *Je pourrais te poser la même question* répond t'il sur le même ton.

Vous allez vous justifier mais vous vous reprenez.

- *Je... Je n'ai pas à te rendre compte de mes allées et venues camarade, retourne au camp.*

- *S'il te plaît ! Je suis réveillé depuis un bail et si personne ne m'apprend jamais rien et qu'on se contente de me rabrouer sans cesse, comment je fais moi pour m'en sortir ?*

Vous soupirez. Voilà qu'il joue avec les sentiments.

- *Ok, mais sois discret...*

Paul exulte et s'apprête à vous remercier avec effusion. Vous le devancez en barrant vos lèvres de l'index et en écarquillant les yeux.

- *Pas un mot !*

Il se met au garde à vous dans une posture théâtrale, puis mime la fermeture de sa bouche à clef et jette cette dernière au loin en conclusion à sa pitrerie.

Vous secouez la tête puis l'enjoignez à vous suivre.

La traversée se déroule sans encombre mais lorsque vous escaladez le talus, le vrombissement de moteurs et des échos de voix se font entendre.

- *A terre !* soufflez-vous à Paul tout en lui appuyant sur la tête.

Vous finissez l'ascension en rampant et ignorez les griffures des ronces, rongé par l'inquiétude.

Plusieurs pickups militaires, équipés de mitrailleuses et des motos de type customs ou trails, pétaradent autour de votre camion.



Une fichue bande de maraudeurs. Au moins une trentaine. Et lourdement armés. Fusils automatiques, artillerie lourde, lances artisanales...Ils ne sont assurément pas là pour plaisanter.

Toutefois, c'est leur accoutrement qui vous alarme encore plus. Plusieurs d'entre eux exhibent des masques hideux qui figurent des démons obscènes, des têtes de mouche et même des masques de chairs dont vous préférez ignorer la nature. Crêtes d'iroquois, tatouages morbides, scarification...Certains se sont même percés la peau pour y insérer des appendices de chitine prélevés sur des insectes mutants. A croire qu'ils vénèrent la vermine et agissent par mimétisme. Tous sont parés de pointes et pics acérés qui se dressent comme des cornes sur des armures hétéroclites.

Soudain, une femme à la plastique sculpturale se hisse sur le capot d'une jeep. Moulée dans une combinaison en cuir ouverte largement sur sa poitrine opulente, vous vous frottez les paupières, de peur d'être le jouet d'hallucinations. Mais ce n'est ni son maquillage outrancier, ni son rire de démente qui est à l'origine de votre incrédulité. Cette furie s'est greffée d'improbables pattes d'araignées, profondément fichées dans son dos par quelques procédés interdits. Elle ressemble en tout point à une terrible veuve noire. Le plus angoissant est que d'une manière ou d'une autre, les membres hideux se meuvent au bon vouloir de leur nouvelle propriétaire, comme animés d'une seconde vie. Son bras droit a été amputé au niveau du coude. A

sa place, une horrible bouture plus qu'une prothèse se développe en un membre noueux et noir, pourvu de griffes qu'elle contrôle aisément.

Vous craignez pour la santé mentale de Paul. Celui-ci au contraire reste fasciné par ce spectacle inhumain.

*- J'ai du mal à la regarder dans les yeux, avoue t'il...*

Un des sbires de la femme-araignée lui tend un mégaphone qu'elle saisit d'un geste révérencieux.

Le larsen qui précède son harangue vous déchire les tympans. Sa voix aliénée parvient à saturer l'amplificateur réglé au maximum de sa puissance.

*- Petits moutons ! Je sais que vous n'êtes pas loin ! Je vous entends déjà pleurer petits moutons. Mes enfants sont si affamés, je ne peux rien leur refuser. La nuit a été épuisante ! Elle s'arrête un instant pendant que ses malabars miment par des coups de rein saccadés l'acte de copulation, déclenchant l'hilarité du groupe qui se répand en rires gras. Leur maitresse se passe la langue sur les lèvres avec perversité puis, lascive, se cambre exagérément afin de présenter ses fesses galbées aux bikers chauffés à blanc, avant de poursuivre.*

*- Alors soyez gentils, petits moutons, attendez que l'on vienne vous chercher. N'essayez pas de fuir. J'espère juste que vous êtes bien gros et gras...*

De nouveau l'hilarité et l'excitation gagnent ses troupes qui commencent à se déployer pour inspecter les abords de la chaussée.

*- Merde ! Qu'est-ce qu'on fait ?* balbutie votre jeune compagnon.

Vous réfléchissez sans parvenir à arrêter une décision évidente.

- *C'est qui ces tarés ?*

Cette fois Paul a vraiment peur.

Si vous possédez une grenade aux phéromones et que vous souhaitez vous en servir, allez au 15.

Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à courir jusqu'au campement afin de prévenir le reste de vos compagnons du danger mortel qui vous guette. Rendez-vous au 23.

## 46

Pas d'autre choix que de vous éloigner au plus vite d'ici !

Si vous disposez de l'indice "Vers les profondeurs", rendez-vous au 18.

Dans le cas contraire, allez au 24.

## 47

Nul besoin d'expliquer trop longuement la situation. Makotch et Yâka, blêmes, ont bien entendu les terribles imprécations proférées par cette femme-araignée.

Vous choisissez délibérément d'éviter de mentionner les détails sordides concernant son apparence effroyable mais n'éludez ni le nombre d'assaillants, ni leur armement. Quant à leurs intentions, personne n'est dupe.

Ebert est toujours prostré sur sa couche et même si la fièvre a chuté, il reste si faible qu'il ne pourrait pas aller bien loin. Quant au polonais, son genou a doublé de volume.



Ce dernier donne le change en gardant pour lui sa souffrance mais son état ne fait qu'empirer. Il boite en geignant et serait incapable de courir.

- *Wszystko dobrze\* Gabriel ! lance t'il en vous étreignant le bras.*

Vous fermez les yeux. *Non ça ne va pas. C'est la merde.*

Yâka et Paul envisagent un tas de possibilités, à toute vitesse, plus improbables les unes que les autres. Il n'y a pourtant pas trente six solutions et vous le savez.

Ebert ne vous a pas quitté des yeux. Lui aussi, sait. Il n'écoute déjà plus les espoirs utopiques de ses amis. Il a compris et vous dévisage sereinement. Pour la première fois, la colère a quitté ses prunelles bleue-gris.

- *Laissez nous là, fuyez, on va les retenir, le grand échalas et moi..* annonce t'il d'une voix blanche.

Yâka réfute aussitôt cette éventualité. Elle échafaude un nouveau plan aussi saugrenu que les précédents, qui ne la convainc pas elle même.

Alors Ebert réitère sa proposition un peu plus fort. La jeune femme rugit comme une lionne blessée, hors d'elle, des larmes roulant sur ses joues.

- *Pas question tu m'entends ! Tais-toi ! On va tous s'en sortir ! Tais-toi !*

Makotch, lui aussi, résigné, abonde pourtant dans le sens du colosse.

- *Nan petite, le gros norvégien à raison. Tu veux qu'on aille où nous deux ? Hein ? On peut à peine se trainer...*

Yâka marque le coup, mais Paul vole à sa rescousse.

*\* Tout va bien*

- Hé bien, on n'a qu'à construire des brancards ! Avec des branchages ! répond t'il, sans réfléchir. Gabriel saura faire ça en moins de deux, pas vrai Gabriel ! Gabriel ?

Une lourde décision repose sur vos épaules.

Si vous refusez l'idée d'abandonner vos compagnons et décidez de lutter jusqu'au bout, à leur côtés, même si vous savez la cause perdue, rendez-vous au **12**.

Si vous pensez que les laisser derrière vous afin qu'ils retardent les chasseurs à vos trousses reste votre seule chance, allez au **27**.

## 48

Vous vous approchez du norvégien qui s'échine à extraire tout un pan de toiture en fibrociment de sa gangue d'argile.

- *Ca nous fera un rempart contre le vent !* vous lance t'il, non sans fierté.

Alors qu'il tire de toutes ses forces sur le panneau, vous n'avez le temps que d'entrapercevoir le danger. Une vision fugace. Grosse comme un chat, pattes épaisses et velues...

L'araignée démesurée bondit sur le colosse et lui plante ses chélicères à travers son pull élimé. L'homme hurle de douleur alors que son agresseur reflue déjà à toute allure dans des gravats.

- *Nooonn !*

Yâka et les autres se précipitent. Aussitôt, Ebert se met à transpirer à grosses gouttes. Ses yeux roulent dans leurs orbites, sa peau prend un teint cireux, cadavérique, les traits tendus par

la souffrance et l'incompréhension. Vous saisissez la victime sous les aisselles et le traînez au sol pour l'adosser à une souche. Son front est brûlant, ses mâchoires crispées à rompre. De ses lèvres violacées, une écume laiteuse s'écoule jusqu'au menton.

- *Faites bouillir de l'eau commandez-vous. Et essayez de me trouver du linge à peu près propre... Ce feu, ça vient ?*

Makotch impuissant face à l'agonie de son ami, se relève, saisit la masse de chantier et se met à frapper au hasard.

- *Paskudztwa \* ! Amène toi ! Montre toi ! Paskudztwa...*

Vous savez que l'araignée-crabe ne reviendra pas. En tout cas, pas tout de suite. Ce n'est pas l'homme que ce spécimen chasse. La victime qu'elle empoisonne ne lui sert que d'appât. Elle va attendre que des vers nécrophages se repaissent des chairs d'Ebert s'il vient à succomber pour se délecter ensuite des nématodes repus.

- *Une thomise... chuchotez-vous, pour vous même.*

Sa taille devait avoisiner les 40 centimètres de diamètre.

Si vous désirez utiliser votre sérum pour soigner Ebert (à condition de posséder encore cet objet), allez au **32**. Si vous préférez le garder ou si vous ne l'avez plus, rendez-vous au **11**.

## 49

Vous étiez prêt au sacrifice pour eux. C'est étrange. Au fond, vous ne les connaissiez pas. A leur contact, une parcelle de votre humanité héritée de l'ancien monde avait survécu. Cela signifiait encore quelque chose. L'abnégation, le dévouement. Vous n'aviez que deux combinaisons de protection. Une pour Yâka, l'autre pour Paul. Une fois le poison dispersé dans l'air, ils auraient pu

s'en sortir et récupérer l'un des véhicules de ces maraudeurs cannibales. Il y avait une logique dans tout cela.

Le temps suspend sa course.

Yâka, les muscles bandés, les yeux exorbités, vous crie quelque chose que vous n'entendez pas. Des flammes aveuglantes jaillissent du canon de son Beretta tandis que les douilles éjectées du percuteur décrivent des paraboles autour d'elle.

Vous faites signe à Paul de reculer et votre cri s'étrangle au fond de votre gorge. Votre compagnon n'écoute plus, ses idées sont claires et son bras résolu. Il abat son couteau de toutes ses forces et la lame pénètre profondément juste au dessus de votre cœur.

La douleur se dilue dans l'abime que compose la vacuité de votre existence.

Yâka lâche son arme et se précipite en hurlant.

Vous tombez. Vous n'en finissez pas de tomber, emportant avec vous les derniers fragments de notre bienveillance.

## 50

Yâka a repris connaissance depuis vingt minutes environ lorsqu'elle stoppe sa lente marche - presque une errance hébétée - vers la sortie du complexe. Vous vous retournez pour lui faire face.

Un peu plus tôt, elle s'était relevé, sans un mot, engoncée dans la combinaison que vous lui aviez fait enfiler lorsqu'elle gisait inconsciente. Elle découvre à son réveil le corps de Paul puis des maraudeurs, plus loin dans la galerie. L'air empoisonné avait semble t'il eu raison de tous vos adversaires.

A travers le filtre à cartouche de son respirateur, sa voix prend une tonalité monocorde.

*- C'est donc ça que nous sommes devenus ? Des êtres dégénérés, sans repères, ni morale ? Nous ne valons pas mieux que la vermine que nous combattons si nous abandonnons sur le bord de la route ce qui fondait le socle de notre humanité ! Humain ! Cela a t'il encore un sens pour toi ?!!*

Dans sa colère, Yâka explose en sanglots et vous frappe la poitrine de ses poings serrés, libérant une rage trop longtemps contenue.

Vous attendez sans ciller qu'elle retrouve son calme.

*- On ne reviendra pas en arrière Yâka... Tu refuses l'évidence. Ce monde a changé et nous devons changer avec lui. Nous adapter ou mourir.*

Un instant sonné par votre détachement qui s'ajoute à la perte de ses compagnons et des terribles évènements de la journée, elle recule d'un pas avant de réagir.

*- Alors c'est ça ? Nous adapter ? Devenir comme eux ? Oublier notre histoire, nos principes, nos amis !*

*- Ne crie pas, j'ignore si tout le monde a succombé...*

*- Et alors ! Je m'en fous tu entends ! Je m'en fous !*

Vous cherchez en vain le bon argument pour tenter de la raisonner.

*- Ce n'est pas une question d'oublier. Mais d'accepter. Un peu comme lorsqu'on t'annonce une maladie grave. Tout ton être refuse le diagnostic et même si tu cherches à te débattre avec ta conscience, à te dire pourquoi moi, à parler d'injustice...Hé bien,*

*c'est inutile. Il n'y a pas d'autre choix que d'accepter et lutter le temps qui nous reste.*

La jeune femme semble décontenancée par vos propos.

*- Tu sais ton problème vous confie t'elle, un mauvais rictus aux lèvres, emplis de dégoût. Tu es pire que ces insectes sans conscience qui nous déciment. Car tu agis en connaissance de cause. Ce n'est pas de la survie. C'est une volonté calculatrice qui te guides. Non tu n'est pas comme eux, tu es pire qu'eux. Tu es le symbole de notre déchéance. Tu t'adaptes, oui c'est vrai, mais avec leurs règles, aussi froid et déterminé qu'un serpent. Peu importe qui tu dois sacrifier...*

*- Non, tu te trompes Yâka, je...*

D'un geste, elle signifie qu'elle ne veut pas entendre votre réponse. Les yeux luisants de larmes, la voix éteinte, elle termine épuisée, dans un souffle...

*- Je ne veux pas de ce monde là, Gabriel, je n'en veux pas. Je ne suis pas faites pour lui. Tu aurais du me laisser là-bas. De quel droit, tu m'imposes ça ?*

A la froide résolution qui l'anime, vous capitulez. Elle a raison. Le choix lui appartient.



Vous baissez pourtant la tête lorsqu'elle retire son masque. Peut-être pour ne pas subir le jugement de ses grands yeux émeraude. Pour ne pas qu'ils viennent vous hanter comme ceux de votre épouse. Vous lui tendez la main, qu'elle effleure du bout des doigts, avant de s'affaisser sans bruit, terrassée par le poison qui sature l'atmosphère.

Au terme de ce cauchemar, elle préférerait le suicide à une vie dépourvue de morale et de compassion.

Pourtant, nulle part n'est mentionné que l'évolution s'inscrit sur un chemin pavé de vertu. Ce n'est qu'une affaire d'adaptation et de hasard sans apitoiement stérile.

Vous tournez les talons, et vingt mètres plus loin, votre esprit rationnel a déjà claquemuré les émotions qui se pressaient aux portes. Les voilà réduites à portion congrue.

Il n'y a de place dans ce monde que pour des prédateurs et des proies. Au fil de la même journée, on pouvait devenir l'un et l'autre sans s'en apercevoir...

# Playlist

Day After Yesterday - Anneke Van Giersbergen

Honey Bee - Madrugada

Emulation - Sabled Sun

Deep Within - Sabled Sun

Redemption Day - Johnny Cash

Ain't no Grave - Johnny Cash

Do the Evolution - Pearl Jam