

Les Voies d'Attégia

Une Aventure dont Vous Êtes le Héros de Zozor Bane

En cette fin de journée d'un printemps bien entamé, le soleil est encore haut dans le ciel quand vous quittez la manufacture d'automatisation administrative. La veille, vous aviez reçu un message d'urgence de la part de votre amie, ou plutôt formatrice, Mathilde, vous demandant de la retrouver au plus vite à son domicile, dans une banlieue située à moins d'une heure de votre lieu de travail. Vous avez décidé de la retrouver ce soir, et vous prenez donc le train pour vous rendre chez la vieille dame. Bien que les ayant lavées pendant plusieurs minutes, vos mains sentent encore l'huile et le métal des appareillages, câbles et ampoules que vous avez démontés et remontés sur le calculateur, dernière lubie de l'Imperium visant à anticiper, par l'intermédiaire de simulation, le comportement de ses citoyens. Enfin, ça, c'est ce que vous avez compris officieusement, la version diffusée par les orateurs de l'Imperium étant toute autre : améliorer la distribution des ressources déclinantes, et protéger le peuple des ennemis, tant extérieur qu'intérieur. Si cette propagande n'est factuellement pas fausse, elle en reste que parcellaire, car, vous l'avez compris lors de la conception des schémas du calculateur, si les ressources sont bel et bien gérées, elles le sont au profit des castes marchande, religieuse, en premier lieu les apôtres du démiurge, et militaire. Cette der-

nière trouve aussi ses comptes dans le cadre des analyses stratégiques que fournit le calculateur, notamment quant aux déplacements atlantiques de la flotte Olmèque et du soutien Moghol porté aux rebelles palmyriens. Mais la colère gronde de plus en plus, et face à l'émergence probable d'une nouvelle guerre des quatre empires, l'Imperium, affaibli par la défaite d'il y a plus de trente ans maintenant, semble vouloir remettre la population au pas.

Le train s'arrête à la station de métro choisie, d'où vous partez à pied pour rejoindre l'immeuble où loge Mathilde. Frappant à la porte de son appartement, vous entendez un faible gémissement vous invitant à entrer. Mathilde est dans sa chambre, alitée. Malgré son visage fatigué et transpirant, elle vous offre un sourire qui ne masque pas la douleur qu'expriment ses yeux. Quand, il y a onze ans de cela, vous l'aviez rencontrée pour la première fois, elle arborait le même sourire. Mais les rides et les maladies de peaux ont affecté son visage. La mort, une des douleurs de ce monde que vous avez su éviter depuis que vous y êtes arrivé. C'est cette femme qui vous y a accueilli et vous a aidé à vous y intégrer. « Maintenant, il est plus que temps pour toi de partir, vous dit-elle d'une voix faible et essoufflée, il est temps que tu retournes à Attégia. »

Attégia

Attégia. Là où vous avez toujours vécu, avant. Un petit village de maisons de bois et de chaumes, où le cycle du jour et de la nuit obéit aux souhaits de ses habitants. Vous vous souvenez des deux anciens, considérés comme les grands-parents de tous les enfants et autres adultes du village. Ils vous racontaient les

histoires qu'ils vivaient en parcourant les voies qui relient Attégia à d'autres villages. Les canaux, comme les chemins de terre et les quelques routes pavées. Les rencontres fabuleuses qu'ils y faisaient, les mystères qui les époustouflaient, tant ceux qu'ils ont pu résoudre que ceux qui n'ont fait que les étonner. Quand toutes ces histoires vous avaient suffisamment nourri, le temps a alors été venu pour vous d'explorer l'univers, de suivre les chemins à votre façon. Vous avez alors découvert des astres aux couleurs improbables se refléter dans des lacs étranges, grimpé dans des arbres aux feuilles intangibles, discuté avec des êtres énigmatiques et curieux, dégusté des plats savoureux et uniques. Puis, un jour, lorsque vous naviguiez sur une des voies fluviales de l'univers, en direction d'un astre étrange et morcelé, vous avez remarqué d'étranges remous. Vous vous en êtes approché, et votre embarcation a été entraînée. Puis vous vous êtes endormi. Et au réveil vous étiez dans un nouvel endroit étrange, mais surtout moins « fluide », car c'est comme ça que vous le ressentiez. Assez vite, vous croisiez des êtres paradoxalement similaires à vous, des humains vous ressemblant, mais sans curiosité. Vous les abordiez, mais ils semblaient vous fuir. Vous vouliez goûter leur nourriture, mais ce que vous proposiez en échange les faisait ricaner. Vous avez erré dans les rues bondées de machines fumantes et dangereuses, découvrant la faim et l'abandon. Vous ne vous souvenez que trop bien des douleurs de ce moment. Et quand vous exprimiez la colère que vous éprouviez, vous étiez réprimé par des gens dont cela semble être la fonction principale dans cette étrange prison. Quand vous essayiez de communiquer, trouvant difficilement vos mots dans cette parcelle inconnue de l'univers, on vous crachait au visage. Et puis, alors que le désespoir

remplissait votre cœur, vous avez rencontré Mathilde. Elle connaissait l'univers, là où tous les autres semblaient n'en voir qu'une unique petite parcelle : cette geôle dont vous ne trouviez la sortie. Elle vous a aidé, et surtout expliqué. Vous étiez dans une bulle, ou plus précisément sur une sphère, une portion de l'univers où presque toutes les voies de sorties ont été bloquées, verrouillées, en bouclant sur elles-mêmes, par un être ayant voulu mener sa propre expérience avec les âmes passantes. Elle-même était prisonnière depuis un temps qu'elle ne saurait mesurer. Elle vous a expliqué comment survivre dans ce monde. Comment vos compétences acquises en parcourant les chemins de l'univers pouvaient être utilisées pour faire votre place dans cette société, une place assez grande qui devait vous servir à préparer votre échappée. Car, dès lors que vous aviez compris dans quelle prison vous étiez, vous n'aviez plus qu'un seul but en tête, en partir pour prendre le chemin de retour vers Attégia.

Pendant onze ans vous avez préparé votre fuite. Et l'heure est venue de la mettre en œuvre. La Basilique Blanche, un temple situé dans Lutèce même, bâti sur le Mont des Martyrs, voilà votre objectif. Vous vivez dans la banlieue de Lutèce, mais passer les murs du centre de la métropole, et surtout atteindre la Basilique Blanche, n'est pas chose aisée. Et y faire ce qu'il faut pour tordre les barreaux de ce cauchemar et rejoindre la réalité le sera encore plus. Ainsi, vous avez mis tout votre temps libre à contribution pour mener à bien votre quête. Vous avez, avec l'aide de Mathilde, mis en place un plan, et il est temps de l'exécuter. La date, la prochaine fête religieuse, Beltaine, est dans trois jours. Le temps presse. La seule chose que vous n'aviez pas prévue, c'était de partir seul, en laissant Mathilde

ici. Mais c'est son choix, et, si dans cette bulle tout le monde ne semble pas s'en tenir au choix de chacun quant à lui-même, vous n'avez pas oublié cette marque la plus élémentaire de respect envers quiconque.

Règles du jeu

Vous venez de débiter une aventure interactive dont vous êtes l'héroïne ou le héros. Vous incarnez un personnage capable de voyager librement dans l'univers, tout du moins jusqu'à ce qu'il se trouve prisonnier des contraintes d'un monde qui n'est pas le sien. Pour pouvoir vous en échapper, car vous n'avez d'autre but, vous devrez mettre en place un protocole élaboré depuis plus de dix ans avec votre amie Mathilde. Pour vous aider à prendre note de votre progression, vous trouverez une Feuille d'aventure à la page suivante. Voici ce qu'elle indique :

Jours : votre mission s'étalera sur les trois prochains jours. Vous avez deux jours pour « arpenter » la ville de Lutèce, et le troisième, Beltaine, pour infiltrer la Basilique Blanche, et attaquer le cœur de cette réalité. Les deux cases sont ici utiles pour indiquer le jour courant. À compter de demain, le premier jour, il vous sera demandé chaque soir de cocher une case.

Stratégie : lors de vos préparatifs, vous avez envisagé plusieurs stratégies possibles pour infiltrer la Basilique Blanche. Vous en avez choisi une, et travaillé à faire en sorte que vous n'ayez qu'à la réaliser le moment venu. Cette stratégie est en deux phases : d'abord vous infiltrer dans le centre de Lutèce, une zone où les citoyens ont un accès limité et contrôlé par la cohorte urbaine ; puis pénétrer la Basilique blanche à proprement parler, sanctuaire interdit, à l'exception des prêtres et des légionnaires qui le gardent. Voici les trois plans, choisissez celui que vous avez préparé jusqu'à maintenant, et que vous allez appliquer :

- la stratégie souterraine : les sous-sols de Lutèce sont creusés de carrières, de catacombes et d'anciennes champignonnières. Leur accès est prohibé, mais peu contrôlé. Choisir cette approche vous a conduit à étudier les plans et les voies de ces souterrains pour rejoindre les points clés dans le centre-ville, et tout particulièrement la Basilique Blanche. Par contre, tout attardement à la surface attirera l'intérêt de la cohorte urbaine, et cela, vous préférez l'éviter.
- la stratégie de l'infiltration : vous avez rapidement intégré un des nombreux cultes qui existent dans la métropole. De part vos affinités avec l'artisanat et la mécanique, c'est vers le culte d'Ogun que votre choix s'est porté. Vous vous êtes impliqué dans la vie d'un fablab local dédié à la divinité yoruba. Vous avez intégré cet ordre et accorder tout votre temps libre à contribuer à l'édification d'œuvres, de statues et de mécanismes. À ce titre, vous avez l'opportunité d'avoir une autorisation de vous rendre au Temple des Faiseurs, en plein centre-ville. De là, vous espérez pouvoir rejoindre la délégation qui aura le droit d'exhiber une œuvre au sein de la Basilique Blanche.
- la stratégie des airs : même lorsque vous parcouriez librement les voies de l'univers, vous n'avez jamais tenté l'approche aérienne. Vous comptiez le faire à un moment ou à un autre, et c'est finalement dans cette prison que vous allez essayer votre premier vol. Vous avez usurpé une identité de couvreur qui devra se rendre à la Flèche, un temple dédié à la Mère, en plein

cœur de Lutèce. L'autorisation est prête depuis un moment, et vous n'avez fait que trouver des prétextes pour retarder les réparations au moment fatidique. Du sommet de la Flèche, où vous devriez être seul, vous pourrez assembler un deltaplane qui vous permettra de planer jusqu'à la Basilique Blanche.

Visibilité : quoi que vous fassiez, il vous faudra un minimum agir au sein du centre-ville. Lutèce est la capitale religieuse de l'Imperium. Située en plein cœur des Terres Réfractaires de l'Imperium, c'est ici que se tissent les croyances et mensonges qui maintiennent cette prison. C'est donc là-bas qu'il faudra déranger, faire, défaire un minimum pour créer une brèche suffisamment large et fuir. Et tout cela en attirant le moins possible l'attention de la cohorte urbaine. Il y a suffisamment d'habitants pour occuper la cohorte en plein Lutèce, mais si vous vous faites trop remarquer, les choses pourraient se compliquer, surtout le jour de Beltaine même.

Temps final : une fois dans la Basilique blanche, vous devrez agir vite. Vous savez exactement quoi faire, la question est, aurez-vous le temps ? Ces longs préparatifs vous y ont préparé, et encore plus le feront les deux jours qui viennent. Ce score sera utilisé dans la toute dernière partie de l'aventure.

Codes : régulièrement, il vous sera demandé de noter des codes sous forme de mots-clefs. Faites-le consciencieusement, car cela permettra de conserver une trace de votre progression ! La Feuille d'Aventure met à disposition une liste de tous les codes que vous pourrez noter au cours de l'aventure. Un bon indicateur de ce qu'il vous reste à découvrir à chaque nouvelle tentative.

Votre Feuille d'Aventure maintenant prête, il est temps d'y aller. L'empressement de Mathilde n'est pas seulement lié à sa condition, mais au calendrier des fêtes religieuses. Trois jours, c'est beaucoup, et tellement peu.

Rendez-vous au **1**, votre retour vers Attégia est proche !

Feuille d'Aventure

Jours

Stratégie

Souterraine

Infiltrée

Aérienne

Visibilité : 0

Temps : 0

Codes :

135

AROMATES

CHANGE

COCHEMARE

EQUUS

FHTAGN

JUMEAUX

GADES

GIBBEUSE

MARTEAU

MORPHÉE

POSEIDONIS

RAVE

RÉVOLUTION

SAUVEUR

SÉLÉNOGRAPHIE

SEMIK

SOQUATRE

TRITON

UNDERGROUND

YMIR

Alors que vous sortez de l'immeuble où vit Mathilde, deux agents de la cohorte urbaine vous interpellent. Ils vous demandent la raison de votre présence ici, loin de votre lieu de travail et de vie, comme l'indique vos papiers d'identités. Ces derniers sont bien entendus frauduleux, mais depuis onze ans, la contrefaçon n'a jamais été décelées, le travail de faussaire de Mathilde est des plus durables. Vous réalisez une fois de plus à quel point vous lui êtes redevable. La laisser dans cette triste prison vous fend le cœur, et les larmes vous montent aux yeux, alors que vous expliquez aux agents que vous veniez demander conseil à votre formatrice. L'amitié est ici un crime. Tout lien avec quiconque doit pouvoir être qualifié selon une utilité sociale. Le lien de maître-élève qui vous lie tous deux à toujours été une parfaite couverture. Les agents ne décèlent pas votre émotion et vous laisse partir. Un peu plus tard, vous rejoignez le métro qui vous mènera à la prochaine étape de votre plan.

Lutèce. Le mot désigne autant la grande métropole de l'Imperium et ses dix millions d'âmes que l'ancienne cité centrale, deux fois millénaires, qui, depuis son annexion, est le principal centre religieux de l'Imperium. Comme vous l'a expliqué Mathilde, les êtres prisonniers de ce genre de monde éprouvent une énorme frustration à être privés de leur liberté de se mouvoir dans l'univers et de leur capacité à créer leur propre route, frustration qui peut s'exprimer par une multitude de comportements visant instinctivement à briser la bulle. En verrouillant ce genre de comportement, l'artisan de la bulle, le démiurge,

permet un maintien de sa réalité, les êtres captifs oubliant tout de ce qu'ils sont réellement. Ces comportements prohibés sont appelés les cinq péchés capitaux. C'est leur matérialisation que vous allez affronter dans la Basilique Blanche.

Les humains, pour supporter cette frustration, les mutualisent dans des croyances, croyances permises par le démiurge. Dans l'Imperium, ces croyances s'expriment sous la forme de différents cultes. Des divinités des peuples conquis ou même étrangers, sont vénérées, de façon assez libre. Bien entendu, le culte central du démiurge surveille toutes ces croyances, et influe leur mythe pour les soumettre à son système de contraintes. Ainsi, ces esprits et divinités sont elles aussi soumises aux mêmes contraintes que leurs fidèles. Selon Mathilde, il vous faudra rencontrer ces divinités, qui, si vous émettez l'intention de croiser leur chemin, peuvent se présenter à vous. Elles arpentent le monde, comme vous, mais ignorant tout de ce qu'elles sont vraiment, persuadées d'être des êtres mortels soumis aux lois absurdes qu'elles ne peuvent que difficilement remettre en question. Votre intention est forte, et limpide. Atteindre la Basilique Blanche pour y saboter le Cœur, un des mécanismes qui permettent de maintenir la cohésion de cette réalité. Un simple grain de sable pourra ouvrir une brèche dans cette bulle, et vous permettre d'en partir. En temps normal, cela est impossible. Mais en profitant de l'énergie forte de cette période festive, vous pourrez vous allier avec ces esprits, incarnations des rêves et ambitions de nombreux humains.

Vous avez donc deux jours pour arpenter Lutèce à la recherche de ces égrégores, tout en anticipant votre infiltration de la Basilique. Lors du troisième jour, pendant les festivités de Beltaine,

il vous faudra agir et avoir rejoint la Basilique, sur le Mont des Martyres. Dès ce soir, vous entrerez dans Lutèce pour mener votre quête.

Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **17**.

Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **23**.

Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **4**.

2

Si vous n'avez pas noté le code POSEIDONIS, rendez-vous au **26**.

Sinon, vous êtes de retour dans le quartier atlante. Si vous n'avez pas le code JUMEAUX, vous pouvez vous rendre à la file d'attente près du palais Cassini. Rendez-vous au **9**. Si vous n'avez pas le code GADES, vous pouvez retrouver l'étrange bande de jeunes gens qui vous pistait dans les rues du quartier. Rendez-vous au **10**. Sinon, vous n'avez plus rien d'intéressant à faire ici, vous partez pour un autre endroit : si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14** ; si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25** ; si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

Vous vous laissez entraîner par la danse, tout en restant un minimum alerte. Vous comprenez bien que c'est la femme aux yeux roses qui mène le rituel, et non plus l'orateur qui semble vouloir être celui qui reproduira au mieux les gestes de la désormais meneuse. Vous saisissez assez vite ce qui se joue. Elle est, selon toutes probabilités, membre de l'Académie du Mythe, cette institution de l'Imperium s'assurant que chaque nouvelle croyance ne remette pas trop en cause l'ordre établi. Et le meilleur moyen reste encore d'accabler les nouvelles croyances de péchés coupables. *Ce Cthulhu m'a l'air d'être un être bien paresseux.* Vraiment, c'est de paresse que l'Imperium veut accabler ces grands êtres qui battissent de nouvelles voies pour les voyageurs de l'univers, et qui portent d'incommensurables mondes et possibilités en eux ? Eh bien, vous ne donnez pas cher de cette bulle si ses larbins involontaires en sont à de tels racontars. Mais ces derniers soubresauts seront douloureux pour tous, autant en partir avant qu'elle n'éclate.

Pour l'instant, vous ne faites pas trop d'efforts pour reproduire les danses que la plupart des cultistes semblent s'efforcer à mimer. Vous constatez que les gestes sont inutilement fatigants, à la limite du grotesque. Probablement pour faire tomber d'épuisement l'assemblée plus rapidement. Jouer le jeu vous rapprochera possiblement du grand Ancien, peut-être que cela vaut la peine finalement. Sinon, vous pouvez vous amuser à prendre le contre-pied et dynamiser un peu la cérémonie. L'agent de l'Académie à l'air de vous avoir à l'œil, vu les regards insistants qu'elle vous porte. Vous devez choisir. Allez-

vous suivre ses pas (rendez-vous au **11**), ou bien allez vous prendre les choses en main (rendez-vous au **6**).

4

Couvreur. Voici la fonction que vous allez usurper pour arpen-ter le centre de la métropole de Lutèce pendant ces deux jours précédents Beltaine. La Flèche de la Mère, bâtiment dédié à la mère d'un prophète oublié du temps où l'Imperium n'était que naissant, se trouve au milieu de l'île des Parisii. Sa toiture a été grandement endommagée par de nombreuses tempêtes, phénomènes de plus en plus fréquents ces dernières années, et il n'a jamais bénéficié de véritables réparations depuis un moment. Le culte de la Mère est encore assez actif, et la Flèche est le bâtiment le plus grand de la cité, même la Basilique Blanche ne l'égale pas. C'est donc de là-haut que vous comptez sauter pour rejoindre votre objectif par la voie des airs.

Vous avez mis en place avec Mathilde une société fictive de couvreurs de toitures sous une fausse identité. Puis votre amie a joué de ses relations pour pouvoir vous obtenir le contrat portant sur la réparation de la toiture de la Flèche.

Il vous faut une heure pour rejoindre l'entrepôt où est déjà prête votre fourgonnette contenant non seulement votre matériel de couvreur, mais aussi votre deltaplane, dont la structure est astucieusement cachée avec celle de l'échafaudage. La voile quant à elle a simplement l'apparence d'une toile pliée.

Vous atteignez les remparts de la ville au volant de votre fourgonnette. Le légionnaire de la cohorte urbaine filtrant les entrées regarde négligemment votre autorisation à circuler dans l'enceinte du centre-ville de la métropole et vous indique le chemin le plus rapide pour rejoindre l'île des Parisii. Une fois sur place, vous n'avez aucun problème pour rejoindre la Flèche. Le prêtre en charge des offices dans le bâtiment vous accueille, en vous indiquant où garer votre véhicule et vous indique un petit cabanon provisoire où vous pourrez vivre le temps des travaux. Vous allez vous coucher, pour vous réveiller quelques heures avant l'aube.

Vous vous activez à monter votre matériel à l'intérieur de la Flèche. La surface au sol du bâtiment est assez petite, même si plusieurs arches maintenant sa structure lui donnent un aspect plus massif à proximité que lorsque qu'on observe sa maigre silhouette couper l'horizon. L'escalier en colimaçon est le seul chemin pour monter votre matériel, et c'est donc une activité éprouvante que de faire les allers-retours avec votre fardeau. Vous accédez à la charpente par une petite trappe, et vous surplombez la ville. Une fois le tout installé, il ne vous reste plus qu'à organiser votre matériel pour faire votre escapade dans deux jours.

La vue du sommet de la Flèche a ceci de magnifique qu'elle ressemble aux visions les plus saisissantes auxquelles vous avez eu le droit lors de vos voyages sur les chemins de l'univers. C'est dans ce genre d'endroit isolé et peu fréquenté de la bulle que l'on s'approche de la réalité et de cette liberté que le mensonge de cette prison d'illusion réussit parfois à vous faire oublier.

Trêve de rêverie. Dans deux jours, vous partez d'ici. Mais en attendant, vous devez trouver des alliés, parcourir la ville. Votre couverture est simple, vous n'êtes qu'un ouvrier qui flâne le temps que les matériaux de réparations soient portés à la Flèche.

Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez essayer d'entamer la discussion avec le prêtre de la Mère que vous entraperceviez lorsque vous montiez votre matériel. Rendez-vous au **38**. Ou vous pouvez vous adresser à cette étrange femme en longues robes bleues qui est présente depuis ce matin, à proximité d'une des alcôves creusée dans le mur d'enceinte au rez-de-chaussée de la Flèche. Rendez-vous au **32**.

Reste sinon l'exploration de la ville. Vous pouvez rester sur l'île des Parisii pour vous rendre au ranch que vous avez aperçu en arrivant, rendez-vous au **48**.

Sinon, vous pouvez aller plus loin, au prix d'une vérification de votre attestation (augmentez de 1 votre Visibilité), en prenant un des ponts qui relient l'île au reste de la ville pour vous rendre à la Salpêtrière (rendez-vous au **12**), au quartier atlante (rendez-vous au **2**), ou encore au Temple des faiseurs, où une exposition se tient (rendez-vous au **13**).

5

Votre souffle est court, et vous ne savez qui de votre cœur ou du Cœur lequel bat le plus vite.

Le dernier muscle, celui-de l'Orgueil.

Avoir conscience du regard de soi et des autres, c'est une des architectures majeures de la bulle. Voir dans les yeux d'autrui sa propre lumière se refléter n'est que le signe de notre entièreté, le seul indice permis. Y prendre plaisir encore plus. Aucune honte à avoir en cela, quoi qu'ils en pensent. Les membres de la cohorte urbaine ont atteint la passerelle, vous les voyez, ils se précipitent dans votre direction. Des bruits de combats font rages au rez-de-chaussée. Vous êtes sûr d'avoir gagné. Vous avez réussi, vous l'avez fait. Vous allez partir pour de bon. Mais vous tentez une dernière chose. Vous grimpez sur le dernier muscle pour le lacérer le plus prêt du tendon qui le relie à la colonne de marbre.

Sa résistance est de 5. Pour chaque code noté sur votre Feuille d'Aventure, soustrayez-y la valeur donnée :

COCHEMARE	1
RAVE	1
RÉVOLUTION	3
SEMIK	1
SOQUATRE	4
TRITON	1
YMIR	4

Si le résultat est inférieur à 1, retirez 1 point à votre temps, sinon retirez la valeur obtenue.

Si votre temps a atteint 0, rendez-vous au **40**. Sinon, rendez-vous au **50**.

Vous commencez par imiter les mouvements de l'académicienne du mythe. Puis petit à petit vous essayez de prendre le dessus, d'accélérer en anticipant, puis en détournant ses gestes. De temps à autre, vous tapez dans vos mains bruyamment, le claquement communicatif semblant faire sursauter certains membres de l'assemblée. Au bout de quelques claquements, certains vous imitent, ce qui ne fait que donner du dynamisme au rituel. Elle vous remarque, elle a compris à quoi vous jouiez, mais il est trop tard, le mouvement ne lui appartient plus, pas plus qu'à vous. L'équipe de l'orateur a depuis repris les choses en main, elle diffuse une musique excitée, énervée, au tempo effréné. Certains ont pris le contrôle des projecteurs qui surplombaient les couloirs souterrains, et les secouent dans tous les sens, produisant des effets stroboscopiques des plus surprenants. Comme à l'accoutumée de ce genre de rituel, des substances circulent de main en main. Bien que prenant soin d'esquiver la chose, vous êtes entraîné par la fête cérémonielle pendant plusieurs heures, quand l'impensable se produit, car vient le rêve, un rêve éveillé. Vous distinguez à travers les ombres de la masse gesticulante des tentacules prendre forme, dessinant petit à petit une tête de seiche. L'ombre vous parle « Bien joué, petit, tu as ouvert une brèche du rêve dans cette réalité. J'aime aussi cette forme d'oisiveté, la fête vaut bien un somme. »

Quelques heures plus tard, vous avez réussi à vous extraire de la cérémonie. Épuisé, il est temps pour vous de vous préparer pour la suite. Vous vous assurez que l'académicienne ne vous a pas suivi, puis vous retournez dans les profondeurs des souter-

rains. Ajoutez 2 points à votre total de Visibilité. Le soir est déjà avancé quand vous reprenez vos esprits. Vous allez vous reposer jusqu'à demain. Cochez une case jour et notez le code RAVE. Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

7

Notez le code UNDERGROUND.

Vous conduisez la petite barque le long du tunnel. Les briques commencent à se structurer en arches anciennes sous-tenant la ville. Vous voyez quelques ouvertures sur les côtés, et vous êtes à l'affût de celle qui vous mènera à votre prochaine destination. Normalement, il s'agit d'une arche grillagée ouvrant sur une berge souterraine. Vous pensez l'avoir identifiée, et vous accostez donc. Vous suivez votre route à pied dans l'obscurité, à la seule lueur de votre lampe. Vous espérez ne pas vous être trompé. Une petite alcôve ouvre sur un étroit couloir que vous suivez pendant une bonne demi-heure. Quelques indications gravées dans la roche confirment que vous êtes sur le bon chemin. Vous détectez l'ouverture qui vous intéresse. Elle devrait vous mener vers le puits de la Salpêtrière. Ce puits, creusé il y a quelques siècles suite à un accident militaire, a pendant longtemps été laissé à l'abandon, mais il a été investi par des réfugiés vespuciens il y a de cela quelques années. Les esprits du nouveau monde pourraient s'y trouver et vous y aider. Sinon vous pouvez reprendre la route plus en profondeur vers le

domaine de Pluton, là où vos enquêtes vous ont laissé croire que des cultes morbides et horribles proliféraient.

Si vous souhaitez explorer la Salpêtrière, rendez-vous au **12**.

Si vous voulez vous enfoncer dans le domaine de Pluton, rendez-vous au **37**.

Où peut-être voulez vous revenir au quartier atlante. Rendez-vous au **2**.

8

Vous n'êtes pas seul, vous entendez des bruits de pas en contrebas. Ennemis certainement, des amis aussi, peut-être. Et si vous n'étiez pas seul à vouloir partir ? Vous avancez vers la troisième gaine musculaire.

Être c'est faire, et faire c'est être. Les choses vous sont donc parues plus qu'absurdes quand vous avez compris qu'ici, certaines façons d'être étaient considérées comme vaines. Rêver, explorer, oublier, marcher pour marcher, dormir pour dormir ... tout ce qui finalement n'alimente pas la bulle, est décrié, méprisé. Eh bien, vous allez frapper, à la fois pour le plaisir de frapper, et surtout pour en finir avec cette absurdité.

Le muscle de la Paresse a une résistance de 5. Pour chacun des codes suivants en votre possession, soustrayez la valeur indiquée :

AROMATES 1

MORPHÉE 4

RAVE 3

RÉVOLUTION	1
SAUVEUR	2
SEMIK	1

Si le résultat est inférieur à 1, retirez 1 point à votre temps, sinon retirez la valeur obtenue.

Le muscle se déchire à son tour et va rejoindre les deux autres sur le plancher qui est à deux doigts de céder. Vous reste-t-il du temps ? Si votre temps est à 0, rendez-vous immédiatement au **20**. Sinon, rendez-vous au **15**.

9

Notez le code JUMEAUX.

Vous vous approchez de la file d'attente, composée de jeunes gens de moins de trente ans. Vous interrogez un jeune homme.

« Je suis venu chercher mon bout d'Atlas, vous répond-il, si je veux pouvoir avoir mon propre logement dans le quartier, c'est nécessaire. J'espère avoir une représentation d'un territoire de Vespuccie. Même si ce sont des terres qui nous ont échappées au profit des Olmèques, elles feront tôt ou tard partie de l'Imperium... »

« Arrête, Amphi, tu n'es pas crédible avec ton discours patriote à la noix, l'interrompt une jeune fille à côté de lui, toi comme moi, nous aurons une carte de la Lune, c'est bien ce que nous voulons. »

« Eva, s'il te plaît, pas devant tout le monde. » Ils s'écartent tout deux de vous en se chamaillant. Vous constatez qu'ils se ressemblent beaucoup, la peau brune, les cheveux longs, bouclés et bruns. Les mêmes yeux espiègles, probablement frère et sœur, même si vous ne saurez dire qui est le plus âgé.

Alors que vous vous approchez d'eux pour leur demander d'autres détails, la petite porte devant laquelle la file attendait s'ouvre. Les jeunes gens, une petite vingtaine, s'engouffrent l'un après l'autre, accueillis par une vieille dame atlante. Eva et Amphi entrent à leur tour, quand vous avez une idée. Peut-être pourriez-vous voir de quoi il en retourne. Il vous suffirait d'enlever votre veste et d'entrer torse nu. Avec un peu de chance, vous vous fonderez parmi les jeunes gens.

Vous vous mettez donc torse nu, puis vous passez la porte pour pénétrer dans le palais Cassini. Quel étranger irait venir se faire tatouer ? Personne ne s'étonne de votre présence, et la dame âgée qui accueille les jeunes gens vous demande de suivre un long couloir. Vous longez le corridor, en regardant les quelques fresques qui ornent les murs. Elles racontent plusieurs étapes importantes du mythe atlante : Atlas qui reçoit la couronne de l'Atlantide de la part de son père Neptune, les atlantes qui découvrent l'orichalque, puis leur provocation du démiurge. La dernière fresque montre Atlas puni par Jupiter à porter la Terre sur ses épaules, sous l'œil du démiurge.

Le couloir mène à une petite porte ouverte, où plusieurs personnes, non atlantes, accueillent les jeunes, chacun étant amené dans une cabine. Une femme d'un certain âge s'approche de vous et vous invite à la suivre dans une de ces cabines, où vous

voyez une chaise où vous pourrez vous asseoir afin que la tatoueuse vous dessine sur le dos une partie du monde.

La porte de sortie est encore ouverte, et visiblement, vous pouvez encore rebrousser chemin, comme le prouve un jeune homme qui renonce à subir ce tatouage et quitte le palais par là où vous êtes entrés.

Si vous voulez subir le tatouage, rendez-vous au **42**.

Si vous préférez partir, ce n'est pour ne plus revenir. Votre attitude n'est pas passée inaperçue, augmenter votre visibilité de 1. Vous pouvez retourner sur la place pour rencontrer les jeunes gens qui vous suivaient (rendez-vous au **36**), ou bien quitter le quartier :

- Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**.
- Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**.
- Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

10

Vous arpentez de nouveaux les ruelles du quartier atlante. Il ne vous faut pas beaucoup de temps pour retrouver la petite bande qui vous regardait étrangement la dernière fois. Vous vous avancez vers eux. Rendez-vous au **36**.

Si le jeu de l'Imperium est aussi grotesque, eh bien allons-y. Vous vous efforcez de reproduire au mieux les gestes lancinants de l'académicienne infiltrée. C'est un travail difficile, exténuant même. Les assistants de l'orateur ont commencé à chanter des psaumes longs, lourds, pesants. La sono renvoie de longues notes sourdes, rendant une ambiance encore plus profonde. Petit à petit certains s'assoient, d'autres s'allongent, tout en se tortillant. Bientôt la foule ne ressemble qu'à une masse grouillante et gesticulante. Des fumigènes sont rependus pour terminer d'assoupir les plus nerveux et vous plongez dans le rêve, alors que vous imaginez à peine les paparazzis de l'Imperium immortaliser la foule amorphes de photos qui iront abreuver les communications rigolardes des dîners mondains de l'élite éclairée.

Mais pour pénétrer dans le rêve, il faut passer par le monde du cauchemar. Ainsi, vous éprouvez à un moment un sentiment de paralysie forte, et vous n'êtes plus certain que les étranges silhouettes aux longs becs semblables à des masques à gaz soient des agents de l'Imperium venus photographier les déviants paresseux. Peut-être s'agit-il des profonds, ces monstres sordides venus vous torturer. Puis un souvenir terrifiant refait surface. Il y a plusieurs années de cela, alors que vous aviez dû mettre votre plan d'échappée entre parenthèse quelques mois en raison d'une surcharge de travail, vous aviez eu d'étranges pensées. Et si tout cela était la seule réalité ? Si tout votre passé à Attégia et sur les voies de l'univers, vous l'aviez fantasmé ? Vous vous souvenez de la longue dépression qui s'en était

suivi, de votre incapacité à vous lever le matin. La perspective était terrifiante. Vous étiez certains de ce que vous viviez, mais, à part Mathilde, tout le monde ignorait votre réalité. Les autres pouvaient-ils être tous fous et ignorants, ou était-il plus logique de penser que vous n'étiez que deux personnes malades mentalement. Votre travail impliquant une logique des plus strictes, cette conclusion n'était que la plus évidente, la plus cohérente scientifiquement. Et pourtant, votre cœur vous disait le contraire. Vous ne vous souvenez plus comment vous en êtes sorti, si ce n'est l'émotion de soulagement que vous ressentez à l'instant même, au moment où vous sortez du cauchemar.

L'espace du rêve où vous vous tenez ressemble beaucoup à l'étang dans lequel vous nagez avant de tomber prisonnier de cette bulle. Sur ses rives, il se tient. Tête de seiche tentaculaire, des ailes de chauves-souris, un corps titanesque. Sa voix gronde : « Nous sommes coincés tous les deux. Mais si tu parviens à sortir, peut-être cela facilitera ma propre fuite. Je t'aiderai pour la Beltaine. »

Vous vous réveillez en sursaut, curieusement épuisé d'avoir autant dormi. Vous partez en courant sans vous retourner. Le soir est déjà avancé quand vous reprenez vos esprits. Cochez une case jour et notez le code MORPHÉE. Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

Notez le code GIBBEUSE.

Le quartier de la Salpêtrière est tout en hauteur. Ou plutôt en profondeur. Un cercle presque parfait de mille cinq cents mètres de diamètre, qui, en son centre, doit s'enfoncer sur presque cent mètres. Les contours du cercle suivent une pente légère, et des terrassements en spirale ont été construits sur les parois, pour permettre aux véhicules et aux personnes de joindre la surface aux profondeurs et vice-versa. Plusieurs maisons de bois, de toiles et de pierre parsèment le fond du puits, ainsi que les terrasses en spirale. Des ponts de cordes traversent le quartier de part en part, permettant de joindre un bout à l'autre du quartier. Le fond du puits est un agglomérat de maisons, nombreuses, aux architectures variées, mais le tout est très propre, malgré la pauvreté évidente des habitants.

Ces habitants sont majoritairement des Vespuciens, de différentes nations. Ces derniers, après s'être remis des grandes épidémies lors du précédent millénaire, vivaient libre dans les terres de Vespuccie, un territoire découvert par l'Imperium il y a de cela près de mille ans. L'Imperium a établi quelques comptoirs sur la côte orientale du continent. Néanmoins, les peuples d'Olméque se remirent plus vite des épidémies et rebâtir un empire qui rivalisa avec l'Imperium. Leurs ambitions se tournèrent vers le nord, et le précédent siècle fut avant tout une guerre d'influence entre olmèques et imperium, les vraies batailles étant menées par les natifs du continent.

Finalement, cette guerre d'influence vit la victoire de ceux soutenus par l'Imperium. Mais ces derniers allèrent trop loin, et décidèrent de prendre la capitale de la dynastie du tlatoani régnant de l'empire Olmèque. Ce qui conduit à une riposte sanglante. L'Imperium ne pouvait laisser son rival s'étendre au nord, ce qui conduit à une escalade, qui finit par impliquer Ming et Moghols. La Grande Guerre qui eut lieu il y a une trentaine d'années, et que l'Imperium a perdu. Les natifs de Vespuccie, vaincus, fuirent le continent pour échapper à l'esclavage et aux sacrifices rituels. Ils s'installèrent à différents endroits de l'Imperium, mais la plupart gardèrent leur mode de vie nomade. Parmi les rares sédentaires, certains jetèrent leur dévolu sur ce terrain vague issu d'un accident d'entassement de poudre, il a plusieurs siècles.

C'est donc dans un entremêla de tipis et de longues maisons que vous arpentez cette petite ville vivant à l'ombre des murs creusés par l'explosion. Vous arrivez à votre objectif. Le square de la Lune. Plusieurs totems de pierres représentant l'astre émietté parsème la place où quelques arbres s'élancent vers la surface pour capter la lumière. Entre les totems, vous apercevez une statue. Elle représente une jeune femme dont la chevelure recouvre une grande partie du visage. En vous approchant vous réalisez qu'il ne s'agit pas d'une statue, mais d'une personne. Vêtue d'une longue robe blanche, elle se tient debout sur un petit socle et tourne occasionnellement la tête. Sa chevelure flotte de gauche à droite, mais sans jamais révéler complètement la moitié gauche de son visage. Ses yeux en amande et son teint ambré typiques des vespucciens, et sa robe blanche à la mode moderne de l'Imperium la ferait passer comme une simple habitante de la Salpêtrière, mais son comportement de

statue vous interpelle. Vous vous approchez de la jeune femme, et elle tourne sa tête vers vous. Dans le mouvement, sa chevelure révèle la partie jusqu'alors dissimulée de son visage, dévoilant alors un amas de chair brûlées cicatrisées. Une divinité lunaire. Hanwi, qu'on dit hanter les rues de la salpêtrière.

Lors de la Grande Guerre, les olmèques firent démonstration de leur arme ultime en visant la Lune, détruisant un bon quart de sa surface lors de l'explosion et du premier feu. L'astre, auparavant vert et bleu, pris une couleur grisâtre alors que la vie mourrait sous les effets du second feu, invisible, de l'arme ultime. Aujourd'hui gris et morcelé, c'est paradoxalement attiré par lui que vous êtes tombé dans cette bulle. Les vespuciens associèrent cet événement à leur malheur, et se tournèrent massivement vers les divinités lunaires, dont la lumière est dites refléter leur colère, et leurs souhaits de revanche. Vous pouvez vous adresser à la jeune femme. Rendez-vous au **19**.

Sinon, si vous avez le code EQUUS, vous êtes peut-être à la recherche d'un profil de personne en particulier. Rendez-vous au **22**.

Sinon, vous pouvez partir explorer un autre endroit. Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

Le temple des faiseurs est le lieu où différents cultes de bricoleurs se retrouvent pour exposer leurs travaux. Pour un temple, l'endroit ne paye pas de mine. Il s'agit surtout d'un grand entrepôt, à l'intérieur duquel ont été construits des petits bâtiments hétéroclites, dans un agencement chaotique. Plusieurs stands sont exposés et vous réalisez tout le potentiel créatif qui s'exprime dans les différents ouvrages. Des sculptures, des jouets mécaniques, des automates, des outils astucieux, des gadgets étonnants. Tout y est présenté et surtout méticuleusement décrit. Chaque mécanisme est expliqué sur un panneau. Rien ne doit ressembler à de la magie. Si les industriels de l'Imperium autorisent le commun à forger et faire, c'est avant tout pour garder un œil sur le génie productif des citoyens. Et l'étendu de leurs connaissances. Vous avez vous-même travaillé pour gagner votre vie au sein d'une des entreprises sous le patronage de Vulcain, et les technologies employées y sont bien plus avancées et cadrées. Mais la peur du piratage est bien présente, et l'idée que n'importe qui puisse détourner une technologie à des fins contraires aux intérêts des castes dirigeantes de l'Imperium les terrifie toutes.

Quoi qu'il en soit, vous prenez plaisir à découvrir les différentes œuvres et la créativité des prisonniers de ce monde. L'affabilité est un frein puissant, mais limité. Après tout, le langage lui-même est un objet de création, et les mots nouveaux sont légions, qu'ils soient empruntés aux langues des différentes nations, de l'Imperium ou étrangères, ou bien créés de toute pièce. Et si vous croisez à travers les stands quelques académiciens du langage toujours prêts à pourfendre les néologismes maladroits pour nommer des concepts nouveaux, vous ne pouvez vous empêcher de vous désoler de leur vanité.

Lors de vos déambulations entre les stands, vous avez repéré deux personnes qui semblent répondre à votre intention de rencontrer des esprits éclairés à même de contribuer à rendre le monde malléable et d'en ouvrir les portes de sortie. Ces deux personnes sont assises, en train de discuter autour de chopes d'hydromel. Un homme à la peau noire et au crâne rasé, souriant et portant de nombreux bijoux autour du cou. En face de lui, une femme à la longue chevelure rousse, dont la partie gauche du visage semble parsemée de cicatrices qui ne se creusent que lorsqu'elle sourit, ce qui lui donne un certain charme. Ogun, esprit yoruba de la forge et Belissama, divinité gauloise lunaire, elle aussi métallurgiste. À votre approche, les deux semblent vous accueillir. « Alors l'ami, vous lance Ogun, passionné par les œuvres des petites mains ? » Sa partenaire vous verse une choppe d'hydromel qu'elle vous tend, avec un sourire creusant quelques lignes parallèles sur sa joue gauche. « Tu prendras bien un verre avant de partir. », vous dit-elle. Vous acceptez. Après tout, il est vrai que vous ne comptez pas rester. « Que comptes-tu faire avant Beltaine ? Nous avons besoin de mains et de bonnes volontés pour finaliser un gros projet. » Ogun semble prêt à accepter toute aide pour promouvoir les arts qu'il défend. Bien plus que par des mots, c'est par l'action que le savoir se transmet. Il le sait très bien, et c'est pour cela qu'il souhaite voir de nombreux contributeurs à ses ateliers. De son côté Belissama a aussi pas mal de choses à partager. Si vous acceptez de participer aux ateliers d'Ogun, rendez-vous au **45**. À moins que vous ayez le code EQUUS, dans ce cas vous avez une idée de projet particulier sur lequel travailler avec lui, rendez-vous au **41**. Si vous avez le code CHANG'E, mais pas le code SÉLÉNOGRAPHIE, quelques choses d'intri-

quant chez Belissama vous incite à lui demander ce que vous pourriez apprendre à ses côtés, rendez-vous au **28**.

Mais vous pouvez aussi partir pour explorer un autre quartier de la ville. Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

14

Si vous deux cases jours sont cochées, rendez-vous au **29**.

Sinon, si vous n'avez pas le code UNDERGROUND, rendez-vous au **7**.

Sinon, vous pouvez explorer le quartier atlante (rendez-vous au **2**) ou la Salpêtrière (rendez-vous au **27**). Si vous n'avez pas noté le code FHTAGN, vous pouvez vous rendre dans le domaine souterrain de Pluton, rendez-vous au **37**.

Ou bien, si vous n'avez pas le code 135, vous pouvez prendre le risque de vous aventurer un peu plus à la surface pour l'Île des Parisii, rendez-vous au **21**.

15

Par intermittence, vous voyez des nouvelles portes s'ouvrir sur les murs de la basilique. « Il est là ! », entendez-vous en contrebas. Vous êtes repéré. Les accès pour rejoindre la passerelle semble faire des détours qui retarderont vos poursuivants. Le

Cœur bat la chamade. Il donne l'impression qu'il peut tomber d'un moment à l'autre, alors qu'il n'est retenu que par deux gaines.

Le quatrième muscle, celui du péché d'Ineffabilité.

« Ce qui se conçoit bien s'énonce bien. » Vous n'avez rien entendu d'aussi absurde, et pourtant, ceux qui professent ce mensonge inconcevable n'ont jamais de problème à l'énoncer. L'esprit créateur est infini, et le verbe n'en est qu'une facette. Mais dans ce cas, dur pour les scribes de l'Imperium et d'ailleurs de cadrer la pensée, et de contribuer, à leurs dépens pour la plupart, au maintien de la cohérence de la bulle. Vous y êtes presque. Vous vous acharnez sur le muscle, couvert du sang visqueux du Cœur qui n'en bat que plus vite.

La gaine musculaire a une résistance de 5. Soustrayez la valeur indiquée pour chacun des codes en votre possession :

MORPHÉE	1
RAVE	1
RÉVOLUTION	2
SÉLÉNOGRAPHIE	1
SEMIK	1
SOQUATRE	1
YMIR	3

Si le résultat est inférieur à 1, retirez 1 point à votre temps, sinon retirez la valeur obtenue.

Un de plus. Mais le Cœur tient bon, dans son équilibre précaire. En dessous, le planché s'écroule sous le poids du quatrième muscle. Vous voyez le flot de la rivière souterraine, sombre et froide.

Si votre Temps a atteint 0, rendez-vous immédiatement au **30**. Sinon continuez au **5**.

16

Avec votre nouveau tatouage, vous arpentez les rues du quartier atlante. Vous attirez quelques regards interrogateurs. Personne ne vous a jamais vu ici, et pourtant, vous portez la marque des habitants. Vous décidez de vous aventurer en dehors du quartier. Vous passez par un marché à proximité. Vous ne pouvez résister au baratin d'un marchand qui vous fait acheter un sac d'épices. Notez le code AROMATES. Vous réalisez que la journée est bien avancée. Les regards indiscrets vous ont valu de l'intérêt d'indésirable, vous n'en doutez pas. Ajoutez 1 point à votre total de Visibilité. Vous renfilez votre veste, vous rappelant que vous n'êtes pas atlante Il est temps de revenir sur votre point de chute pour y passer la nuit. Une nuit agitée de rêves où vous courez sur les plaines de Vespuccie. Cochez une case de jour.

- Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**.
- Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**.

- Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

17

La station où vous vous arrêtez est à quelques centaines de mètres de l'ancienne bouche d'évacuation du système d'égouts de Lutèce. Avant que ce réseau d'évacuation soit modifié pour un système d'épuration de l'eau, les eaux usagées de la cité se déversaient dans la Marne, à l'extérieur du centre-ville. Le tuyau d'évacuation a été recouvert par un planché sur pilotis, sur lequel repose un petit entrepôt désaffecté. Il servait à garder le matériel de nettoyage utilisé par les responsables de l'entretien de cette évacuation. Depuis la désaffectation de l'installation, le tout est cadennassé. L'accès à la rivière et au conduit se fait par une trappe verrouillée par un ensemble de chaînes. Vous récupérez un sac de toile derrière un tas de tôles, là où vous l'aviez caché lors d'un précédent repérage. Vous en sortez une pince qui vous permet de briser le verrou. Vous ouvrez la trappe, et vous descendez une petite échelle. Elle rejoint une planche pourrie faisant office de quai de fortune pour une petite embarcation auparavant utilisée par les nettoyeurs. Vous sortez une lampe frontale pour percer les ténèbres ainsi que la perche télescopique dans le sac de toile, puis vous détachez la corde qui relie la barque à même l'échelle. Connaissant la disposition des berges, vous vous orientez dans leur direction, espérant trouver le conduit rapidement. Vu la dizaine de mètres de large de ce dernier, vous ne pouvez pas le rater. Une grille rouillée empêche d'y pénétrer, et vous devez utiliser de nouveau la

pince pour en couper les barreaux, notamment en plongeant les mains dans l'eau pour les couper suffisamment profondément pour que votre embarcation passe. Puis vous vous enfoncez dans les entrailles de Lutèce.

Le parcours est dans un premier temps monotone. Vous vous inquiétez essentiellement de tomber sur une nouvelle grille qui vous barrerait la route, mais ce n'est pas le cas. Petit à petit, les parois lisses laissent place à de la roche plus dure, dans laquelle a été creusée le conduit. Plus précisément, c'est une rivière souterraine qui a creusé ce tunnel qui a ensuite été élargi pour permettre une meilleure évacuation et l'accès aux égoutiers. Des rats énormes vous regardent des quelques points émergés près des rebords, sans fuir. Ils sont chez eux, et n'ont probablement pas vu d'intrus comme vous depuis des décennies. Vous avez une copie du plan des égouts dans votre sac à dos, mais vous ne l'utilisez pas, tant vous avez mémorisé le parcours par cœur. Vous êtes aux aguets des bornes qui indiquent à quelles distances vous êtes des murs de Lutèce, et quand vous atteignez enfin la borne zéro, vous éprouvez quelque peu une sorte d'excitation. Qui s'estompe au gré de la monotonie : le même tunnel, les mêmes rats qui vous observent.

Vous arrivez bientôt à une station de repos pour les égoutiers. Vous accostez au quai, en pierre cette fois-ci. La nuit est probablement bien avancée. Vous décidez de prendre un peu de repos, sans même manger. Vous dormez quelques heures, et comme toujours vous rêvez. Dans chacun de vos rêves vous percevez un morceau de la réalité de l'univers qui vous est inaccessible, un peu comme un poisson regarderait l'extérieur d'un aquarium. À ceci près que vous avez conscience à quel

point l'extérieur est vaste. Votre montre émet un petit bruit strident à l'heure du lever du soleil. Vous laissez quelques affaires ici, car vous reviendrez y dormir ce soir et la veille de Beltaine. D'où vous êtes vous avez deux possibilités.

- Rejoindre la surface au cœur du quartier atlante, où les descendants de ce peuple ancien vivent sous l'autorité de la puissante maison Cassini. Pour cela, vous ouvrez une petite porte de service déverrouillée dans le mur attenant au quai, vous montez une volée de marche qui donne elle-même sur une porte située dans une ruelle. Rendez-vous au **26**.
- Remonter sur la barque et suivre le cours d'eau souterrain pour vous enfoncer dans la ville. Rendez-vous au **7**.

18

Vous prenez une grande inspiration, puis vous vous élancez.

Vous avez l'impression de chuter. Vous prenez de la vitesse, et avant même d'avoir pu penser à quoi que ce soit, vous tirez sur le deltaplane et vous remontez. Vous avez réussi, vous planez.

En dessous, vous contemplez les rues bondées de Lutèce. Pour la Beltaine, les habitants de toutes les Terres Réfractaires de l'Imperium se retrouvent ici pour se rapprocher au mieux de leurs rêves, de leurs croyances. Même les plus mortifères. Cette période est de base la plus propice à peser sur les murs virtuels de la bulle, et donc de vous permettre d'y creuser une brèche.

Vous voyez les gens lever la tête et vous pointer du doigt. Personne ne sait voler dans la bulle. On y a pourtant réussi à envoyer des missiles sur de grandes distances, jusqu'à la Lune, mais personne n'a trouvé comment faire planer un appareil, aussi petit soit-il. C'est donc quelque chose d'inédit et de fabuleux que tous observent. Cette bulle serait-elle plus vivable si ses habitants pouvaient voler ? Déjà vous constatez que la foule a compris votre destination et semble vouloir vous suivre.

Vous vous approchez de la Basilique. Le bâtiment est imposant. Sa coupole est blanche et reflète le soleil d'un ciel sans nuage, manquant de vous éblouir. Sur son parvis, en contrebas, vous voyez en bas des grands escaliers menant à l'entrée principale une drôle de scène. Un géant de fer se lève et, à ses pieds, une bataille rangée à l'air d'avoir lieu. Les belligérants ne réalisent même pas votre présence quand vous atterrissez sur le toit, manquant de justesse de planter votre deltaplane dans la coupole. Vous vous déharnachez et vous vous précipitez vers une ouverture heureusement non verrouillée. Vous entrez enfin dans la Basilique. Rendez-vous au 35.

19

La jeune femme réagit à votre approche, et émet un faible sourire en son coin non défigurée.

« Celui qui veut partir serait resté s'il avait vu la beauté de la Lune dans son intégralité. Mais la souffrance que sa vision lui inflige le pousse à fuir.

– La Lune reste belle, elle se lève, parfois elle brille. » Les mots pourraient venir d’eux-mêmes, mais ils sonnent creux à vos propres oreilles. Votre ineffabilité coupable et gênante vous a toujours empêché de partager ce que vous vouliez transmettre. Les mots sont pourtant si misérables face aux pensées. La moue dépitée de votre interlocutrice ne laisse pas de doute, vous ne l’avez apaisée en rien.

« Quand les autres regardaient Hanwi, ils rêvaient d’aventures et de frontières à franchir. Aujourd’hui, ils se demandent comment un astre aussi laid peut porter la marque de sa violence. Mais comment celui qui veut franchir les limites pourraient comprendre ce regard ? »

En effet, comment pourriez-vous ? Sur les voies de l’univers, tous les astres du ciel sont atteignables. Leur beauté jamais inaccessible, pour peu qu’on en trouve la route. Seul quelqu’un d’ici pourrait faire comprendre à Hanwi à quel point elle est toujours belle.

Notez le code CHANG'E.

Vous quittez la dame lunaire. Si vous avez le code EQUUS, peut-être voulez vous rencontrer un cavalier ? Rendez-vous au **22**.

Sinon, vous pouvez partir explorer un autre endroit. Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

Le Cœur tient toujours dans sa gaine de chair. Les légionnaires de la cohorte sont là, sur la passerelle. L'un d'entre eux vous vise de son arme et tire. Vous êtes mort.

Vous vous réveillez sur les berges d'un fleuve, dans le noir le plus absolu. Il fait froid. Le silence. Vous savez où vous êtes. L'Hadès, le royaume où les âmes de ceux qui ont péri à la surface vivante de la bulle se retrouvent. La bulle est toujours là. Mais avec ce que vous lui avez déjà fait subir en attaquant le Cœur, elle n'est plus intacte. Des brèches ont été creusées, et leurs répliques se réverbèrent dans toute la bulle, jusqu'à ici même, dans le royaume des morts. Votre retour vers Attégia prend un détour imprévu, mais vous ne doutez pas y arriver. D'abord, vous savez que vous retrouverez probablement Mathilde dans le Tartare. Cette fois-là, peut-être n'essayeriez-vous pas de partir seul.

Vous prenez un risque en vous éloignant de tout point de replis souterrain, mais vous pensez que le risque en vaut la peine. Ce qui risquait d'arriver arrive. Vous êtes interpellé par un milicien de la cohorte urbaine, et il n'apprécie pas votre absence de justificatif de déplacement, malgré vos excuses de l'avoir oublié chez vous. Il a visiblement autre chose à faire, et vous vous empressez de payer l'amende avec l'argent que vous avez à votre disposition, et il vous laisse tranquille. Vous ne prendrez

plus le risque de vous aventurer de la sorte sans au moins un objectif. Ajoutez 3 à votre total de Visibilité,, notez le code 135 et rendez-vous au **48** pour au moins profiter du ranch qui se trouve sur l'île.

22

Vous arpentez la forêt de totems, quand vos pas vous mènent à un étrange tipi décoré de motifs équestres. Vous vous annoncez, et une voix vous invite à rentrer. À l'intérieur, un vieil homme s'affaire à nettoyer des petites breloques représentant des chevaux. Les Vespucciens n'ont connu cet animal que tardivement, quand les premiers citoyens de l'Imperium l'importèrent d'Ibérie vers le nouveau monde. Les Vespucciens nouèrent alors une relation forte avec cet animal, qui devint leur compagnon de migration, dans des terres ravagées par les guerres orchestrées par l'Imperium et les olmèques. Et vint l'ère des machines. Le prophète Diyyin Otto annonça le retour de l'animal sacré, et celui des cavaliers des nations Lakota, Comanche, Obiwhé, Omaha et que toutes rechevaucheront libres dans les grandes plaines. Ce prophète est devant vous. Alors qu'il vous demande ce qu'il peut faire pour vous, vous n'y allez pas par quatre chemins.

« Bayard ? Cette manie de nommer les montures des gaulois me surprendra toujours, vous répond-il. Et bien soit, j'accepte ce défi. Amène-moi à lui ! » Vous accompagnez Diyyin Otto hors de la Salpêtrière pour rejoindre l'île des Parisii. En route vous êtes interpellé par un légionnaire de la cohorte urbaine, qui inspecte vos papiers respectifs, même s'il ne regarde qu'avec

dédain celui de votre compagnon. Augmentez de 1 votre score de Visibilité, ou de 2 si vous avez le code 135, car votre absence de papier est difficile à justifier.

Arrivés à la prairie, Épona n'est pas là, ni Bayard. Vous attendez patiemment. Otto vous raconte ses exploits équestres. Comment il mena une charge contre les véhicules blindés des soldats olmèques, comment il cavala dans les grandes plaines pendant trois semaines, sans descendre de sa monture. Il vous narre sa course-poursuite avec les tlamanis dans les rues de Teotihuacan, quand vous êtes interrompus par Épona. « Hé, tu as trouvé l'homme de la situation ! », vous lâche-t-elle enjouée. Elle tend alors la bribe de Bayard à Otto. L'étalon ne semble pas être habitué à être chevauché par quiconque d'autre que sa maîtresse, et se cabre. Mais le cavalier est un expert, et il n'éprouve aucun mal à apaiser la bête. Sans hésiter, il la dirige vers le pont qui relie l'île au reste de la ville, puis ils foncent tous les deux, alors que le soir commence à assombrir les rues.

« Viens, vous invite Épona, laissons-les ! » Elle vous invite à une grande tablée où d'autres personnes qui s'occupent des chevaux festoient. La fête de Beltaine approchant, un certain enthousiasme se reprend parmi les convives, et vous passez un bon moment, à la musique des éclats de rire de la reine des chevaux. Quelques heures plus tard, un raffut provient du pont. Bayard et Diyyin Ottot sont de retour. Mais ils ne sont pas seuls. Ils sont poursuivis par des membres de la cohorte urbaine à moto. Alors que Otto s'arrête devant Épona qui s'était avancé dans sa direction, les deux motards font descendre de force le vieil homme et commence à le frapper. Alors que vous interposez, un des légionnaires sort une arme à feu et

vous menace. « C'est quoi ce bordel ? On vous ramène votre cheval et son voleur ! » Le légionnaire, vous l'avez croisé plus tôt quand vous ramenez Diyyin Otto sur l'île. « Qu'est-ce que tu manigances ? », vous lâche-t-il menaçant. « Vous l'avez blessé, ce cheval, il sera sacrifié à Beltaine pour le Maius Equus, vous savez ! » Surpris par cette info lâchée par Épona, les légionnaires semblent embarrassés. Faire preuve de brutalité à un tel animal, ce n'est pas bon pour leur carrière au sein de la légion. L'obéissance, et le plaisir de plaire aux chefs, voilà ce qui serait pour vous le plus vil des péchés auxquels quelqu'un peut s'abaisser au sein de cette bulle putride qu'un festin et des éclats de rire ont réussi à vous faire oublier quelque temps. « Bon on embarque celui-là. », finit par lâcher le légionnaire en désignant Otto. Le vieux prophète est emmené dans le fourgon qui suivait les motos. Il trouve néanmoins la force de dire : « Merci pour la chevauchée. Votre soif de liberté à vous tous est juste. » Oui, elle est juste pensez-vous en faisant un dernier signe au vieil homme.

Vous prenez congé d'Épona et de Bayard, la tristesse vous enserrant le cœur. Notez le code COCHEMARE et augmentez de nouveau votre total de visibilité de 2 points. Une nouvelle journée vient de se terminer, Cochez une case de jour. Vous retournez à votre pied-à-terre.

- Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**.
- Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**.

- Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

23

Votre entrée dans le centre de la métropole se fera par voie ouverte. Vous avez mis en place votre couverture depuis un bon moment. Les artisans et bricoleurs de ce monde travaillent sous le patronage d'une divinité particulière. Si Vulcain domine le monde de l'industrie, l'Imperium autorise le travail de la matière sous l'autorité de divinités autres, pour peu que toutes œuvres s'inscrivent dans une nomenclature précise et ne se complaisent pas dans l'ineffabilité. Il ne faudrait pas que les réalisations des bâtisseurs, bricoleurs, artisans et autres faiseurs échappent au contrôle des mots des castes dirigeantes. Cela en va de la survie de l'Imperium, mais aussi, et rares le savent, de la cohésion de cette bulle.

Il y a plusieurs années, vous avez alors rejoint le fablab de votre quartier, une petite structure sous le patronage d'Ogun, une divinité venue de Nubie occidentale, vénérée autant par des personnes issues de ce continent que par d'autres nationalités de l'Imperium. Tout votre temps libre a été consacré à connaître les codes et les habitudes de ce monde, jusqu'à devenir une personne incontournable de cette petite communauté. Chaque fablab local profite de la Beltaine pour exposer leur travail dans le centre-ville de la capitale religieuse. C'est donc avec précipitation que vous courez dans les transports vers l'atelier, situé non loin de chez Mathilde, dans l'espoir de participer à cette exposition. La cheffe du groupe est encore pré-

sente dans les locaux. Elle est heureuse de vous voir arriver. Aucune personne ne s'était portée volontaire pour amener les réalisations du groupe au Temple des Faiseurs, lieu de l'exposition. Elle pensait devoir y aller elle-même, comme à chaque fois, chose qui semble de plus en plus l'ennuyer. Elle vous remet les clés de la fourgonnette que vous chargez tous les deux de caisses contenant les réalisations de vos collaborateurs. La nuit est déjà tombée quand vous partez en direction du centre-ville de Lutèce. Devant la porte d'entrée de la ville, vous présentez l'autorisation remise par le culte d'Ogun au garde de la cohorte urbaine qui filtre l'accès au centre-ville. Ce laissez-passer est des plus précieux, et vous devez être en mesure de le montrer à tout légionnaire qui vous le demandera dans la ville. Les contrôles sont peu fréquents, mais les irrégularités sont vite repérées.

Les voies de la ville sont plus anciennes et plus étroites que celles de la banlieue. Vous n'avez jamais pénétré dans Lutèce à proprement parler jusqu'à maintenant. Tout y est plus ancien, plus charmant. Vous menez la fourgonnette près du temple des faiseurs que vous n'avez pas de mal à trouver. Sur place, vous êtes accueilli par un groupe d'organisateur qui vous demandent de garer votre véhicule dans un hangar. Vous pourrez le décharger demain. Pour l'instant, on vous indique un dortoir où vous pourrez passer les deux nuits avant Beltaine. Vous vous y installez, et passez une nuit agitée.

Aux premières lueurs de l'aube, vous vous levez confiant. Bien que cela fasse avant tout office de couverture, vous avez pris plaisir à contribuer aux travaux de votre fablab, et c'est avec enthousiasme que vous installez les contenus de votre fourgon-

nette sur le stand dédié à votre groupe. Des gadgets, des objets du quotidien revisités, des preuves de concept... Tout ce que vos amis et vous avez réalisé est fièrement exposé. Une fois chose faite, vous pouvez partir explorer la ville afin de réaliser votre objectif. Mais avant, vous passez quelque temps au temple des faiseurs dans l'espoir d'y faire des rencontres bénéfiques. Rendez-vous au **13**.

24

Vous remarquez à l'endroit exact de votre rencontre avec les cultistes de Cthulhu que l'assemblée s'est retrouvée de nouveau, un peu à l'écart du reste de la foule. L'orateur chauve et la femme aux yeux roses sont là et se disputent. Trop tard pour vous éclipser, ils vous ont vu et reconnu.

« Toi ! Attrapez-le vite ! » La femme crie en vous pointant du doigt. Plusieurs personnes dans l'assemblée réagissent instantanément comme s'ils étaient sous ses ordres. « Oui, c'est ça attrapez-le ! » renchérit l'orateur. Vous détalez dans la foule.

Heureusement, l'appelle de l'orateur a provoqué un mouvement collectif qui gêne les laquais de la femme aux yeux rose. Vous profitez de ce chahut pour les semer, mais le risque est grand qu'ils vous retrouvent avant que vous n'atteigniez votre destination : la rue du Néant, une petite ruelle souterraine déserte.

Vous pensez dans un premier temps éviter les rues les plus bondées, mais la foule semble être une bonne couverture. Vous vous en tenez donc au trajet prévu. Vous atteignez finalement la fameuse ruelle.

Vous devez prendre votre torche pour vous éclairer et trouver l'échelle qui mène à une porte de bois rouge. Vous espérez que c'est bien le cas, comme vous l'avait indiqué Mathilde. Vous l'avez trouvée, l'échelle est là, et elle mène bien à la porte rouge. Vous vous précipitez pour grimper. Vous entendez des cris à proximité. On vous recherche, et ils ont l'air de savoir où vous trouver. Ouvrir la porte est difficile, car elle est lourde, et n'a probablement pas servi depuis longtemps, mais elle n'est pas verrouillée. Vous poussez de toute vos forces, en équilibre sur l'échelle. Vous craignez que cette dernière ne cède avant. Finalement, c'est la porte qui perd le test de résistance. Vous entrez dans les ténèbres.

Vous êtes dans un caveau. Vous essayez de rabattre la porte derrière vous, mais elle est encore plus dure à fermer qu'ouvrir. Tant pis. Ajoutez 4 points à votre total de Visibilité et notez le code RÉVOLUTION. Êtes-vous dans la basilique ? Vous trouvez une autre porte qui mène à un escalier de pierre. Vous grimpez les marches. Au sommet, vous n'avez plus de doute. Vous êtes bien arrivé à destination. Rendez-vous au **35**.

25

Si vous avez coché les deux cases Jours, rendez-vous immédiatement au **34**.

Si vous avez coché une seule case jour et que vous n'avez pas le code YMIR, vous devez absolument retrouver Ogun pour trouver un moyen de vous approcher de la Basilique demain. Vous le trouvez sans peine dans le temple des Faiseurs. Rendez-vous au **45**.

Sinon, vous pouvez vous rendre au temple des faiseurs avec un autre objectif. Rendez-vous au **44**.

Mais vous pouvez aussi partir explorer d'autres quartiers, comme le quartier atlante (rendez-vous au **2**), la Salpêtrière (rendez-vous au **27**) ou bien l'île des Parisii (seulement si vous n'avez pas le code EQUUS, rendez-vous au **48**). Dans ces trois derniers cas, vous serez contrôlé par un légionnaire de la cohorte, qui verra d'un œil suspicieux un faiseur d'Ogun traîner dans Lutèce. Ajoutez 1 point à votre score de visibilité.

26

Notez le code POSEIDONIS.

Vous êtes dans le quartier atlante. Il s'agit d'un quartier de Lutèce replié sur lui-même. La principale communication avec le reste de la ville se fait via un grand portail, perpétuellement ouvert. N'importe quel habitant est libre d'entrer et de sortir, qu'il soit atlante ou non. Mais, s'il est possible de croiser des atlantes en dehors, les autres citoyens n'entrent que très rarement dans le quartier à proprement parler.

Les atlantes se distinguent par de grands tatouages que portent les adultes dans le dos. Ces tatouages sont visibles de tous, car les atlantes soit portent des vestes laissant l'ensemble du dos visible, soit son torse nu. Ces tatouages représentent tous des cartes. Des cartes de l'Imperium, des cartes des autres empires, des cartes même de la Lune.

Selon les croyances populaires glanées lors de vos recherches, dans les temps anciens, les atlantes eurent pour ambition de comprendre le monde. Ce faisant, ils en auraient menacé l'équilibre et insulté le demiurge créateur. Pour les punir de leur orgueil, le demiurge aurait détruit leur cité et leur continent. Seuls auraient survécu les expatriés, qui furent alors réduits en esclavage par la cité d'Athènes. Ils tombèrent sous l'autorité de l'Imperium lorsque cette dernière y fut annexée. Depuis, la tutelle de ce peuple renégat a été transmise à différentes familles de hauts dignitaires. Si aucune loi n'interdit aux atlantes de s'émanciper de cette tutelle, ils sont généralement persécutés hors de ce joug, les crimes qui leur sont attribués étant fortement condamnés par les traditions. On dit néanmoins que des communautés atlantes vivaient librement hors de l'Imperium, notamment en Olméquie, mais peut-être ne s'agit-il que de propagandes entre empires ennemis.

Quoi qu'il en soit, vous avez vite compris que la légende de l'Atlantide recèle une vérité tout autre. Les atlantes auraient été à deux doigts de comprendre l'illusion de ce monde. Et ils auraient pu la percer facilement, si ce n'est le fait qu'ils eurent du mal à communiquer leurs connaissances aux autres peuples. Face à la honte de ne pouvoir transmettre un savoir ineffable par des mots, ils se drapèrent alors dans un orgueil de peuple

savant. Ce qui suffit à susciter la jalousie chez d'autres peuples, qui virent justice dans l'injustice de leur châtement.

C'est donc en connaissance de cause que vous êtes venu ici.

Le quartier atlante est assez austère, limite lugubre. Il n'est pas insalubre, les rues sont propres, les bâtiments ne sont pas délabrés. Mais les gens que vous croisez semblent tristes et désœuvrés. Interdit de travailler, les atlantes passent leur temps essentiellement chez eux, ou dans des squares à discuter. Le fait que vous portiez une veste cachant votre dos vous désigne comme un intrus dans ce quartier. Vous attirez quelques regards, et au bout d'un moment, vous constatez qu'un groupe de quatre jeunes gens, trois garçons et une fille vous suivent. Alors que vous débouchez sur la place principale du quartier, ils s'arrêtent dans la rue attenante, où ils décident de tenir le mur, en vous surveillant d'un coin de l'œil.

Au centre de la place se trouve une colossale statue. Atlas, le roi mythique de l'Atlantide, est agenouillé, portant le globe terrestre sur ses épaules. Debout, derrière lui, une représentation du patriarche Giovanni Cassini tient un compas avec lequel il mesure la Terre. Puni au même titre que son peuple, on dit qu'Atlas doit porter le monde sur ses épaules. Fardeau que son peuple partage symboliquement. Ainsi, un jeune adulte atlante doit se soumettre au tatouage. Cette pratique, fait de la maison Cassini, suzeraine des atlantes depuis trois siècles, consiste à tatouer une carte sur le dos de l'individu. Ainsi, l'image faussée du monde limité à simple globe est portée par ceux-là même qui ont essayé de dénoncer jadis l'imposture.

La place donne sur l'énorme palace Cassini. Une grande bâtisse avec une énorme coupole comme toit, et un parvis recouvert d'un préau tenu par quelques colonnades. Vous montez les marches, mais la porte principale est close et gardée. Vous remarquez sur la droite du bâtiment un petit groupe de gens faisant la queue devant une entrée secondaire. Ce sont tous des jeunes atlantes, tous au dos nu et vierge de toute carte. Votre regard va vers le groupe de jeunes qui vous suivaient. Deux d'entre eux continuent de vous fixer, l'air narquois.

Qu'allez-vous faire ?

- Descendre du parvis pour aller droit à la rencontre des quatre personnages. Rendez-vous au **36**.
- Rejoindre la file d'attente devant l'entrée secondaire du palais Cassini. Rendez-vous au **9**.

Vous pouvez aussi quitter les lieux pour un autre endroit de la ville.

- Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**.
- Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**.
- Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

Si vous n'avez pas le code GIBBEUSE, rendez-vous au **12**.

Sinon, si vous n'avez pas le code CHANG'E, vous pouvez retrouver la fille défigurée dans la forêt de tipis. Rendez-vous au **19**.

Si vous avez le code EQUUS, mais pas le code COCHEMARE, vous pouvez partir à la recherche d'un cavalier. Rendez-vous au **22**.

Sinon, vous n'avez plus rien d'intéressant à faire ici, vous partez pour un autre endroit :

- Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**.
- Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**.
- Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

28

Vous êtes un peu gêné, mais votre curiosité emporte vos réticences à aborder le sujet. Vous parlez à Belissama de Hanwi, la jeune femme aux airs de statue qui vie dans le foret de totem de la Salpêtrière.

« Oui, j'ai eu des échos de cette jeune fille. Elle porte sa douleur au visage. Nous sommes nombreuses et nombreux à avoir été touchées par la guerre. Défigurées. Mes cicatrices ont pris des formes variables quand j'ai essayé de les voir autrement. J'ai fabriqué un miroir de métal alchimique qui m'y a aidé. J'ai

essayé de partager cette découverte, mais il m'a été reproché une double vanité. Celle d'une femme qui porte trop d'attention à son apparence, et celle d'une inventrice qui s'est enorgueilli d'avoir trouvé les secrets de la beauté. »

Elle vous emmène dans une petite hutte personnelle, où elle ouvre un coffre poussiéreux. Elle en sort un miroir à clapet qui ne paye pas de mine à première vue, puis elle vous le tend. Vous l'ouvrez et regarder votre reflet. Il semble très différent de celui que vous aviez lorsque vous vous êtes regardé dans le miroir ce matin pour votre toilette. Plus jeune, mais fatigué. Probablement ce à quoi vous ressembliez quand vous arpentez les chemins de l'univers.

« L'orgueil est bien le pire vice qui nous menace, nous inventeurs. Pire que l'ineffabilité. Je préviens d'ailleurs régulièrement mon ami qui pense pouvoir défier les ingénieurs de Vulcain avec son Titan de métal. Essaye de ne pas l'encourager dans ses ambitions. »

Sur ce, vous vous quittez, et vous décidez de retourner vers la Salpêtrière retrouver la jeune femme aux airs de statues. Se faisant, un légionnaire que vous avez déjà croisé vous contrôle à nouveau. Ajoutez 1 point à votre Visibilité.

Hanwi se trouve au même endroit que la fois où vous l'aviez rencontrée. Vous lui tendez le miroir de Belissama. D'abord intriguée, elle l'ouvre et se regarde. Dégoutée, elle le referme immédiatement, puis vous regarde, des larmes de rages coulant entre les cicatrices de son visage. « Pourquoi te moques-tu de moi, je sais à quoi je ressemble ? Belle d'un côté, laide de l'autre. » Son côté intact a pris une apparence que vous n'aviez

alors jamais vu jusqu'à maintenant. Alors qu'il était emprunt de tristesse et de mélancolie, c'est de colère qu'il brille. Colère qui fait échos à son côté blessé, où les hideuses crevasses deviennent le lit de ses larmes de rage. Étrangement, ces deux faces s'harmonisent pour donner un ensemble magnifique de cohérence. Le miroir de Belissama fonctionne ! Alors que Hanwi vous le lance à la figure, vous le récupérez pour l'ouvrir devant les yeux de votre interlocutrice. Elle les écarquille alors, elle aussi surprise par le changement. « Ils m'ont blessé, ils sont restés impunis. Ils payeront. » Ces mots sont froids, telles l'éclat de la Lune dévitalisée. Elle vous arrache le miroir. « Pars, si c'est ton but, bientôt ce monde sera invivable. Tu t'en es d'ailleurs rendu compte. » Plus que jamais, vous êtes déterminé à quitter les lieux.

Notez le code SOQUATRE et quittez les lieux.

- Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**.
- Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**.
- Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

Le jour est venu. Vous avez dormi dans les souterrains, ou tout du moins essayé. Pour rejoindre la basilique, vous devez emprunter un trajet qui passe par le domaine de Pluton, la ville souterraine dans la ville.

Avant même d'avoir rejoint le domaine à proprement parler, vous constatez qu'il y a foule dans les sous-sols contrairement aux jours précédents. Pour la Beltaine, les citoyens de toutes les Terres Réfractaires de l'Imperium se retrouvent ici, à Lutèce, pour se rapprocher de leurs mythes et de leurs croyances. Et les cultes qui opèrent ici, dans les tréfonds de la ville, ont aussi leur masse de croyants venue de tout le continent, bien plus que vous n'imaginiez. Si vous avez le code FHTAGN, rendez-vous immédiatement au **24**.

Une assemblée particulière attire votre attention. Un homme au crâne rasé et scarifié harangue les fidèles réunis. Il semble se disputer avec une femme aux yeux roses. « Bien sûr que nous nous rendrons à la Basilique, le grand Cthulhu me l'a demandé en rêve. Regardez, j'ai le plan, il m'a dit comment faire, il faut suivre la rue du Néant, puis trouver l'échelle qui amène à la porte de bois rouge... »

Merde, comment sait-il ? C'est exactement le chemin que vous comptiez suivre pour infiltrer la Basilique. Si ces illuminés s'y rendent avant vous, cela va poser problème.

« Ne l'écoutez pas, vous n'allez quand même pas provoquer le culte du démiurge. » La femme aux yeux roses semblent prendre à cœur l'interdit d'approcher la Basilique. Peut-être

retiendra-t-elle l'assemblée assez longtemps. De votre côté, vous vous éclipsez pour rejoindre au plus vite la rue du Néant, ce que vous faites sans mal en une quinzaine de minutes.

Il s'agit d'une ruelle souterraine sombre, et inoccupée. Vous devez prendre votre torche pour vous éclairer et trouver l'échelle qui mène à la fameuse porte de bois rouge. Vous espérez que c'est bien le cas. L'orateur chauve savait. Mathilde aussi. Vous l'avez trouvée, l'échelle est là, une suite de barreaux encastrés à même le mur, et elle mène à une porte rouge. Vous vous précipitez pour grimper. L'ouvrir est difficile, car la porte est lourde, et probablement jamais utilisée depuis longtemps, mais elle n'est pas verrouillée. Vous poussez de toute vos forces, en équilibre sur le dernier barreau de l'échelle. Vous craignez que ce dernier ne cède avant. Finalement, c'est la porte qui perd le test de résistance. Vous entrez dans les ténèbres.

Vous êtes dans un petit caveau. Êtes-vous dans la basilique ? Vous trouvez une autre porte qui mène à un escalier de pierre. Vous grimpez les marches. Au sommet, vous n'avez plus de doute. Vous êtes bien arrivé à destination. Rendez-vous au 35.

30

Hélas, vous n'avez plus assez de temps pour blesser encore plus le Cœur. Vous plongez vers le sol fracturé, espérant que le plancher a été suffisamment détérioré par les chutes des premiers muscles. L'impact est douloureux, mais moins pour vous que pour le bois. Vous plongez dans la rivière souterraine qui

creuse l'intérieur du Mont des Martyres. Elle vous entraîne dans les entrailles de la bulle, loin de la ville. Quand vous retrouvez la surface, vous êtes dans la Marne, à quelques brassées de la berge que vous rejoignez difficilement. Le sol tremble, le ciel s'embrase d'étoiles filantes. Vous entendez les cris de gens paniqués. Vos actions ont porté atteinte à la bulle, mais elle tient encore. Et vous êtes toujours à l'intérieur. Vous encaissez le choc. Avez-vous échoué ? « Hé ho ! ». Quelqu'un vous interpelle. Un groupe de personnes, une bonne vingtaine, se tient sur la berge. Vous reconnaissez l'endroit, c'est là où vous vous étiez retrouvé il y a onze ans, quand vous vous êtes perdu dans ce monde. Et ces gens... ils viennent d'arriver, c'est évident. Vous vous approchez d'eux, vous les saluez. Vous n'êtes pas encore parti, mais la bulle a dû absorber un peu plus de la réalité pour survivre, et vous avez de nouveaux alliés. Le retour vers Attégia n'est pas pour maintenant, mais il aura bien lieu.

31

« Le rocher de l'espoir, celui du Mérite, et le satellite du nuage surplombe la mer de la Tranquillité, ils sont détaillés dans leurs moindres crevasses... »

Amphi, avec qui vous aviez discuté devant le palais Cassini, vous aperçoit et vous dévisage, surpris. Il interrompt sa sœur dans la description de son tatouage

« Pourquoi, vous n'êtes pas Atlante, pourquoi avez-vous pris un de nos tatouages ? C'est sacrilège ! »

Alors que vous commencez à tenter de baragouiner une explication, Eva, qui s'était mise à scruter votre dos, s'exclame :

« L'ancienne république Lakota, tout du moins, ce qu'elle était avant. Regarde le tatouage de ton ami, Amphi !

– Ce n'est pas mon ami... » Pourtant, il se joint à sa sœur pour regarder votre propre carte, et commence à nommer certains lieux qui y sont inscrits : montagnes, villes, plaines, forteresses...

Mais sa sœur l'interrompt « À mon tour, décris-moi le mien ! »

Amphi s'exécute. Il semble vous avoir oublié. Il s'extasie avec sa sœur à l'énumération des astéroïdes débris de la Lune et des reliefs qu'ils surplombent. Le dessin qui met en perspective ses astres éjectés de la surface lunaire, et le relief qui creuse cette dernière est fascinant de part son astucieuse topographie.

Vous restez à distance, mais vous remarquez que les échangeant joyeux des deux atlantes semblent s'atténuer, puis vous les voyez se distancer, Amphi renfrogné, et Eva, que vous n'aviez vu que sourire jusqu'à maintenant, désormais en larme. Et vous comprenez. Avec leur tatouage, ils viennent de rentrer à l'âge adulte, et de quitter leur foyer parental commun. Ils étaient frère et sœur. Ils ne sont plus rien à eux deux. L'amitié est ici proscrite. Et les liens parentaux et fraternels n'ont de sens qu'au sein d'un foyer commun. Ils venaient de passer leur dernier moment ensemble légalement.

À moins que ... Vous courez à grandes enjambées pour rattraper Eva, et vous appelez Amphi. Ce dernier s'approche de vous, visiblement mécontent. Ne voulant laisser aller sa tris-

tesse, il contient difficilement sa colère, pourtant autant pros-
crite que la volonté de rester aux côtés de sa sœur.

« J'ai besoin d'un coup de main, dîtes-vous simplement, vos
cartes sur le dos, je connais quelqu'un qui souhaite les voir.

– Des cartes de la face visible de la Lune ? Qui a besoin de voir
ça ?

– Arrête Amphi, je veux voir cette personne.

– Elle est à la Salpêtrière, c'est une Vespuccienne. Je vous
emmène la voir. »

Trop heureux de passer quelque temps de plus ensemble, la
sœur et le frère vous suivent sans commenter, bien qu'ils soient
surpris des chemins que vous empruntez. Arrivez à la Salpê-
trière, ils sont surpris par l'architecture du lieu, très éloignée de
celle de leur quartier qu'ils n'ont jamais quitté.

Vous les emmenez voir Hanwi. Elle est toujours sur la place
des totems, hagarde. Vous lui présentez les deux jeunes
atlantes, et vous demandez à Amphi de décrire le tatouage de sa
sœur, comme il l'a fait auparavant. Il ne semble pas vouloir y
mettre du sien à premier abord, mais les réactions toujours
aussi enthousiastes d'Eva lui donne plus d'entrain. Et cet
enthousiasme atteint aussi Hanwi qui commence à poser des
questions. Eva, toujours prolixie en commentaire, n'hésite pas à
transmettre sa passion et ses connaissances de l'astre nocturne.
Vous commencez à vous éloigner, ce moment, finalement, ne
vous appartient plus. Mais, alors qu'Eva commence à son tour
à décrire le tatouage d'Amphi, il vous interpelle.

« Étranger. Votre tatouage, il a changé. Ce n'est plus la Vespuccie.

– Oui, c'est bizarre, surenchérit sa sœur ? Attégia ? C'est où ça ?

– C'est là d'où il vient répond Hanwi. C'est là où il va. »

Vous acquiescez et souriez, puis laissez le trio à leurs échanges chaleureux. Vous pensez à renfiler votre veste. Tout le monde n'a pas besoin de savoir où vous allez.

Notez le code SÉLÉNOGRAPHIE.

Une journée s'achève. Vous retournez à votre point de chute pour y passer la nuit. Cochez une case Jour.

Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

32

Vous vous approchez de la dame habillée d'une robe bleue. Elle est agenouillée devant un vitrail représentant le Fils portant la corde qui le pendra, événement fidèle à la retranscription du mythe du prophète. Les différentes alcôves représentent ce personnage à différentes étapes de sa vie, avec, pour chacune d'entre elle, la Mère qui veille sur lui. Vous comprenez sans trop de difficultés que la femme qui prie en face de vous est ce personnage maternel, elle l'a juste oublié. Vous vous asseyez quelques bancs derrière, en écoutant les murmures de

la pleureuse. Quand elle a terminé, elle se retourne comme si elle avait conscience de votre présence depuis un moment. Elle vient s'asseoir à vos côtés, puis quelques instants, elle dit : « Tu viens prier la Mère ? » Vous niez, ce n'est en effet pas le cas. « Son fils aurait pu être un visage du démiurge, certains parmi ses rares adorateurs regrettent que cela ne soit pas le cas. »

Vous avez étudié l'histoire de ce prophète apparut alors que l'Imperium était encore au berceau. Un cas d'école pour les prisonniers de cette bulle qui ont oublié jusqu'au fait qu'ils étaient en prison. Mais paradoxalement, la plupart de ses cultistes passent à côté totalement du parcours du personnage, pour se focaliser sur son importance toute relative. Pourtant, toute l'iconographie mettant en scène le regard de ses proches, la Mère en premier lieu, décrit le détachement progressif du personnage vis-à-vis des obligations de ce monde, et le cumul des transgressions, allant de la colère assumée contre les autorités aux fortes relations d'amitié avec ses apôtres, en passant par la sagesse oisive. Puni pour cela, c'est paradoxalement son supplice qui est élevé au rang d'acte d'adoration par ses fidèles, devant le regard consterné de la Mère. Vous comprenez donc toute l'amertume que dégage votre interlocutrice. Tout laisse penser qu'il est sorti de ce monde, mais les autorités religieuses de l'Imperium passent sous silence cette alternative.

Ceci dit, il a laissé ses proches, à commencer par sa mère, ici. C'est un choix que vous espérez pouvoir réussir à faire, le souvenir de Mathilde, qui restera seule ici vous étreint le cœur.

« Pour Beltaine, ils remimeront le supplice du Fils, se désolent-elle. Voilà pourquoi je prie tout le temps ici. Il est dit qu'il reviendra pour nous. Veux-tu prier pour son retour à mes côtés ? » S'il est bien sorti, ce n'est pas une chose à lui souhaiter que de revenir. Vous répondez de façon évasive « Je te souhaite de le retrouver. » La Mère s'avance vers la prochaine alcôve.

Si vous ne l'avez pas fait, vous pouvez essayer de mettre la main sur le prêtre des lieux. Rendez-vous au **38**.

Reste sinon l'exploration de la ville. Vous pouvez rester sur l'île des Parisii pour vous rendre au ranch que vous avez aperçu en arrivant, sous réserve que vous n'ayez pas le code EQUUS, rendez-vous au **48**.

Sinon, vous pouvez aller plus loin, au prix d'une vérification de votre attestation (augmentez de 1 votre Visibilité), en prenant un des ponts qui relient l'île au reste de la ville pour vous rendre à la Salpêtrière (rendez-vous au **12**), au quartier atlante (rendez-vous au **2**), ou encore au Temple des Faiseurs, où une exposition se tient (rendez-vous au **13**).

33

Si vous avez coché les deux cases jours, rendez-vous immédiatement au **49**.

Vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait, aborder la pleureuse qui prie toute la journée à l'intérieur de la Flèche (rendez-vous au **32**), ou bien le prêtre qui déambule autour du pres-

bytère (rendez-vous au **38**). Ou encore vous rendre au ranch de l'île des Parisii si vous n'avez pas le code EQUUS (rendez-vous au **48**).

Sinon, vous pouvez vous rendre au temple des faiseurs dans l'espoir d'y faire des rencontres bénéfiques (rendez-vous au **44**), ou encore explorer d'autres quartiers, comme le quartier atlante (rendez-vous au **2**) ou bien la Salpêtrière (rendez-vous au **27**). Dans ces trois derniers cas, vous serez contrôlé par un légionnaire de la cohorte, qui verra d'un œil suspicieux un artisan censé travailler traîner dans Lutèce. Ajoutez 1 point à votre score de visibilité.

34

Vous êtes réveillé d'une nuit agitée par le brouhaha dans le temple des Faiseurs. Vous sortez pour rejoindre Ogun. Comme promis, il vous autorise à tirer son œuvre dans les rues de Lutèce. Le hangar est déjà ouvert, et vous êtes vingt personnes, dix sur chacune des deux cordes solidement attachées au socle de bois où reposent le trône et son occupant, le tout caché sous un immense drap. Vous commencez à tirer, l'épreuve est moins difficile que vous ne le pensiez.

Vous auriez pu utiliser plusieurs voitures pour tirer l'ouvrage, mais les véhicules sont interdits en ville en cette journée de Beltaine où beaucoup d'habitants des Terres Réfractaires se sont retrouvés dans la capitale religieuse de l'Imperium, pour se rapprocher de leurs mythes et de leurs légendes, et surtout

pour se retrouver entre croyants des mêmes obédiences. Ou pour se confronter à ceux de croyances rivales.

Si différents cultes sont autorisés à s'approcher de la Basilique du D miurge, ce n'est g n ralement que pour y donner des offrandes modestes. Pas un titan de fer comme compte le faire Ogun. Vous devinez ce qu'il pr pare. Il veut montrer son  uvre au monde entier, de fa on   prouver qu'il a r ussi   d passer les ing nieurs des grosses industries qui font travailler des millions de personnes   travers l'Imperium.   votre niveau, tirant sur l'autre corde, vous reconnaissez Belissama. Elle semble triste, mais contribue tout autant que vous   faire avancer le tr ne.

« Eh, mais vous faites quoi l  ? » Ce n'est pas un l gionnaire de la cohorte urbaine qui parle, mais un personnage v tu d'un costume noir impeccablement taill  et portant un masque de fer. Un ing nieur de Vulcain. Il n'est pas seul, plusieurs de ses cong n res l'accompagnent. « Continuez ! » Ogun ne s'est m me pas arr t  pour donner son ordre. Inutile, car visiblement, aucun d'entre vous ne comptait s'interrompre. « Toi, arr te-les. » Le cultiste de Vulcain s'adresse   un l gionnaire stationn  le long de la rue pour contenir la foule environnante qui semble se masser autour de l' trange ouvrage. « On attend les ordres. », l che le l gionnaire. Vous qui n'aviez jamais support  l'ob issance aveugle de ces soldats serviles, vous  tes heureux qu'elle joue pour une fois en votre faveur.

Quelques minutes plus tard n anmoins, l'ing nieur est rejoint par d'autres de ses coll gues et ils commencent   s'en prendre   votre groupe de tireur. Vous l chez les cordes pour vous pro-

téger, mais vous êtes soulagés de voir que vous êtes au pied des marches du grand escalier qui mènent à la basilique.

Ogun active son géant, qui se lève lentement de son trône, faisant glisser au sol le drap qui le recouvrait. La foule est stupéfaite. Et vous aussi quand vous remarquez que le Titan commence à marcher et mettre un pied devant l'autre. Ogun avait gardé une ultime surprise, même pour ses sympathisants.

Le silence est néanmoins vite interrompu par le leader des ingénieurs de Vulcain qui se jettent sur votre groupe avec ses comparses. C'est la baston générale. Vous assénez vous aussi quelques coups dans les masques de fer. Les légionnaires ne semblent pas savoir quoi faire, car à côté la foule s'agite, et certains badauds commencent à vouloir participer à la mêlée, dans un camp ou dans l'autre.

Vous êtes tiré à l'écart par Ogun. « Tu n'as pas quelque chose à faire ? Je sais que tu veux rentrer dans la Basilique, c'est le moment ou jamais. »

Vous pouvez suivre son conseil, en montant les marches quatre à quatre. Les légionnaires semblent être trop occupés à gérer la situation pour vous arrêter. Vous atteindrez le portique principal sans problème, et pourrez pénétrer à l'intérieur de la basilique. Si vous le faites, rendez-vous au **35**. Mais vous pouvez tout aussi bien rester un petit peu et prendre votre part à la bagarre. Rendez-vous au **46**.

La Basilique Blanche, temple sacré du culte du démiurge, religion suprême de l'Imperium. Vous voilà dans sa nef sous sa gigantesque coupole, là où repose le Cœur, votre cible.

Le bâtiment est relativement récent. Même pas deux siècles. Avant, le Mont des Martyres était une petite colline du nord de Lutèce, avec un petit temple en plein air. Régulièrement les réfractaires à l'ordre de l'Imperium y étaient matés, humiliés, détruits. D'où le nom donné à la colline. Il y a cent cinquante ans de cela, une révolte sans précédent explosa, profitant de la guerre civile entre les castes militaire et marchande de l'Imperium. Elle vit l'avènement d'une commune autonome au sein de Lutèce, au cœur même des Terres Réfractaires. Mais le clergé du démiurge joua ses cartes, il réconcilia aristocratie militaires et bourgeoisie marchande, et la révolte fut matée dans la barbarie et le sang. Les cadavres s'amoncelèrent sur le Mont des Martyres, lui donnant encore plus de hauteur sur la ville. La Basilique blanche y fut construite, symbole de la concorde et de l'union consensuelle retrouvées au sein du centre culturel et religieux de l'Imperium.

Au sein de la Basilique se trouve devant vous le Cœur. Un immense organe de chair dont le volume occupe un bon tiers de l'immense nef sous la coupole, dépassant les vingt mètres dans toutes ses dimensions. Du cœur partent de multiples artères, qui plongent vers le sol. C'est le sang des martyres qui l'alimentent. Propulsé dans la terre, il va se nourrir des multiples frustrations des habitants de son monde. Cette énergie l'alimente lui-même ainsi que les cinq muscles qui le maintiennent

en l'air, telle une gaine de chair attachée au squelette de marbre que constituent les colonnes de la structure interne de la Basilique.

Il bat, et chacune de ses pulsations produit un bruit sourd qui se réverbère dans le gigantesque hall. Vous atteignez sans mal une passerelle suspendue entourant l'organe, d'où les prêtres du démiurge peuvent soigner les cinq muscles, accessibles à partir de petites plateformes reliées à la passerelle.

Ces muscles sont chacun la matérialisation d'un péché qui permet de maintenir la cohérence de ce monde. Les blesser, voire les détruire, causera une arythmie du Cœur, peut-être même son arrêt. Alors, la réalité de la bulle s'estompera, et vous espérez pouvoir percer une porte et partir.

Le sol de la nef est constitué de pierre dure, sauf la partie sous la surface du Cœur un mince plancher surplombe une rivière souterraine. Mathilde vous a expliqué que la porte se trouvera au fond. Encore faudra-t-il défaire le plancher pour pouvoir y accéder.

Vous vous approchez de la membrane qui vous semble déjà esquintée. Une stèle désigne cette membrane comme le péché d'Amitié. Chaque relation d'un individu doit obéir à une nécessité sociale, sous peine de vanité et de mépris. C'est bien cette amitié qui vous a lié à Mathilde, et c'est bien grâce à elle que vous êtes là, prêt pour la dernière épreuve. Le mépris de l'amitié est l'interdit le plus respecté dans l'Imperium, ses habitants n'ayant aucun mal à se mépriser mutuellement s'ils ne trouvent aucun intérêt à une relation, intérêt qui peut, doit, se matérialiser par des contrats. Toutes relations hors contrat est non seule-

ment moralement, mais aussi juridiquement condamnée. Pour les États hors Imperium, les choses ne sont pas bien différentes. Vous êtes donc surpris de voir que ce muscle est déjà abîmé, avec ses multiples lésions purulentes sur la muqueuse qui le protège.

Vous sortez votre couteau, prêt à lacérer le muscle de toute vos forces.

Vous avez peu de temps. La présence d'un intrus dans la basilique est probablement déjà soupçonnée. Il vous reste 15 unités de temps pour mener votre ultime mission à bien. Mais les autorités arriveront plus vite si elles étaient déjà alertées par vos pérégrinations en ville. Soustrayez à ces 15 unités le total de points de Visibilité que vous avez sur votre Feuille d'Aventure et notez le résultat dans votre case Temps.

Le muscle de l'Amitié a une Résistance de 4. Pour chacun des codes suivants que vous possédez, retirez la valeur indiquée à ce score :

COCHEMARE	1
SAUVEUR	2
SÉLÉNOGRAPHIE	4
SEMIK	2
YMIR	1

Si le résultat est inférieur à 1, retirez 1 point à votre Temps, sinon retirez la valeur obtenue.

Le muscle se déchire sous vos coups de couteau, et du sang en gicle dans tout le hall. La partie inférieure du muscle tombe au sol lourdement, en plein milieu du plancher de bois. Vous

voyez qu'il est en parti enfoncé. Si votre temps est à 0, rendez-vous immédiatement au **20**. Sinon rendez-vous au **47**.

36

Vous vous approchez du groupe des quatre jeunes atlantes, quand vous constatez qu'ils ont été rejoints par trois autres lurons, deux femmes et un homme, tout autant torsés nus que leurs camarades.

« Bonjour », les saluez-vous simplement, en essayant de contenir votre appréhension.

La jeune femme qui faisait partie du groupe initial ricane et répond.

« Qu'avons-nous là ? Un touriste ? On demande sa petite visite guidée. »

Elle est plutôt musclée, aux épaules carrées. Ses cheveux bruns bouclés tirent sur le roux, et ses yeux noirs en amande ne dévient pas des vôtres. Deux de ses compagnons initiaux se déplacent visiblement pour vous boucler toute retraite vers la place principale. Ils se ressemblent assez pour être frères. Le troisième, un grand gaillard musclé vous tourne le dos, à l'écart, et fait face aux trois nouveaux venus. Son dos arbore ce que vous pensez être une province de la côte orientale de Britannia. Vous vous lancez.

« Je cherche Atlas. », annoncez-vous. Franchement, vous vous sentez idiot.

La fille qui semble être la cheffe pouffe de rire. « Il est là-bas, dit-elle en désignant la statue au milieu de la place. Tu as oublié ton guide. Mais ce n'est pas encore... t'es pas un touriste... »

« Attends, une des deux autres filles l'interrompt, tu as dit quoi ? » puis se retournant vers la cheffe, « Le vieux nous a dit qu'on tomberait sur un type qui demanderait Atlas. »

La cheffe arrête de ricaner, et les choses se précipitent. Le costaud qui vous tournait le dos s'approche rapidement et essaye de vous attraper à la gorge. Par réflexes vous le frapper au coude, puis enchaînez par un coup de tête. Vous vous écarterez rapidement, puis vous vous approchez de la cheffe qui s'était mise en position de combat. Vous lui assenez un coup de genoux dans le ventre suffisamment rapidement pour qu'elle ne puisse le parer, mais les trois autres gars vous attrapent les bras en même temps et vous immobilisent. Une porte à proximité s'ouvre et vous êtes entraîné dans une petite bâtisse. La fille qui a interrompu la cheffe s'approche, et vous parle « Je sais pas ce que tu viens faire ici, mais tu as de la chance. Nous sommes des rebelles de Gades. On t'attendait, et toi tu te pavanés en plein devant le palais Cassini. Tu as de la chance que le vieux te fasse confiance. ».

« Où est le trident de R'lyeh ? », la cheffe n'a pas encore repris son souffle, à moins que ça soit la colère qui l'essouffle.

« Il ne l'a pas, répond l'autre fille, il est venu chercher les spores somnifères. C'est lui que le vieux envoie infiltrer les cultistes. » Le garçon qui était arrivé avec elle soulève un petit sachet.

« Voilà, tu mets ça dans les tambouilles des cultistes, puis quand ils pioncent, tu en profites pour leur prendre le trident. »

« Et tu nous le ramènes ici, en évitant de le montrer à tout le monde sur la place. » La cheffe fait un signe au colosse, qui cette fois-ci réussit à vous attraper par le col et vous balance hors de la maisonnette.

Notez GADES.

Vous vous demandez ce qu'il vient de se passer et dans quoi vous vous êtes embarqué. Il vaut mieux quitter ce quartier, quitte à y revenir plus tard. Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

37

Le domaine de Pluton. Bien que ce terme laisse penser qu'il s'agit de l'endroit le plus mystérieux de Lutèce, il se trouve être le plus connu de ses souterrains. Pluton, le seigneur du royaume des morts. La mort, la pire des illusions de cette bulle. Les êtres sont conditionnés à imaginer que leur vie pourrait s'arrêter, et que leur âme plongerait dans un royaume souterrain, soumis aux lois d'un dieu laquais du démiurge, condamnés à attendre une fin des temps. De ce que vous en comprenez, il s'agit d'une zone de l'univers isolée à la fois des voies que vous parcouriez, mais aussi de cette bulle, où les prisonniers sont effectivement retenus. Si les meilleurs serviteurs de l'Im-

perium y sont récompensés, ce n'est pas le cas des renégats, contestataires et autres semeurs de trouble.

Quoi qu'il en soit, le lieu où vous pénétrez n'est que le reflet de cette prison dans la prison, qui alimente l'idée que les détenus doivent se faire du trou plus étroit dans lequel ils pourraient bien finir. Paradoxalement, c'est là que tous les marginaux se sont retrouvés de tout temps, des derniers adorateurs réfractaires de Toutatis aux festoyeurs de Bacchus. Mais les temps les plus récents ont vu de nouveaux cultes prendre possession des lieux.

Au bout de quelques dizaines de minutes à arpenter le dédale souterrain, vous croisez de plus en plus de monde, comme si vous étiez dans une rue à la surface. L'éclairage se fait par des lampes éparses et par de grandes ouvertures en surface, où elles sont camouflées par des bâtiments en trompe-l'œil. Vous finissez par tomber sur une foule de personnages en partie encapuchonnés, regroupée autour d'un drôle de luron au crâne rasé et scarifié haranguant les passants sur une palette de bois. Il est assisté par deux personnages du même accoutrement, l'un brandissant un trident à chaque ponctuation de l'orateur, tandis que l'autre joue le rôle de disc-jockey, alimentant des enceintes sonores de musiques et de bruits sourds et lancinants, pour habiller le discours du chef.

« Venez à moi, vous qui voulez voir en face les horreurs cosmiques qui règnent véritablement sur l'univers, venez vénérer Cthulhu, le grand Ancien. » Vous comprenez à qui vous avez affaire. Il y a quelques siècles de cela, des colons de l'Imperium s'installèrent en Vespucchie, sur une terre qu'ils baptisèrent Nouvelle Britannia. Essentiellement partisans de cultes margi-

naux dans l'Imperium d'alors, ils espéreraient revigorer leur foi là-bas. Mais au final, ce sont vers de nouvelles entités cosmiques qu'ils se tournèrent. Oh, vous savez ce que sont ces grands anciens et autres horreurs stellaires. Ce sont des êtres qui parcourent les chemins de l'univers comme vous le faisiez avant. Vous en avez d'ailleurs croisés à plusieurs reprises. Et tout comme vous, certaines ont dû se perdre à proximité de cette bulle. Plutôt placides, peu bavardes, rêveuses et introverties. Leur vision du monde diffère des humains à un point qu'elles ont tendance à ouvrir de nouvelles voies plus facilement, et arpenter leur sillage est souvent la garantie d'agréables découvertes. Avec le retour des migrants de l'Imperium de la Vespuccie perdue pendant la guerre, ces nouveaux cultes tentent de trouver leur place dans l'ancien monde.

Comme leur existence contredit les certitudes qui maintiennent la bulle, ces êtres restent dans une sorte d'anti-chambre où elles ne sont atteignables que par le rêve. Et ils provoquent effroi et angoisse chez ceux qui les y rencontrent. Ainsi que fascination.

« Prenez garde, mes sœurs et mes frères, bientôt, dans R'lyeh l'engloutie, Cthulhu se réveillera. » L'orateur continue dans ses litanies, qui sont de plus en plus reprises par l'assemblée.

« Une entité aussi destructrice ne semble pas pressée d'accomplir son œuvre, ce Cthulhu m'a l'air d'être un être bien paresseux. » C'est apparemment à vous que s'adresse l'étrange femme aux yeux roses qui vient de parler. Souriante, voire narquoise, elle semble ne pas prendre au sérieux les paroles de l'orateur.

« N'est pas mort ce qui à jamais dort. » Un homme à proximité a attendu la femme parler, et lui répond sur un ton courroucé.

« Eh bien allons le réveiller ! », crie-t-elle. L'orateur, d'abord pris de cours, se sent obligé d'embrayer. « Oui, mes amis, dansons et appelons de toutes nos forces l'éveil du prêtre des grands Anciens. »

Les fidèles réunis se mettent à scander et à gesticuler sur le rythme des psaumes de l'orateur, repris par la foule, appuyés par la sono. La femme, qui avait moqué le culte participe aussi à la danse, d'un pas qui vous semble plus sûr que celui des autres badauds. Notez le code FHTAGN. Allez-vous prendre part à cette cérémonie ? Rendez-vous au **3**. À moins que vous ayez un objectif particulier à réaliser ? Si vous avez le code GADES, vous pouvez vous rendre au **43**.

38

Vous trouvez le prêtre à proximité du petit presbytère accolé à la Flèche. Il semblait se diriger vers un petit escalier descendant vers l'entrée d'un sous-sol quand il vous voit. Il s'interrompt, et vous demande « Alors, les travaux avancent bien ? » Vous lui expliquez que vous êtes à peine arrivé, et qu'il vous faut attendre quelques matériaux. Il semble de toute évidence déjà éméché, alors même qu'il n'est pas encore midi. Vous constatez d'ailleurs que le panier qu'il tient à la main contient trois bouteilles vides. Voyant votre regard, le curé ne se laisse pas abattre. « Bon aller, c'est pas comme si ça allait poser problème à quiconque. D'ailleurs, si tu n'as rien à faire, tu n'as

qu'à te joindre à moi. » Il vous invite à le suivre dans la cave, où reposent plusieurs vins de crus divers. Il en choisit un que vous soupçonnez être de mauvaise qualité, attrape deux verres dans un placard, et vous en verse un. Effectivement, la qualité n'est pas au rendez-vous. « Attention, c'est juste un moment convivial entre le commanditaire et son employé, hein, je ne t'encourage pas à paresser, et encore moins à devenir ton pote. » Bien sûr, vous ne voudriez pas vous vautrer dans la paresse et l'amitié. D'ailleurs, l'usage voudrait que vous lui reprochiez sur le même ton la façon dont il s'abandonne à la bouteille de si bon matin. Vous ne le faites pas.

« Poua, quelle idée ai-je eu de travailler pour ce culte ridicule lâche-t-il. À part la folle qui occupe la Flèche toute la journée, et les quelques débiles qui vont mimer la pendaison lors des grandes fêtes, ça n'a jamais intéressé personne. Il faut dire que l'histoire qu'on raconte est faite pour. C'est qu'on nous a appris comment faire à l'Académie. »

L'Académie du Mythe, cette école, jusqu'alors pour vous hypothétique, où les fonctionnaires de l'Imperium sont formés à raconter l'histoire des différentes mythologies de façon à ce qu'elles restent dans le cadre moral du culte du Démiurge. Mathilde n'était pas sûre qu'elle existe vraiment. Curieux, vous distillez quelques questions à son sujet à votre interlocuteur, qui, trop heureux de partager les exploits de son travail ingrat, vous vend quelques ficelles. « Toujours bien insister sur les travers des prophètes et divinités vénérés. Ici, le Fils est nonchalant, paresseux, et colérique. Mais pas trop non plus, sinon ça n'intéresse plus personne... », conclut-il dépité.

Vous allez prendre congés, mais le prêtre vous remet une bouteille avant de partir. « Allez, cadeau pour la route. Tiens-moi au courant pour la toiture. » Vous l'acceptez.

Allez-vous maintenant retrouver la « folle » ? Rendez-vous au **32**.

Reste sinon l'exploration de la ville. Vous pouvez rester sur l'île des Parisii pour vous rendre au ranch que vous avez aperçu en arrivant, sous réserve que vous n'ayez pas le code EQUUS, rendez-vous au **48**.

Sinon, vous pouvez aller plus loin, au prix d'une vérification de votre attestation (augmentez de 1 votre Visibilité), en prenant un des ponts qui relient l'île au reste de la ville pour vous rendre à la Salpêtrière (rendez-vous au **12**), au quartier atlante (rendez-vous au **2**), ou encore au Temple des faiseurs, où une exposition se tient (rendez-vous au **13**).

39

Vous descendez les marches de l'escalier de bois quatre à quatre, manquant de tomber plusieurs fois. Vous déboulez hors du temple, pour observer la scène. Un jeune homme est pendu depuis quelques minutes maintenant, une corde autour du cou, une autre autour du torse de façon à ce que tout le poids ne porte pas sur la trachée et que sa mort ne soit pas trop rapide. Son visage est en train de devenir bleu et ses yeux sont révoltés. La prieuse hurle et essaye de monter sur l'estrade, mais deux fidèles l'en empêchent, la retenant et la repoussant. Quel lien l'unit-elle au sacrifié ? Vous ne le savez pas, mais vous

êtes descendu, donc autant agir. Vous vous approchez de l'échafaud, puis vous montez dessus sans que personne ne réagisse à temps. Vous attrapez la hache destinée à couper les cordes une fois le sacrifice terminé puis rapidement, vous tranchez celle qui enserre le cou au niveau de son enroulement sur la potence. La foule est scandalisée. Un gros-bras monte sur l'estrade et tente de vous frapper d'un coup de poing. Vous esquiviez et enchaînez d'un coup d'épaule dans les côtes, le repoussant en dehors de l'estrade. Alors que deux de ses comparses l'aident à se relever, vous brandissez la hache en signe de menace. Vous donnez un second coup sur la potence pour trancher la seconde corde. La victime s'écroule au sol.

Vous essayez de le relever. La pleureuse a finalement pu monter sur l'estrade et elle vous aide.

« Qu'est-ce que tu fous ? », intervint le prêtre qui semble être saoul. « Retiens-les ! », lui ordonnez-vous alors que vous rentrez dans l'édifice de la Flèche, tenant à distance les fidèles de votre hache. Vous posez délicatement le pendu sur un banc, puis vous refermez les portes que vous verrouillez avec une barre de fer. Derrière, vous entendez l'ivrogne. « Appelez la cohorte, surtout ne rentrez pas dans la Flèche. » Au moins, il a à cœur la préservation du bâtiment dont il a la responsabilité. Vous regardez le pendu et la femme qui s'occupe de lui. Il semble reprendre conscience et ses yeux gonflés s'ouvrent de nouveau. Le regard de la femme est plein de tendresse pour le jeune homme. « Pars, ne reste plus ici, suis ta route. », vous dit-elle sans quitter des yeux le rescapé. Dehors vous entendez des coups à la porte. « C'est la cohorte, on vous ordonne d'ou-

vrir ! » Vous souriez une dernière fois à la femme et vous vous précipitez dans les escaliers.

Arrivé à mi-chemin, vous entendez les claquements de bottes des légionnaires. Ils ont pénétré dans la Flèche. « Où est-il ? » entendez-vous hurler. Vous accélérez. Arrivé au sommet, vous regardez une dernière fois en bas. Une foule plus grande se presse autour du pied de la Flèche. Notez le code SAUVEUR et ajoutez 5 points à votre score de Visibilité. Vous empoignez le deltaplane. Rendez-vous au **18**.

40

Hélas, vous ne parvenez pas à détruire le dernier muscle. Il tient bon, et le Cœur aussi, toujours suspendu en l'air. Les légionnaires de la cohorte sont là, à portée de tir, et vous n'avez d'autres choix que de plonger vers le plancher détruit par les autres muscles. Vous vous retrouvez dans un flot de liquide tiède, mélange d'eaux souterraines et de sang. Vous êtes emmené loin, sous la terre, et c'est seulement après une éternité que vous émergez à la surface.

Vous reconnaissez l'étang où vous aviez, il y a onze ans de cela, pris une voie sans retour. Vous avez réussi. Vous avez enfin pu échapper à la bulle. Vous rejoignez la berge, et vous mettez le plus de distance possible entre la bulle et vous. Vous voyez quelques remous dans l'étang, et quelques têtes émergent. Vous avez tellement porté atteinte à l'intégrité de sa réalité que la bulle relâche une partie de ses prisonniers.

Il est fort probable qu'elle survive encore un certain temps, mais son heure est plus que jamais comptée. Vous pensez revenir dans le coin d'ici quelques aventures, avec prudence bien entendu. C'est avec une pensée pour Mathilde et tous ceux que vous laissez quelque temps derrière que vous prenez la route d'Attégia.

41

Vous interpellez Ogun. Vous savez que son activité de métallurgiste le conduit à forger des couteaux rituels. « Oui, il m'est arrivé de forger les couteaux utilisés dans les sacrifices macabres de l'Imperium. Ne me regarde pas comme ça, il faut bien gagner son pain. » Vous ne lui reprochez rien, vous-même avez travaillé à des choses peu glorieuses par nécessité. Mais quand vous exposez votre idée, son visage exprime l'incertitude. « Tu veux que je fasse un couteau à lame escamotable ? Qui se retracte automatiquement quand on l'utilise et qui sabotera le sacrifice de ce cheval ? Moi qui pensais être fou à vouloir défier les ingénieurs de Vulcain, je suis tombé sur plus fêlé que moi ! Je veux bien t'aider à fabriquer ce faux couteau. Et à le faire parvenir aux offices de Mars, j'ai mes contacts. Par contre, tu signeras la lame de ton nom, hors de question que ma réputation de coutelier tourne au vinaigre en raison d'une mauvaise blague ! J'ai une boutique à faire tourner ! »

Vous consacrez donc plusieurs heures à fabriquer le couteau escamotable. Ogun, qui vous a dessiné des plans en quelques minutes vient vous donner un coup de main de temps à autre. Finalement, vous réussissez à faire une lame à la fois élégante,

terrifiante, et surtout inoffensive. Vous rigolez à l'idée du ridicule du prêtre sacrificiel qui l'utilisera. Ogun vous félicite, puis vous annonce qu'il fera ce qu'il faut pour faire parvenir cette lame à qui de droit. « Tu risques beaucoup, mon ami, et moi aussi. Mais on ne résiste pas à une tentative d'humilier les puissants, non ? »

Vous retournez voir Épona, et vous lui annoncez le stratagème. D'abord dubitative, elle est finalement conquise. « Hélas, pas sûr que Bayard échappe à la vengeance des cultistes de Mars. Mais il restera le cheval fantôme que les lames ne peuvent blesser. Pour toujours. »

Ce travail vous a pris la journée. Notez le code SEMIK et cochez une case jour. Vous retournez passer la nuit à votre point de chute. Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

42

Vous vous installez dans la cabine. La vieille dame vous invite à vous allonger sur le ventre sur la chaise oblique. Elle sort d'un tiroir une liasse de papiers.

« Hé bien pour toi, ça sera un territoire de Vespuccie, un qui appartenait aux Lakotas. »

La séance ne dure pas longtemps. La douleur est supportable, notamment grâce à une sorte de breuvage que vous pouvez aspirer avec une paille. Le procédé néanmoins vous répugne. Ce tatouage est pour la vie, et voir des individus subir ce marquage dans un cadre aussi accepté par ceux-là même qui le subissent vous fait bouillir de colère. Mais la colère, vous avez appris à la contenir, si jamais vous l'exprimée, vous pourrez être puni par le premier milicien de la cohorte qui passe. Vous l'avez déjà subie, avant d'avoir rencontré Mathilde, et même au début, lorsqu'elle vous prodiguait les conseils pour avoir une place correcte dans l'Imperium. De toute façon, vous savez que lorsque vous quitterez cette bulle, vous reprendrez le contrôle de votre corps, cette blessure, et toutes les autres subies depuis onze ans, s'effaceront lors de votre retour vers Attégia.

Le tatouage est terminé. La tatoueuse vous montre par l'intermédiaire d'un miroir votre dos. Vous observez les fleuves, les reliefs, les quelques points d'intérêt, et les étiquettes des différents lieux dans une calligraphie latine. Vous quittez la cabine, puis vous sortez du palais par un autre couloir que celui par lequel vous êtes entré. Pas de fresques cette fois. Vous vous retrouvez alors dans une ruelle attenante au palais.

« Eh bien, tu n'es pas un de mes enfants, et pourtant, tu as décidé de supporter une part de notre fardeau. »

Vous n'aviez pas remarqué le vieillard qui vient de vous parler. Pourtant, il était assis sur un banc juste en face de la porte de sortie. Il vous fait signe de vous asseoir près de lui, à l'ombre d'un olivier. Vous acceptez l'invitation. Si votre intention a

fonctionné, vous savez à qui vous avez affaire. Atlas, le roi de l'Atlantide.

« Nous ne sommes que l'ombre de ce que les légendes disent de nous, et certains n'y croient même plus. Porter l'image de ce monde est un fardeau plus lourd qu'il n'y paraît. Merci d'en supporter une partie avec nous. »

Alors que vous alliez remercier le roi atlante qui s'ignore, vous voyez deux jeunes gens sortir. Ce sont Amphi et Eva, avec qui vous aviez échangé avant de rentrer dans le palais Cassini.

« Tu vois, nous avons tous les deux une partie des débris de la Lune. » Bien qu'Eva semble nargueuse, Amphi n'a pas l'air déçu d'avoir échappé aux territoires Vespucciens qu'il prétendait espérer. Vous vous retournez vers Atlas pour prendre congé, mais le banc est vide.

Si vous avez noté CHANG'E, mais pas le code SOQUATRE, vous pouvez aborder de nouveau les deux jeunes gens. Rendez-vous au **31**. Sinon, vous partez flâner dans la ville. Rendez-vous au **16**.

43

Les cultistes de Cthulhu possèdent le trident des enfants de Gades. Pour l'obtenir, il vous faut le subtiliser à l'assistant de l'orateur. Assoupir la cérémonie, c'est la stratégie conseillée par vos commanditaires, et vous n'en avez pas d'autres. C'est le rôle du petit sachet remis par la bande de voyous atlantes. Vous observez la cérémonie. L'académicienne mène la danse,

et l'orateur et ses assistants sont obligés de suivre. Vous essayez de rester concentré sur eux, sans trop vous impliquez dans le rituel. Elle vous remarque, elle sait que vous manigancez quelque chose. Une musique fascinante et voluptueuse est alors jouée par la sono.

Au bout d'une éternité, les assistants de l'orateur sortent des plateaux d'encens qu'ils font circuler dans la foule hypnotisée. Vous vous demandez à quoi bon endormir l'assemblée avec le produit des enfants de Gades, vu qu'elle est bien partie pour s'assoupir d'elle-même. Quand l'encensoir passe devant vous, vous jetez néanmoins le sachet dedans, le plus discrètement possible. Puis vous vous éclipez rapidement. Quelques minutes plus tard, revenu sur les lieux, vous remarquez que tout le monde est assoupi. Vous avancez alors vers l'assistant de l'orateur, puis vous lui subtilisez ce fichu trident. Vous vous en emparez et déguerpissez.

« Petit voleur, je savais bien que tu manigançais quelque chose. » La femme aux yeux roses, elle n'a pas pu vous oublier aussi bien que vous l'avez oubliée elle. Vous détaillez, elle ne semble pas vouloir vous poursuivre.

Sans trop de peine, vous retrouvez le chemin du quartier atlante. L'activité y est encore moins intense que la matinée, et vous n'avez pas de peine à retrouver la petite bande. La cheffe est surprise de vous voir lui tendre le larcin.

« Regardez-moi ça, tu as retrouvé le trident, j'y crois pas. Bravo à toi, le vieux va être content. » Puis, elle s'apprête à quitter les lieux avec sa bande. Vous commencez à les suivre, quand une de leurs complices accoure vers vous. « La cohorte,

elle arrive ! » Et effectivement, elle est poursuivie par deux légionnaires ventripotents. Les enfants de Gades détalent. Ce serait une mauvaise idée de fuir avec eux, et vous suivez votre propre route. Les agents de l'ordre vous ont-ils vu ? En tout cas ils ne semblent pas être en mesure de vous rattraper. Notez le code TRITON et ajoutez 3 points à votre total de Visibilité. Un vol, même dans ces conditions, ne passent pas inaperçu.

La journée se termine, cochez une case jour, et rejoignez prudemment votre lieu de chute pour aller y passer la nuit.

Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

44

Vous êtes au temple des Faiseurs. Si vous n'avez pas le code MARTEAU, rendez-vous immédiatement au **13**.

Sinon, si vous voulez de participer aux ateliers d'Ogun, et que vous n'avez pas le code YMIR rendez-vous au **45**.

À moins que vous ayez le code EQUUS, mais pas me code SEMIK, vous avez une idée de projet particulier sur lequel travailler avec Ogun. Rendez-vous au **41**.

Si vous avez le code CHANG'E, mais pas le code SÉLÉNOGRAPHIE, vous pouvez être tenté d'aborder Belisama, rendez-vous au **28**.

Mais vous pouvez aussi partir pour explorer un autre quartier de la ville. Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

45

Ogun vous amène dans le cœur du temple des faiseurs. Passés une grande voûte de ce qui semble être une mini-forge bâtie à l'intérieur du temple, la température monte soudainement d'une bonne dizaine de degrés. Plusieurs forgerons travaillent à fondre des rouages, des lames, des pistons, autant d'éléments permettant de constituer des mécanismes complexes. Le but ici est de préparer le plus possible de matériel pour les démonstrations de Beltaine. Vous trouvez rapidement votre place, travaillant tour à tour à activer des soufflets et à battre le fer. Vous laissez l'ouvrage et la gravure à des artisans plus expérimentés.

Au bout de quelques heures, Ogun revient vers vous. Il a lui-même fondu plusieurs rouages et vous invite à le suivre pour vous montrer ce sur quoi il travaille. Il vous amène dans un grand hangar où siège sur un trône démesuré ce qui semble être un géant. Un géant de fer.

« Chaque année, je progresse. Celui-ci arrive à tenir debout, regarde. » Il active l'automate qui se lève de son trône, reste debout plusieurs dizaines de secondes, puis se rassoit. Vous êtes impressionné. Ni l'Imperium, ni ses rivaux n'ont réussi à bâtir de grosses machines, plus grosse que les petits fourgons et les voitures individuelles, en dehors des trains qui sont prison-

niers de leurs rails. La plupart des ingénieurs ont toujours défendu l'idée que passer un certain volume, les roues ne pouvaient permettre la mobilité d'une machine. Seul l'utilisation de jambes pourrait résoudre ce problème. Et il semblerait que vous ayez devant vous la première preuve de concept fonctionnelle. Sans aucun doute cette machine attirera l'œil, et probablement la jalousie des ingénieurs de Vulcain. Ogun appelle un ensemble de gros bras et ils commencent à attacher des cordes autour du lourd trône de bois du géant. Pour la Beltaine, le Titan mécanique sera tiré à travers la ville vers le parvis de la Basilique Blanche où il sera exhibé.

Vous avez passé la journée à travailler dans le temple des faiseurs. Cochez 1 case de jour et notez le code YMIR. Vous retournez vers votre point de chute.

- Si vous suivez la stratégie infiltrée, avant de vous laisser partir et pour vous remercier à la fois pour votre contribution d'aujourd'hui mais aussi ce que vous avez fait pour votre fablab, Ogun vous invite à participer à déplacer le trône vers la Basilique le jour de Beltaine. C'est votre chance de pénétrer dans ce sanctuaire, but de votre mission. Rendez-vous pour le moment au **25**.
- Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**.
- Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

Ogun sourit tout en haussant les épaules. Vous envoyez un bon coup dans la figure d'un partisan de Vulcain qui s'apprêtait à attaquer le forgeron. Les légionnaires sont débordés. Ils n'ont toujours pas reçu d'ordre, et n'ont heureusement pas d'armes à feu sur eux, probablement pour éviter toute violence qui pourrait être préjudiciable à l'ordre, dans un tel endroit, à un tel moment. Néanmoins, ils n'hésitent pas à utiliser de la matraque désormais. Et ils ont clairement pris le parti des masques de fer, ce qui ne vous surprend pas quand vous remarquez vos congénères, vêtus de vêtements bariolés et rapiécés, là où les ingénieurs de Vulcain arborent des costumes impeccables et parfaitement portés, même dans l'action du combat. On sait reconnaître le parti des dominants dans la légion.

Les choses commencent à devenir sérieuses quand vous remarquez que des légionnaires arrivent à tirer à l'écart certains de vos alliés pour les tabasser hors de portée de vos représailles. D'un autre côté, un ingénieur qui pensait pouvoir faire chuter le colosse se fait écraser sous ses pas.

Le colosse... il continue à avancer en montant les marches vers la Basilique.

Ogun s'adresse de nouveau à vous. « Bon, j'apprécie ta compagnie, mais là, si tu veux y aller c'est le moment, le Titan va rentrer dans la grande porte de la basilique d'un moment à l'autre !

– Quoi ? Mais tu ne peux pas l’arrêter, lui lance Belissama qui frappe la tête d’un légionnaire avec celle d’un masque de fer, à moins qu’elle fasse le contraire.

– J’ai bossé toute la nuit pour le faire marcher, hier soir, il tenait à peine debout ! J’ai pas eu le temps de mettre un bouton d’arrêt », se défend le forgeron.

Oui, il est temps que vous y alliez. Ogun vous donne une tape amicale sur l’épaule et Belissama tend pouce levé en vous faisant un clin d’œil.

Vous courez vers le sommet des marches, en passant entre les jambes du géant. Il reste quelques minutes avant qu’il atteigne le portique. Vous rentrez dans la Basilique. Notez le code RÉVOLUTION et ajouter 5 points à votre score de Visibilité. Rendez-vous au **35**.

47

Vous courez sur la passerelle pour rejoindre la seconde plateforme. Le muscle de la Colère.

La colère fut votre première réaction face à l’absurdité de cette bulle. Cet interdit est celui qui bénéficie du plus d’accommodement. La colère peut être redirigée lors de la guerre et les massacres qui parsèment l’histoire de ce monde. Tout un tas de justifications sont alors trouvées pour permettre la violence, bien souvent sur les plus faibles. Par contre, dès qu’une moindre injustice suscite du mécontentement, les contes de princesses

capricieuse et de rebelles burlesques sont avancés pour ridiculiser cette émotion.

Oh, vous ne comptez pas retenir la vôtre, et c'est de toute votre rage que vous vous acharnez sur cette membrane.

Sa résistance est de 5. Pour chacun des codes suivants en votre possession, soustrayez en la valeur indiquée.

135	1
AROMATE	2
COCHEMARE	4
RAVE	1
SAUVEUR	3
SELENOGRAPHIE	2
SEMIK	1
SOQUATRE	3
TRITON	2

Si le résultat est inférieur à 1, retirez 1 point à votre temps, sinon retirez la valeur obtenue.

Comme celui de l'amitié, le muscle de la colère s'effondre et frappe le sol, portant un nouveau coup au plancher. Le cœur s'accélère. Privé de deux des parois qui le retiennent, il semble commencer à basculer et à quitter la gaine constituée par les trois autres muscles. Que faites-vous ici, depuis combien de temps êtes-vous là ? Votre perception de la réalité semble s'altérer. À moins que ce ne soit pas juste votre perception. Si votre temps est à 0, rendez-vous immédiatement au **20**. Sinon rendez-vous au **8**.

L'île des Parisii est vaste. Un des lieux les plus intéressants sont les grandes écuries, rattachées à une grande prairie qui occupe le quart de l'île. Vous vous approchez du bâtiment, sans rencontrer de légionnaires de la cohorte. Les chevaux gambadent librement dans la prairie verte. Ils semblent libres, tout du moins pour ceux qui ne sont pas montés. Vous remarquez parmi les cavaliers une femme brune dans la quarantaine. Elle chevauche un étalon noir, sans selle ni bride, à la façon des amazones. Elle semble rire aux éclats quand sa monture se précipite vers vous pour s'arrêter et se cabrer près de la clôture.

« Oh, que t'arrive-t-il mon grand ? Étranger, il semblerait que tu aies tapé dans l'œil de Bayard. » Étranger ? Comment sait-elle ? Probablement de la même façon que vous savez qu'elle est Épona, la déesse celte des chevaux. Elle descend de sa monture et s'approche de vous. « Hélas, ses jours sont comptés, lâche-t-elle, son ton enjoué ayant disparu aussi vite que son cheval court, le Maius Equus lui sera dédié. » Les sacrifices équins pratiqués par les prêtres de Mars. Dans les temps anciens, les chevaux portaient les généraux à la guerre. Le sacrifice visait alors à offrir au dieu de la guerre sa propre monture, lors d'une fête à l'automne. Depuis l'avènement des voitures, les chevaux sont devenus désuets, tout du moins pour le transport et la guerre. Le rituel a alors été abandonné. Mais le clergé de l'Imperium en a choisi autrement, pensant que l'humiliante défaite de la précédente guerre était due à l'abandon des anciennes coutumes. Ainsi le nombre de rituels sacrificiels

a été multiplié, chaque fête de l'année étant un prétexte à l'abattage rituel.

Visiblement, d'après Épona, c'est Bayard le malheureux élu. « Bayard est un cheval qui n'accepte aucune limite, aucun maître. Il cherche depuis toujours à fuir cette petite prairie, et il voit finalement son existence encore plus restreinte dans le temps. J'aimerais qu'il connaisse au moins une fois une liberté unique, qu'il court dans les rues de la ville. Je n'ai jamais pu le faire moi-même. J'ai tant de choses à faire ici. Et j'avoue avoir toujours eu peur des risques. »

« Je ne sais pas chevaucher, répondez-vous simplement, je n'ai jamais appris. » Déçue, Épona baisse les yeux, puis se reprend : « Alors trouve quelqu'un qui peut le faire. Amène-le à Bayard. Ou sauve-le ! Enfin fait quelque chose, bon sang. » Alors que vous vous attendez à ce que sa colère exacerbe la nervosité de Bayard, vous remarquez qu'il n'en est rien, et que le cheval, au contraire, va frotter sa tête contre la sienne dans un signe d'affection.

Notez le code EQUUS. Après quelque temps à regarder les chevaux, vous décidez de faire autre chose.

Si vous exécutez la stratégie souterraine, rendez-vous au **14**. Si vous exécutez la stratégie infiltrée, rendez-vous au **25**. Si vous exécutez la stratégie des airs, rendez-vous au **33**.

C'est le jour du grand saut. Vous avez peine à dormir quelques heures, mais il vous faut patienter. Vous ne pouvez pas infiltrer la Basilique trop tôt, pas avant que Beltaine soit réellement engagé et que les citoyens de l'Imperium déboulent dans les rues de Lutèce. Finalement vous tombez de sommeil, et votre réveil vous en sort quelques heures plus tard. La matinée est bien engagée, c'est le moment d'y aller. Vous entendez la clameur de la foule venir de toute part.

Vous sortez du petit cabanon pour vous rendre à la Flèche. Sur son parvis, une assemblée s'agite autour d'une petite estrade qui n'était pas encore montée la veille et le prêtre, surpris de vous voir monter travailler, accepte votre excuse d'aller chercher un objet que vous aviez oublié sous la charpente de la Flèche. Vous entrez dans le bâtiment religieux et montez avec appréhension les marches qui vous mènent au sommet. Vous préparez le deltaplane, assez rapide à monter. Vous enlevez tout un pan d'ardoises pour vous permettre d'accéder à l'extérieur. L'opération est risquée, vous le savez, mais vous avez calculé la trajectoire à prendre, et même avec peu d'élan les choses devraient se faire. Mais en terminant de dégager la toiture, vous constatez de l'agitation à plusieurs dizaines de mètres en dessous de vous. Vous entendez des cris venant de la femme qui venait prier les jours précédents. Vous comprenez ce qui est en train de se passer. L'estrade était en fait un échafaud. Selon le rituel, un homme est choisi parmi les fidèles de la Mère pour être pendu à la façon du Fils, c'est-à-dire afin que son supplice dure le plus longtemps possible. Visiblement, la pleureuse

semble s'y opposer, mais elle est seule face à la foule. De ce que vous en savez, la victime de ce genre de rituel est volontaire, mais il est certain que quelqu'un est en train de mourir sur le parvis de la Flèche.

Votre deltaplane est prêt, il ne vous reste plus qu'à y aller. Allez vous partir maintenant (rendez-vous au **18**), ou redescendre pour intervenir (rendez-vous au **39**).

50

La membrane se déchire sous vous coup plein de rage. Plus rien ne retient le Cœur, et il s'effondre sur le plancher, le détruisant dans une explosion doublée d'un craquement violent. Vous êtes entraîné avec lui, tout comme une bonne partie de la Basilique blanche. Vous vous évanouissez alors que le flot tiède d'eau et de sang vous emmène dans les entrailles de la terre.

Vous vous réveillez allongé sur une barque de bois. Perdu, vous regardez la femme qui la dirige sur un fleuve qui ressemble un peu à la Marne. Il vous faut un certain temps pour reconnaître Mathilde. Elle n'est plus la femme âgée et mourante que vous avez quittée il y a quelques jours, ou quelques siècles, vous ne savez plus. Ni la femme d'âge mûr qui vous avait recueilli lors de votre arrivée. En fait, elle n'a plus d'âge. Comme pour n'importe qui parcourant librement les voies de l'univers.

Vous regardez autour de vous, sur les berges, des foules se pressent. Les routes se rejoignent comme elles ne l'ont jamais fait à leurs yeux. De nouveaux embranchements s'offrent aux

voyageurs sur des voies qui avaient toujours été balisées pour ne pas quitter la bulle. Les ponts qui enjambaient le fleuve mènent désormais dans les airs ou dans les profondeurs des eaux plutôt que sur l'autre rive. Les bâtiments se voient dotés de nouvelles portes, ouvrant sur des lieux alors inaccessibles. Et les gens courent partout, certains apeurés, d'autres pleurant de joie. Vous avez détruit la bulle. Sa réalité n'est plus, et son espace n'est désormais plus isolé du reste de l'univers. Des morts retrouvent les vivants dans de grandes farandoles, des géants de chairs et d'acier découpent l'horizon qui n'est plus unidimensionnel. Les plus éveillés commencent à comprendre, à se souvenir de qui ils sont vraiment. Vous vous retournez vers Mathilde et vous comprenez.

Après une éternité de silence, vous lui demandez « Pourquoi m'as-tu aidé à détruire ton monde ? Tu l'as créé de toute pièce, tu as su y emprisonner tant de gens. Et tu me le fais disparaître. »

« Je n'étais pas sûre que tu irais jusque-là. Quand tu es arrivé, les choses ont changé. Tu es le premier d'Attégia que je rencontre. Vous êtes particulier. Votre regard sur l'univers est si libre et détaché. Je voulais d'abord t'y faire une place, pour que tu y restes. Et puis, ton désir de partir était si puissant que j'ai réalisé que je ne pouvais te retenir. J'ai alors balisé ta route, sans savoir où elle te mènerait. Où elle nous mènerait même. », complète-t-elle en contemplant de longues minutes la foule le long des berges et au-delà.

« Tu veux aller à un endroit en particulier ? »

Vous regardez la démiurge un temps, puis vous tendez la main pour qu'elle vous donne la perche.

« Si tu veux je t'emmène à Attégia. »