

KULT

le Temple de Zorq

0

Introduction

Après la terrible catastrophe, dont on se souvient comme "la Brûlure", l'humanité n'est plus qu'une petite fraction de ce qu'elle était autrefois. Parmi les humains normaux sont apparus les mutants. Les mutants physiques, horriblement déformés, et les mutants mentaux, identiques aux Normaux en apparence, mais ayant développé des pouvoirs psychiques. Vous êtes un de ceux là - un Syntoniseur. Votre nom est "Raven", le corbeau.

Les Protozorqs, des mutants physiques fanatiques, ont capturé votre amante. Décidé à la sauver, vous vous êtes laissé capturer à votre tour, et avez été emmené dans le Temple de Zorq sous la Montagne. Vous avez une heure pour réussir les Cinq Épreuves de Deilos. Sinon, la mort vous attend. Mais remporter les épreuves et devenir un Divo, un Messager de l'Ordre Nouveau, est-il le meilleur moyen de retrouver votre amie et de la sauver ?

Un mot sur ce Livre-Aventure

« Kult : le Temple de Zorq » est une adaptation du jeu vidéo « Kult : Temple of the Flying Saucers » (pour sa version européenne), aussi connu sous le nom de « Kult : Chamber of the Sci-Mutant Priestess » (pour sa version américaine), publié par Exxos en 1989. Je ne revendique donc aucunement l'écriture de l'intrigue. À tout seigneur, tout honneur, les véritables auteurs sont : Johan « Arbeit von Spacekraft » Robson (scénario), Patrick Dublanquet (programmation), Michel Rho (graphismes) et Stéphane Picq (musique et sons). Je ne me considère que comme l'auteur de l'adaptation. J'ai écrit certains textes originaux pour les besoins du jeu, et apporté ma propre interprétation à la mise en scène des événements, mais de nombreux textes et dialogues ont été repris tels quels. D'autres ont été profondément modifiés. Il n'y a aucune intention de vol ou de plagiat de ma part - je souhaite juste me faire plaisir en « déclinant » sur un nouveau support un jeu que je trouve fantastique.

Ce Livre-Aventure n'est PAS un produit de Exxos. C'est une œuvre de fan, publiée sans aucune autorisation et sans aucune intention de profit. Kult appartient uniquement à ses auteurs et ayant-droits.

Comment jouer ?

Le principe

Comme dans tout livre-aventure, il vous suffit de lire un paragraphe jusqu'au bout, en commençant au 1, puis, à la fin de chaque paragraphe de choisir une des options proposées. Quand vous avez choisi ce que votre personnage décide de faire, rendez-vous simplement au paragraphe dont le numéro correspond à l'option que vous avez retenue.

Notez que vous pouvez, si vous le souhaitez, vous rendre directement au **1** : le reste des règles vous sera expliqué au fur et à mesure de l'aventure. Pour votre facilité, cependant, elles sont compilées à la suite.

Les combats

Pour les combats, vous aurez besoin d'un dé à six faces classique (ou D6), et de quelques caractéristiques chiffrées pour vous et pour votre adversaire.

Les assauts

Chaque combat est décomposé en plusieurs "assauts". À chaque assaut, vous et votre adversaire aurez une occasion de prendre l'avantage dans le combat et éventuellement de tuer l'autre. Chaque assaut se résout de la même façon :

- 1) On calcule les potentiels d'attaque
- 2) On compare les deux potentiels d'attaque
- 3) Celui qui n'a pas emporté l'assaut gagne des points de Danger
- 4) Si l'un des combattants atteint sa Limite de Danger, il est vaincu
- 5) Si aucun des deux n'a été vaincu au cours de cet assaut, on passe à l'assaut suivant, en recommençant à l'étape 1.

Le potentiel d'attaque

Tirez un D6 pour vous et ajoutez votre Combativité. Cette somme est votre *potentiel d'attaque* pour cet assaut.

Tirez également un D6 pour votre adversaire, et ajoutez sa Combativité. Il s'agit de son potentiel d'attaque pour cet assaut.

Comment connaître la Combativité ?

La Combativité de votre adversaire vous sera toujours indiqué dans le paragraphe où a lieu le combat. Un humain ordinaire a une Combativité entre 7 (pour quelqu'un de chétif) et 9 (pour quelqu'un de costaud). Comme vous êtes un combattant très bien entraîné et particulièrement doué, *votre Combativité est de 10*.

Remporter un assaut

Comparez les deux potentiels d'attaque. Si celui de votre adversaire est plus élevé, il prend l'avantage sur vous dans le combat. Vous recevez alors des points de Danger. Si c'est votre potentiel d'attaque qui est plus élevé que celui de votre adversaire, c'est vous qui prenez l'avantage dans le combat et c'est votre adversaire qui reçoit des points de Danger. En cas d'égalité, comme vous êtes le héros de l'histoire, ce sera toujours vous qui prendrez l'avantage.

Prendre l'avantage dans un combat signifie qu'on force l'adversaire à reculer, qu'on l'oblige à rester sur la défensive en multipliant les coups qu'il doit bloquer, qu'on lui porte un coup sans gravité mais qui lui coupe le souffle, qu'on le fait tomber, bref, qu'on prend l'ascendant ou l'initiative dans le combat.

Les points de Danger

Le nombre de points de Danger que celui qui remporte un assaut inflige à

l'autre dépend de l'arme qu'il utilise. *En général, vous serez à mains nues, et vous causerez donc 1 point de Danger.* Le texte vous indiquera toujours combien de points de Danger l'adversaire vous inflige quand il remporte un assaut.

Les points de Danger ne sont valables que pour un seul combat. Une fois que vous avez vaincu tous les adversaires d'un même combat, vous pouvez rayer les points de Danger qu'ils vous ont infligés.

La Limite de Danger

À la fin d'un assaut, si votre adversaire atteint un nombre de points de Danger égal ou supérieur à sa Limite de Danger, vous remportez le combat. Si c'est vous qui, le premier, atteignez votre Limite de Danger, vous êtes vaincu.

Selon la situation, un de vous deux peut être en plus mauvaise posture que l'autre. Votre adversaire peut également être particulièrement tenace, ou savoir bien encaisser les coups, ce qui lui donnera une Limite de Danger plus élevée que d'autres. Le texte du paragraphe où a lieu le combat vous indiquera donc toujours quelle est sa Limite de Danger, selon sa situation et ses capacités. *Votre propre Limite de Danger sera habituellement de 10 points.*

Les huit pouvoirs psychiques

Vous êtes un Syntoniseur, un mutant mental doué de pouvoirs psychiques. Il existe plusieurs types de pouvoirs, chaque Syntoniseur ayant un peu sa propre spécialité. Vous disposez vous-même des huit pouvoirs suivants : l'hypervision, la mouche, la lecture des pensées, le brouillard mental, le balayage hypersensoriel, la télékinésie, le pouvoir d'extrême violence et la synchronisation. Ces huit pouvoirs nécessitent de puiser dans vos ressources d'énergie psychique, ou Psychénergie. Vous disposez en plus de quelques pouvoirs mineurs que vous pourrez toujours utiliser, sans avoir à dépenser de Psychénergie.

1) L'hypervision

Le pouvoir d'hypervision, appelé également "les yeux solaires", vous permet de voir dans l'obscurité totale. C'est un pouvoir peu coûteux en énergie, mais qui vous révèle comme mutant : vos yeux deviennent lumineux. Vous devez dépenser 1 point de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.

2) La mouche

Le pouvoir de la mouche, appelé également "pattes d'araignée", vous permet de marcher sur les murs. Ce pouvoir vous révèle immédiatement comme un mutant : tout le monde trouvera bizarre qu'un humain marche sur les murs. Vous devez dépenser 2 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.

3) La lecture des pensées

La lecture des pensées, ou détection des pensées, comme son nom l'indique, vous permet de savoir ce que pense réellement un individu. C'est un pouvoir très discret. Vous devez dépenser 2 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.

4) Le brouillard mental

Ce pouvoir permet de brouiller l'esprit d'un individu pour le rendre

temporairement idiot ou stupéfait. Ce n'est pas un pouvoir de combat : aussitôt attaqué, l'individu reprendrait ses esprits. C'est un pouvoir très discret, mais épuisant. Vous devez dépenser 3 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.

5)Le balayage hypersensoriel

Appelé aussi "le scan" ou "le scanner", ce pouvoir vous permet de balayer mentalement la pièce avec vos capacités hyper-sensorielles, afin de révéler les mécanismes cachés et tout ce qui pourrait ne pas apparaître à l'œil nu. C'est un pouvoir très discret, et peu coûteux. Vous devez dépenser 1 point de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.

6)La télékinésie

La télékinésie est la capacité de déplacer les objets à distance, par la simple force de la volonté. Malheureusement, vous ne pouvez l'utiliser qu'avec de petits objets, pas avec des personnes. C'est un pouvoir assez spectaculaire, qui vous révélera immédiatement comme mutant. Il est également assez fatigant. Vous devez dépenser 3 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.

7)L'extrême violence

Ce pouvoir vous permettra de remporter de nombreux combats. Quand vous l'utilisez, vos yeux deviennent rouge sang, et votre force, votre rapidité ainsi que votre rage sont décuplées. Votre Combativité augmentera temporairement de 3 points et vous infligerez 2 points de Danger de plus à chaque assaut remporté. Votre Limite de Danger, par contre, ne change pas. Une fois votre adversaire mort, vous retrouverez votre état normal. C'est un pouvoir très coûteux et très voyant, qui vous révélera immédiatement comme un mutant. Vous devez dépenser 4 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.

8)La synchronisation

Vous êtes en permanence relié télépathiquement à l'Amplificateur Hitachi-Gauss. En utilisant la Synchronisation, vous pouvez partager vos sentiments et vos émotions avec cet allié, qui pourra vous donner un conseil. Vous devez dépenser 1 point de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.

9)Les pouvoirs mineurs

En plus de ces huit pouvoirs, vous êtes capable de connaître exactement le déroulement du temps. Vous avez une sorte d'horloge mentale que vous pouvez consulter à tout moment. La plupart du temps, vous serez également capable de déterminer où est le nord et les trois autres points cardinaux. Enfin, vos étonnantes capacités mentales vous permettent de déchiffrer et comprendre de nombreux langages.

Les points de Psychénergie

Vous commencez votre aventure avec 30 points de Psychénergie. Chaque fois que vous utilisez un de vos huit pouvoirs psychiques, vous devez dépenser le nombre de points correspondant. Si vous n'avez pas assez de points, vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir.

La feuille d'aventure

Prenez une feuille de papier vierge. Elle sera votre *feuille d'aventure*. Prenez également un crayon et une gomme.

Sur votre feuille d'aventure, vous aurez à noter vos caractéristiques et votre inventaire. C'est également sur cette feuille que vous écrirez le déroulement de vos combats.

Caractéristiques

Votre *Combativité* est de 10 au début de votre aventure. Mais elle pourra changer en cours de route.

Votre *Psychénergie* commence à 30 points. Mais elle diminuera progressivement au cours de votre aventure.

Votre *Limite de Danger* est de 10.

Votre inventaire

Notez-y tous les objets que vous emportez avec vous. S'il s'agit d'une arme, vous devez également noter de combien elle augmente votre Combativité, et combien de points de Danger vous causez en plus à chaque assaut remporté quand vous l'utilisez.

Combats

Pendant les combats, vous devrez aussi noter la Combativité de votre adversaire, sa Limite de Danger, la totalité des points de Danger que vous avez reçus lors de ce combat, et la totalité de ceux que votre adversaire a reçus.

Autres notes

Si vous rencontrez des indices, il peut être une bonne idée de les noter. De même, si l'on vous donne un mot de passe, il faut le noter.

À présent, vous pouvez vous rendre au **1**.

Bonne chance, Raven !

1

« Alors comme ça, Raven, tu veux savoir comment c'était avant ? Le passé t'intéresse ? » Puis il était parti dans un rire fort et caverneux, comme il en avait l'habitude. Accroupi dans ce cachot sombre et puant des Protozorqs, avec quatre autres captifs, vous ne pouvez rien faire d'autre qu'attendre. Vos pensées vagabondent. Pour une raison ou une autre, vous vous remémorez les paroles de Gromek, votre ancien professeur.

« Des générations et des générations avant que tu naisses, il y a eu ce qu'on appelle la Brûlure. Personne ne sait exactement ce que c'est, à part que c'était une énorme catastrophe qui a tout détruit. Tout le monde d'avant.

- Et qu'est-ce qu'il y avait avant la Brûlure ? aviez-vous alors demandé, l'interrompant.

- Tu es vraiment très curieux pour ton âge ! Tu sais, comme je te l'ai dit, presque tout a été détruit, nous n'avons donc pas beaucoup de traces pour le savoir. Mais c'était une merveilleuse période, de gloire et d'abondance, où les hommes maîtrisaient une fabuleuse magie qu'on appelait « la Technologie ». Cette magie leur permettait de presque tout accomplir. Ils savaient tout construire : des cités immenses, des engins qui vont dans le ciel ou sur la mer, des « plastiques », des « machines ». Ils connaissaient les secrets d'énergies mystérieuses, comme « l'Électricité », « l'Atome » ou « le Pétrole ». Mais un jour, ce fut la Brûlure, et tout ce monde merveilleux a disparu. Il n'est plus resté que ces terres désolées et peu fertiles que nous connaissons aujourd'hui. Beaucoup d'endroits ont été complètement détruits et ne sont même plus du tout habitables aujourd'hui...

Les gens étaient bien moins nombreux que dans le monde d'autrefois. Et en plus, certains étaient devenus différents. Les Normaux étaient toujours les plus nombreux, mais beaucoup d'hommes furent changés : c'était les premiers Mutants. La plupart des Mutants étaient des «mutants physiques», c'est à dire que c'était leur corps, leur forme, qui étaient changés. Certains étaient plus grands, d'autres plus petits, et ils étaient souvent affreusement déformés, et ne ressemblaient plus du tout aux Normaux. Les Normaux n'aimaient pas les Mutants, ils en avaient peur, et ils les chassaient. Mais ceux qu'ils détestaient le plus, c'était les «mutants mentaux», ceux dont c'était l'esprit qui avait changé. Ils les détestaient, parce qu'ils ressemblaient physiquement en tous points aux Normaux, et qu'il était impossible de les reconnaître. Mais c'était quand même des Mutants, parce qu'ils avaient des pouvoirs psychiques : ils pouvaient changer les choses autour d'eux grâce à leur volonté, à leur esprit. C'était les premiers *Tuners*. Des Syntoniseurs, comme toi et moi.

Au début, peu après la Brûlure, les Normaux tuaient systématiquement les Syntoniseurs, dès qu'ils les reconnaissaient. Mais certains réussirent à éviter de se faire découvrir, et à s'enfuir. Petit à petit, ils se réunirent tous, et commencèrent à s'organiser, et ils créèrent la première Antenne. Oui, une Antenne, comme celle où nous sommes en ce moment, où tu es né et où tu as grandi. Il en existe beaucoup, maintenant, mais la première a été construite par ces rescapés. C'est comme ça qu'est né le Réseau.

Depuis toujours, le Réseau nous protège contre les attaques des Normaux et nous permet d'élever nos enfants. Nous récupérons aussi tous les enfants Syntoniseurs qui naissent chez les Normaux, avant qu'ils puissent les identifier, et nous les mettons à l'abri, dans une des Antennes du Réseau. Générations après générations, nous avons exploré le monde, retrouvé des vestiges de l'ancien temps. Nos plus grands sages en ont re-découvert certains secrets magiques... comme « l'Électricité » ou « la Génétique »... Un jour, le monde ira mieux, grâce au Réseau. »

Vous aviez sept ans. Par la suite, c'est toujours Gromek qui vous a appris à maîtriser vos pouvoirs et qui vous a entraîné au combat...

Si vous voulez continuer à vous remémorer votre passé et les événements qui vous ont conduit jusqu'ici, allez au **21**. Si vous préférez passer cette introduction, rendez-vous directement au **8**.

2

Le Mutant avait gardé une forme humanoïde, mais sa peau était jaunâtre et par endroits, des veines vertes ressortaient. Il n'avait pas de cheveu, et à vrai dire aucune pilosité. Sa tête avait quelque chose de reptilien, avec le front courbé vers l'arrière et une sorte d'excroissance plate qui sortait de l'arrière de son crâne. De sa bouche dépassaient de terribles crocs, ajoutant ainsi à son aspect sauvage. C'était la première fois que vous voyiez un Protozorq.

Le Mutant, vêtu d'un vêtement mal taillé, brandissait une espèce de gros morceau de bois qu'il utilisait comme un gourdin. À ses pieds, une villageoise était tombée au sol, implorant la pitié dans son propre langage. Le gourdin heurta le crâne de la fugitive avec un terrible craquement moite. La femme s'effondra dans son propre sang. Vous n'étiez pas arrivé à temps pour elle, mais au moins, vous alliez pouvoir intervenir avant que cette brute ne s'attaque au vieillard qui l'accompagnait.

BRUTE MUTANTE

Combativité : 8

Limite de Danger : 2

Arme : gourdin (2 points de Danger)

Il est temps de résoudre votre premier combat. Tout d'abord, *notez sur votre feuille d'aventure que votre Combativité est de 10, et que votre Limite de Danger est de 10 également.*

Un combat se décompose en plusieurs assauts identiques. Pour commencer ce premier assaut, vous avez besoin d'un dé à six faces classique, ou D6.

Tirez un D6 pour vous, et ajoutez-y votre Combativité. Cette somme est votre *potentiel d'attaque*.

Tirez ensuite un autre D6 et ajoutez-y la Combativité de votre adversaire. Ici, le texte vous indique qu'elle est de 8 - ce Mutant n'est qu'une brute qui s'en prend

à des innocents, et il n'est même pas particulièrement costaud... La somme obtenue est bien sûr le *potentiel d'attaque* de votre adversaire.

Pour la deuxième phase de ce premier assaut, vous devez comparer votre potentiel d'attaque et celui de votre adversaire. Celui qui a le potentiel d'attaque le plus élevé remporte cet assaut, et prend l'avantage dans le combat. En cas d'égalité, comme vous êtes le héros, ce sera toujours vous qui remporterait l'assaut.

Prendre l'avantage dans un combat peut signifier plusieurs choses. Peut-être que celui qui a remporté l'assaut force son adversaire à reculer. Peut-être qu'il l'oblige à rester sur la défensive en multipliant les coups, le forçant ainsi à passer son temps à bloquer et parer. Le perdant de l'assaut peut avoir reçu un coup de poing sans gravité mais qui lui a coupé le souffle, ou peut-être est-il tombé. Bref, celui qui a remporté l'assaut prend l'ascendant sur son adversaire ou l'initiative dans le combat.

Qui a remporté cet assaut ? Vous ou lui ? Vous lui êtes supérieur, il y a donc de fortes chances que ce soit vous.

Lors de la troisième phase, celui qui a perdu l'avantage au cours de l'assaut reçoit des points de Danger. Si c'est votre adversaire qui a remporté l'assaut, vous recevez 2 points de Danger, car il manie un gourdin. Vous devez les noter sur votre feuille d'aventure. Le nombre de points de Danger que l'arme de votre adversaire inflige sera toujours indiqué par le texte. Si c'est vous qui avez remporté ce premier assaut, alors c'est le Mutant qui reçoit des points de Danger. Comme vous vous battez à mains nues, vous ne lui causez que 1 point de Danger. Vous devez également le noter.

Dans la quatrième phase de l'assaut, vous devez vérifier si l'un de vous d'eux a atteint ou dépassé sa Limite de nombre de points de Danger. En ce cas, il est vaincu. Si vous avez remporté l'assaut, le Mutant n'a ici reçu que 1 point de Danger, et il est indiqué que sa Limite de Danger est de 2. Vous ne l'avez donc pas encore vaincu. Si c'est le Mutant qui a remporté l'assaut, vous avez reçu 2 points de Danger. Comme 2 n'est ni supérieur, ni égal à 10, vous n'avez pas été vaincu non plus.

Selon la situation, un des deux combattants peut être en plus mauvaise posture que l'autre. Votre adversaire peut également être particulièrement tenace, ou savoir bien encaisser les coups, ce qui lui donnera une Limite de Danger plus élevée que d'autres. Le texte du paragraphe où a lieu le combat vous indiquera donc toujours quelle est sa Limite de Danger, selon sa situation et ses capacités.

À la fin de ce premier assaut, aucun de vous d'eux n'est encore vaincu. Passez donc à l'assaut suivant. Recommencez les quatre phases pour chaque nouvel assaut, jusqu'à ce que l'un de vous deux soit vaincu.

Les points de Danger que vous recevez ne sont valables que pour un seul combat. Si vous arrivez à vaincre tous vos adversaires du paragraphe, vous pouvez effacer les points de Danger que vous avez reçus avant de passer au paragraphe suivant.

(Si vous avez besoin de vous référer aux règles de combat pendant votre aventure, elles sont résumées au **0**).

Quand vous aurez vaincu cette brute mutante, rendez-vous au **12**.



Sa tête avait quelque chose de reptilien

3

Vous restez sur le crochet. Soudain, le monstre s'enfonce à nouveau dans le liquide. Puis, une fois submergé jusqu'aux trois quarts, il s'immobilise. Va-t-il s'enfoncer davantage par la suite ?

Que comptez-vous faire ? Allez-vous descendre par la corde (rendez-vous au **13**), ou préférez-vous attendre encore ? (rendez-vous au **30**).

4

Vos pieds et vos mains devenus adhésifs, vous vous accrochez à la porte en pierre derrière vous. Vous grimpez jusqu'à atteindre le plafond de la pièce, puis continuez la tête en bas, suspendu par vos quatre membres. La salle est immense, et la traversée risque de vous prendre du temps... À peine arrivez-vous au crochet que votre pouvoir cesse de faire effet. Vous empoignez fermement les deux côtés de l'ancre pour ne pas tomber. Cette pièce est haute ! Ce n'est pas le moment d'avoir le vertige... Pendant ce temps, vous constatez que la plateforme où vous étiez a complètement disparu sous la fange bouillonnante.

(Retirez 5 minutes de votre total de temps).

Que comptez vous faire à présent ? Allez-vous lâcher prise (rendez-vous au **19**), ou bien préférez-vous attendre de voir ce qu'il va se passer ensuite ? (rendez vous au **41**).

5

Vous glissez le long de la corde, et descendez sur le monstre de pierre. Il dégouline encore du liquide bouillant et visqueux à peine refroidi. Vous vous brûlez légèrement les pieds, mais serrez les dents. Soudain, le monstre commence à s'enfoncer à nouveau ! Va-t-il vous entraîner au fond ? Non. Une fois submergé jusqu'aux trois quarts, il s'immobilise à nouveau. Vos pieds froilent dangereusement le liquide bouillant en-dessous de vous. Il ne faudrait pas qu'il lui prenne l'idée de s'enfoncer davantage, sinon vous serez cuit ! Littéralement...

Que comptez-vous faire ? Voulez-vous remonter la corde et retourner sur le crochet (rendez-vous au **30**), ou préférez-vous récupérer la corde (rendez-vous au **31**), ou encore attendre la suite en vous cramponnant au monstre ? (rendez-vous au **23**)

6

Vous plongez tête la première dans la substance visqueuse. Elle est bouillante et vous vous brûlez horriblement ! Vous vous débâtez avec panique, mais la fange bouillonnante vous englue et vous aspire vers le fond. La question est de savoir si vous serez d'abord bouilli vif, ou si vous vous noierez dans cette purée collante. Dans votre esprit, la voix lointaine du fœtus Gauss se fait entendre :

« Syntoniseur Raven débranché dans cinq, quatre, trois, deux, un... »
Puis le noir. La nuit. Les étoiles.

7

Vous lâchez le crochet. Vous tombez d'une sacrée hauteur et atterrissez sur le monstre. Malgré le terrible choc, vous vous agrippez de toute vos forces à la pierre. Elle dégouline encore de liquide bouillant, à peine refroidi. Vous vous brûlez mais serrez les dents. Vous regardez autour de vous. Rien n'a changé dans la pièce. Vous êtes toujours au milieu de la fange bouillonnante, et vous ne pouvez rien faire d'autre que vous cramponner désespérément. Vos pieds frôlent dangereusement le liquide bouillant en-dessous de vous. Il ne faudrait pas qu'il lui prenne l'idée de s'enfoncer davantage, sinon vous serez cuit ! Littéralement... Malheureusement, vous ne pouvez rien faire d'autre qu'attendre.

(Retirez 5 minutes de votre total de temps).

Au bout d'un moment, le monstre de pierre commence à bouger. Il semble avancer lentement vers la plateforme d'en face. À peine a-t-il avancé de cinq pas

d'hommes que vous entendez un déclic au-dessus de vous : le crochet remonte et disparaît dans le plafond.

Poursuivez au **44**.

8

Vous regardez autour de vous. Les quatre Normaux en tenue d'Aspirant, enfermés avec vous, semblent sombrer de plus en plus dans une résignation maussade. La terreur a fait place à l'angoisse, et l'angoisse à l'irritation. Vous préférez ne pas prononcer un mot. Voilà plusieurs heures que vous attendez ainsi, dans ce cachot. Vous en avez profité pour vous reposer, et vous disposez à nouveau de toutes vos ressources d'énergie psychique. (Notez sur votre feuille d'aventure que vous avez 30 points de Psychénergie, une Combativité de 10 et une Limite de Danger de 10. Vous n'avez aucune arme.)

Enfin, quelque chose de nouveau semble se produire. Vous entendez autour de vous les Protozorqs emmener des prisonniers. Ils vont les chercher par groupe de cinq, à une quinzaine de minutes d'intervalle. On finit par ouvrir le cachot où vous êtes.

« Sortez, Offas ! » beugle un des gardes.

Vous et vos quatre compagnons quittez le cachot pour vous retrouver dans la salle des gardes. Vous êtes le dernier groupe. Les Protozorqs vous conduisent à travers une première porte, dont les glyphes de lumière indiquent « Le Parvis ». Vous arrivez dans une grande salle carrée avec quatre portes, chacune gardée par une sentinelle protozorq. La seconde porte vers laquelle on vous dirige indique « Le Passage des Fidèles ». Il s'agit d'un long couloir qui mène à un grand seuil sans porte, haut comme cinq hommes. À mi-chemin, vous remarquez un petit couloir dérobé sur votre droite. Mais vous n'avez pas le temps de l'observer réellement.

« Avance, fils de singe ! », vous exhorte un garde protozorq.

Le Passage des Fidèles débouche sur un long couloir circulaire, l'Anneau, que l'on vous fait prendre dans le sens des aiguilles d'une montre. On vous fait prendre un autre seuil sans porte, indiqué comme « Le Retour » par les glyphes de son fronton, et qui donne dans une haute salle submergée par un liquide blanchâtre, opaque et malodorant. Les Protozorqs vous font traverser par un pont étroit au milieu de la salle, qui donne vers un nouveau seuil sans porte, indiqué comme « L'Orbite du Maître ».

La pièce où vous êtes est également circulaire, avec en son centre une autre pièce circulaire, sorte de grand tube en métal avec une porte en pierre. Cette porte est construite d'une unique pierre ovale et lisse, avec en son centre des glyphes lumineux alignés verticalement et indiquant « L'Œil du Maître ». Elle est surmontée d'un visage de gargouille en or massif. Deux Protozorqs armés de zapsticks la gardent. Vous regardez autour de vous, et vous rendez compte que la pièce grouille de ces soldats en uniforme violet.

La porte qui vous fait face s'ouvre. Le Maître sort de son Œil.



LE MAÎTRE DES ÉPREUVES

Le Maître s'adresse à vous, de sa voix de mutant qui résonne sous le terrifiant masque de sorcier

« Offas ! Inclinez-vous devant le Maître des Épreuves », ordonne un garde.

Les quatre autres s'agenouillent, et vous suivez le mouvement. Le Maître des Épreuves s'avance vers vous. Son visage est dissimulé par un étrange masque de sorcier, avec des cornes. Il porte comme les autres un uniforme violet, mais bien plus richement décoré. Est-il leur chef, ou bien simplement un haut dignitaire ?

Entouré de ses gardes fanatiques, le Maître s'adresse à vous, de sa voix de mutant qui résonne sous le terrifiant masque de sorcier.

« YUGGA WAGGU ! Offas, le jour est venu. La souillure de la Honte sera bientôt lavée. Que nourrie soit Deilos, la Puissance de l'Abîme ! Zorq est de retour, comme il était écrit dans le Livre des Origines. Bientôt, la sale race des Offas ne sera qu'un souvenir nauséeux ! Aujourd'hui, vous êtes des Aspirants, luttant pour atteindre l'état béni des Divos, les Messagers de l'Ordre Nouveau. Ceux qui échouent auront l'honneur d'offrir leur corps à Deilos ! Qui désire devenir un Divo doit d'abord triompher des Cinq Épreuves de Deilos. Un crâne de Vort vous sera accordé pour chaque épreuve réussie. Pour devenir un Divo, vous devrez placer cinq crânes de Vort dans l'Échangeur avant qu'une heure ne soit écoulée ! Nul ne pourra plus pénétrer dans une salle d'épreuve dont il a déjà triomphé. Mais souvenez-vous bien : nul ne doit commettre de violence dans l'Orbite. Deilos l'interdit ! YUGGA WAGGU ! »

Le Maître a parlé. Enfin, a aboyé.

Vous ne pouvez vous empêcher de régler votre horloge mentale sur « zéro heure ». À partir de maintenant, vous compterez chaque minute. (Notez sur votre feuille d'aventure que vous disposez de 60 minutes).

« Faites venir les Vorts », demande un des gardes. Aussitôt, de toute petites créatures apparaissent. Ces Vorts sont hauts comme le bras, dépourvus de vêtements, et se déplacent toujours par petits groupes de trois. Ils ressemblent un petit peu aux Protozorqs. Une sous-espèce différente, peut-être ? Ou d'autres Mutants totalement différents, qu'ils ont réduits à l'esclavage...

Les Vorts apportent des objets et les tendent respectueusement au Maître. Ce dernier donne à chaque Aspirant l'un des objets, et le fait conduire vers une des cinq Chambres des Épreuves. Enfin, il se tourne vers vous, et vous remet un objet.

Tirez un D6.

Si vous obtenez 1, vous recevez une minuscule statuette en pierre représentant une mouche.

Si vous obtenez 2, vous recevez une lanterne ordinaire.

Si vous obtenez 3 ou 4, vous recevez une solide corde tressée en chanvre.

Rendez-vous au **15**.

Si vous obtenez 5, vous recevez un gobelet en métal.

Si vous obtenez 6, vous recevez un excellent poignard.

NOTE : Dans cette version Démo, seule la corde est disponible.

9

Vous restez sur le crochet. Soudain, le monstre s'enfonce à nouveau dans le liquide. Puis, une fois submergé jusqu'aux trois quarts, il s'immobilise. Va-t-il s'enfoncer davantage par la suite ?

Que comptez-vous faire ? Allez-vous lâcher prise (rendez-vous au **7**), ou préférez vous attendre encore ? (rendez-vous au **30**).

10

Si vous voulez effectuer un balayage hypersensoriel de la pièce afin de trouver un passage secret ou un mécanisme caché, retirez 1 point de votre total de Psychénergie, puis rendez-vous au **24**. Si vous voulez que vos mains et vos pieds nus deviennent aussi collants que des pattes de mouche, retirez 2 points de votre total de Psychénergie, puis rendez-vous au **20** si vous voulez utiliser le mur latéral pour atteindre la plateforme d'en face, ou rendez-vous au **4** si vous comptez ramper au plafond pour atteindre le crochet. Si vous voulez vous synchroniser avec le foetus Gauss pour lui demander un conseil, retirez 1 point de votre total de Psychénergie, et rendez-vous au **39**. Si vous n'avez pas assez de points de Psychénergie, il va falloir chercher une autre solution. Si vous voulez utiliser un objet, rendez-vous au **22**. Si vous vous jetez sur la porte d'entrée pour ressortir, rendez-vous au **16**. Si vous espérez que la plateforme va s'arrêter d'elle-même avant d'être totalement immergée, vous pouvez également rester sur place (rendez-vous au **25**).

11

Peu de temps après, le tourment de la bataille est retombé avec la poussière. Le village désert de toute vie, les horribles Mutants se sont réunis puis sont partis en direction des montagnes, avec leurs prisonniers. Vous avez cherché partout, mais Essef avait disparu !

Rejoignant un groupe de fuyards Normaux, vous leur avez demandé des explications. On vous a alors appris que les mutants physiques que vous aviez vus sont les Protozorqs, le Peuple de la Montagne. Depuis toujours, ils vivent dans des galeries, sous cet imposant massif. Depuis toujours, ils étaient en paix avec leurs voisins. Et puis, soudainement, sans prévenir, ils ont attaqué. Ils tuaient tout le monde, sauf les jeunes hommes, qu'ils prenaient vivants. Ils criaient « Mort à tous les Offas ! Grand est Zorq ! Bientôt la Honte sera lavée et le grand Péché sera racheté ! »

Peu après, le fœtus Gauss vous a contacté télépathiquement.

« Raven, nous avons de mauvaises nouvelles. Le lien télépathique avec Essef a été rompu. »

À ces mots, votre cœur s'est enfoncé dans votre poitrine...

« Morte ? avez-vous demandé avec angoisse.

- Non, pas morte. Sa psychée émet encore, mais c'est brouillé. Elle est comme... transformée. Il semble qu'elle ait été emmenée de force dans la montagne. »

Aussitôt, vous avez décidé d'aller la chercher. Elle est l'amour de votre vie, et vous refusiez d'aller plus loin sans elle si vous pouviez faire quoi que ce soit pour la sauver. Vous ne compreniez pas - et ne comprenez toujours pas - pourquoi les Protozorqs l'avaient emmenée vivante, alors qu'ils tuaient systématiquement toutes les femmes, mais tout ce qui importait c'est qu'elle était en vie.

« Je t'interdis d'y aller ! C'est trop risqué ! Et elle était à moitié Dissonante, de toute façon... Reste où tu es, le Réseau enverra une nouvelle équipe de contact le plus vite possible, et ils te récupéreront au passage. »

Mais vous n'avez pas obéi au Réseau, malgré la voix du fœtus dans votre tête qui vous accuse de frôler la Dissonance. Vous avez vite retrouvé un nouveau massacre. Cette fois, vous vous êtes débarrassé de vos armes, et vous vous êtes laissé capturer.

Après une longue marche forcée, votre caravane est arrivée près d'une entrée dans la montagne. Au cours du voyage, les Protozorqs vous sont apparus de plus en plus comme des fanatiques. L'arme mystérieuse que certains d'entre eux détiennent, ils les appellent des Zapsticks - des baguettes qui font « zap ! ». Comme vous vous en doutiez, ils ne semblent pas connaître les secrets de cette « Technologie ».

L'entrée dans la montagne était une immense porte, apparemment taillée dans un seul rocher massif. Haute comme dix hommes et assez large pour que douze y marchent de front. Au milieu de cette porte, on pouvait voir plusieurs glyphes de lumière blanche se suivant sur une ligne verticale. Quelle magie pouvait bien faire apparaître cette lumière ? Était-ce « l'Électricité » ? Au moins, grâce à vos dons, vous êtes parvenu à les déchiffrer. L'inscription disait « le Temple de Zorq ».

Quand votre groupe de marche est arrivé au pied de cette immense porte, elle s'est ouverte toute seule, dans un vacarme assourdissant. La pierre a simplement coulissé verticalement vers le haut. Une fois tout le monde à l'intérieur, elle est retombée derrière vous.

Poursuivez au **35**.

12

Vous revoyez la scène avec exactitude... Vous expédiez un puissant coup de pied avant qui cueille le Mutant en plein dans l'os du milieu de la cage thoracique. Il s'effondre, pris de multiples convulsions. Voilà qui lui apprendra à s'attaquer à des innocents sans défense. Le vieillard que vous avez sauvé gémit un remerciement sincère, mais il ne s'attarde pas, et reprend sa fuite. Vous continuez votre course vers le village. Dans l'affolement, vous avez perdu de vue Essef...

Quand vous êtes arrivé au village même, l'horreur continuait. Les mutants, armés de couteaux, de gourdins, et certainement de tout ce qu'ils avaient pu trouver, tuaient tout le monde sans pitié... Sauf les jeunes hommes, les seuls qu'ils semblaient épargner, afin de les emmener avec eux.

Trois Mutants ont surgi de derrière une maison. Vous avez jeté de la terre au visage du premier et couru derrière le coin d'une autre maison. Vous vous êtes rendu compte que votre seule chance était de les séparer, puis de les tuer un par un très vite, avant que le suivant n'ait le temps de vous rejoindre. Pour cela, il vous a fallu vous servir de votre pouvoir d'Extrême violence.

Soustrayez 4 points à votre total de Psychénergie. (Vous avez commencé avec 30 points). Vous gagnez temporairement 3 points de Combativité et vous infligez temporairement 2 points de Danger de plus à chaque assaut remporté. Comme votre Combativité normale est de 10, et que vous valez 1 point de Danger quand vous combattez à mains nues, cela signifie que pour commencer ce combat, vous aurez une Combativité de 13 et causerez 3 points de Danger à chaque assaut remporté, et ce, jusqu'à ce que votre premier adversaire soit mort.

PREMIER MUTANT (taille moyenne, avec un couteau)

Combativité : 9

Limite de Danger : 4

Arme : couteau (2 points de Danger, augmente sa Combativité naturelle de 8 à 9)

Pour le deuxième et le troisième mutant, il vous faudra vous battre avec vos

capacités normales, ou bien dépenser à nouveau 4 points de Psychénergie pour chaque ennemi contre lequel vous voulez utiliser le pouvoir. Vous n'avez pas le temps de récupérer les armes des vaincus entre deux adversaires. Vous n'effacez pas non plus vos points de Danger reçus en passant à l'adversaire suivant : il s'agit du même combat.

DEUXIÈME MUTANT (costaud, avec un gourdin)

Combativité : 9

Limite de Danger : 3

Arme : gourdin (2 points de Danger)

Par chance, vous êtes parvenu à vaincre le deuxième mutant avant que le troisième n'arrive à vous.

TROISIÈME MUTANT (costaud, avec un couteau)

Combativité : 10

Limite de Danger : 3

Arme : couteau (2 points de Danger, augmente sa Combativité naturelle de 9 à 10)

Quand vous aurez remporté le combat contre vos trois adversaires, rayez vos points de Danger et rendez-vous au **37**.

Si vous étiez vaincu par l'un ou l'autre des mutants, rendez-vous au **43**.

13

Vous glissez le long de la corde, et descendez sur le monstre de pierre. Il dégouline encore du liquide bouillant et visqueux à peine refroidi. Vous vous brûlez légèrement la plante des pieds, mais serrez les dents. Vos pieds frôlent dangereusement le liquide bouillant en-dessous de vous. Il ne faudrait pas qu'il lui prenne l'idée de s'enfoncer davantage, sinon vous serez cuit ! Littéralement...

Que comptez-vous faire ? Voulez-vous remonter la corde et retourner sur le crochet (rendez-vous au **30**), ou préférez-vous récupérer la corde (rendez-vous au **31**), ou encore attendre la suite en vous cramponnant au monstre ? (rendez vous au **23**)

14

Vous lâchez le crochet. Vous tombez d'une bonne hauteur et atterrissez sur le monstre. Malgré le choc, vous vous agrippez de toutes vos forces à la pierre. Elle dégouline encore de liquide bouillant, à peine refroidi. Vous vous brûlez mais serrez les dents. Vous regardez autour de vous. Rien n'a changé dans la pièce. Vous êtes toujours au milieu de la fange bouillonnante, et vous ne pouvez rien faire d'autre que vous cramponner désespérément. Soudain, le monstre

commence à s'enfoncer à nouveau ! Va-t-il vous entraîner au fond ? Non. Une fois submergé jusqu'aux trois quarts, il s'immobilise à nouveau. Vos pieds frôlent dangereusement le liquide bouillant en-dessous de vous. Il ne faudrait pas qu'il lui prenne l'idée de s'enfoncer davantage, sinon vous serez cuit ! Littéralement... Malheureusement, vous ne pouvez rien faire d'autre qu'attendre.

(Retirez 5 minutes de votre total de temps).

Au bout d'un moment, le monstre de pierre commence à bouger. Il semble avancer lentement vers la plateforme d'en face. À peine a-t-il avancé de cinq pas d'hommes que vous entendez un déclic au-dessus de vous : le crochet remonte et disparaît dans le plafond.

Poursuivez au **44**.

15

(Notez « corde » dans votre inventaire).

C'est une corde de chanvre ordinaire, tressée, et nouée en un lasso.

« Cet objet te servira pour l'Épreuve derrière la porte nommée « *De Profundis* ». Gardes, conduisez-le. »

Deux gardes protozorqs vous conduisent, zapsticks sortis, vers l'une des portes de la salle. Haute comme trois hommes, elle est taillée dans une unique pierre ovale et lisse. Une ligne verticale de glyphes brillant magiquement d'une lumière blanche descend en son milieu. Vous déchiffrez l'inscription : « *De Profundis* ».

Quand vous vous approchez de la porte, la pierre se soulève toute seule ! Elle coulisse lentement, dans un bruit d'une pierre frottant sur une autre, jusqu'à disparaître totalement dans le plafond. Puis, vous entendez un déclic métallique prononcé. Vous entrez dans la pièce.

Pourrez-vous obtenir les cinq crânes de Vort ? Est-ce le meilleur moyen d'atteindre Essef ? Quels dangers vous attendent dans chacune des Salles des Épreuves, d'où émane l'ignoble et fétide parfum de la MORT ? Quel projet horrible les fanatiques Protozorqs projettent-ils, et pourrez-vous les arrêter à temps ?

Poursuivez au **34**.

16

Vous foncez vers la sortie avant d'être emporté par les flots. Malheureusement, la lourde pierre reste totalement immobile. Vous ne voyez aucune poignée, aucun levier, aucun mécanisme qui vous permettrait d'ouvrir

cette porte ! Et impossible de soulever une pierre haute comme trois hommes avec vos pouvoirs télékinétiques... Pendant tout ce temps, la plateforme continuait à descendre. Vous êtes bientôt immergé jusqu'aux chevilles et criez de douleur. La substance visqueuse vous arrive vite jusqu'à la taille. Elle est bouillante et vous vous brûlez horriblement ! Vous vous débâtez avec panique, mais la fange bouillonnante vous englue et vous aspire vers le fond. La question est de savoir si vous serez d'abord bouilli vif, ou si vous vous noierez dans cette purée collante. Dans votre esprit, la voix lointaine du fœtus Gauss se fait entendre :

« Syntoniseur Raven débranché dans cinq, quatre, trois, deux, un... »
Puis le noir. La nuit. Les étoiles.

17

« Tous les Syntoniseurs n'ont pas accès aux mêmes pouvoirs, Raven, vous expliquait souvent Gromek. Toi, tu as huit pouvoirs qui te destinent à être un Syntoniseur d'action. Un Syntoniseur sur le terrain, qui entre en contact avec les Normaux, à l'extérieur. Ces huit pouvoirs sont l'hypervision, la mouche, la lecture des pensées, le brouillard mental, le balayage hypersensoriel, la télékinésie, le pouvoir d'extrême violence et la synchronisation. Mais tous ces pouvoirs vont te fatiguer quand tu les utiliseras, ils vont puiser dans tes ressources d'énergie psychique, ou psychénergie. »

(Vous avez 30 points de Psychénergie. Vous pouvez le noter sur votre feuille d'aventure.)

« Commençons par l'hypervision. On l'appelle aussi « les yeux solaires », parce que tes yeux deviennent blancs et produisent une intense lumière. Cela te permettra de voir dans le noir, même dans les ténèbres les plus complètes. Évidemment, évite de le faire devant des témoins. Tout le monde verrait que tu fais de la lumière avec tes yeux ! Ils te reconnaîtront comme Mutant. Tu remarqueras aussi que tout ce que tu verras semblera un peu plus rouge que d'habitude. Il paraît que c'est parce que tu peux aussi voir les infra-rouges... Mais on verra plus tard ce que c'est que les infra-rouges. »

(Vous pouvez utiliser l'hypervision chaque fois que le choix vous est proposé dans un paragraphe. Vous devez dépenser 1 point de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.)

« Tu as aussi le pouvoir de la mouche, ou des pattes d'araignée. Quand tu l'utilises, tes doigts deviennent très collants, comme ceux d'une mouche ou d'une araignée. Tu pourras grimper sur les murs et peut-être même sur les plafonds. Mais assure-toi que tu le fais sans témoin. Si des Normaux te voient ramper sur un mur comme un insecte, ils vont te prendre pour un monstre. Méfie-toi également que ce pouvoir ne dure que quelques instants, le temps de franchir un obstacle ou deux, pas plus. Assure-toi que tu as le temps d'arriver sur une surface

sure avant de grimper sur un plafond, et de faire une chute mortelle quand le pouvoir cessera de faire effet. »

(Vous pouvez utiliser la mouche chaque fois que le choix vous est proposé dans un paragraphe. Vous devez dépenser 2 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.)

« Tes deux pouvoirs suivants agissent sur la pensée d'un autre individu, ce qui te rend idéal pour des missions de contact. Avec la lecture des pensées, tu pourras savoir ce que pense réellement quelqu'un. Tu sauras s'il te ment, par exemple. En plus, c'est impossible à voir pour les Normaux. »

(Vous pouvez utiliser la lecture des pensées chaque fois que le choix vous est proposé dans un paragraphe. Vous devez dépenser 2 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.)

« Le brouillard mental ne permet pas de lire les pensées de ta cible, mais de les brouiller. L'individu sera temporairement réduit à l'état d'un idiot, totalement stupéfait. Il sera plus facile de le tromper ou de lui faire accepter quelque chose. Si tu pensais profiter de l'hébétement de ton adversaire pour l'attaquer par surprise, c'est raté. Malheureusement, ce pouvoir ne fonctionne pas comme ça : si tu agresses ta cible, elle reprendra aussitôt ses esprits. Je ne suis même pas sûr qu'il y ait un quelconque effet sur quelqu'un qui est déjà en train de combattre. En tout cas, c'est un pouvoir bien utile, et très discret, mais il est assez épuisant. Utilise-le à bon escient ! »

(Vous pouvez utiliser le brouillard mental chaque fois que le choix vous est proposé dans un paragraphe. Vous devez dépenser 3 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.)

« Tu as un sixième sens extrêmement développé, Raven. Tu es en mesure de détecter des choses qui n'apparaissent pas à l'œil nu. Quand tu le voudras, tu te concentreras, et tu balayeras la zone où tu es avec tes capacités hypersensorielles. Un peu comme si tu étais un « scanner ». »

Vous vous demandiez bien ce que pouvait être un « skanère »... Plus tard, vous avez appris que c'était une sorte de machine d'avant la Brûlure.

« Bref, tu fais un « scan » de l'endroit où tu es, et tu pourras découvrir tout ce qui est caché, comme les mécanismes dissimulés et les sorties secrètes. Là encore, tout se passe dans ta tête, alors c'est très discret. »

(Vous pouvez utiliser le balayage hypersensoriel chaque fois que le choix vous est proposé dans un paragraphe. Vous devez dépenser 1 point de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.)

« Tu as le don de la télékinésie, Raven. C'est très rare, et très utile. La télékinésie, c'est comme cela qu'on appelle la capacité de déplacer les objets rien qu'en les regardant, par la seule force de sa volonté. Cela peut te paraître rien parce que tu as ce don depuis très jeune, mais c'est très spectaculaire pour les Normaux. Si tu utilises la télékinésie devant eux, ils sauront tout de suite que tu

es un Syntoniseur... alors évite les témoins. Comme tu le sais, la télékinésie est aussi très fatigante. Ne l'utilise donc que si c'est vraiment nécessaire. Ah au fait, si tu n'as jamais réussi à déplacer quelqu'un par la pensée, c'est normal. La télékinésie ne fonctionne qu'avec de petits objets. Personne n'a jamais réussi à soulever une chose aussi lourde qu'un homme, inutile donc d'essayer. »

(Vous pouvez utiliser la télékinésie chaque fois que le choix vous est proposé dans un paragraphe. Vous devez dépenser 3 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.)

« Cette chère vieille EV... murmurait le professeur, avec un air grave. Le pouvoir d'extrême violence, ou « EV », est un atout de taille, mais qui est à utiliser avec modération. Ce pouvoir te transforme en un tueur furieux, une véritable bête. Tes yeux deviennent rouge sang, ce qui fait que tu vois tout sous un voile rouge, et ta force, ta rapidité, et bien sûr ta rage, sont décuplées. Tu devras par contre te concentrer sur une seule victime. Le pouvoir s'arrête de lui-même quand ton adversaire est mort. Inutile de tenter de l'utiliser pour faire un massacre - c'est toi qui finirait par être massacré. Ce pouvoir est très coûteux en ressources psychénergiques, et il est également très peu discret. Un homme avec les yeux rouges qui frappe plus vite qu'il ne devrait pouvoir, ça sort de l'ordinaire ! Réfléchis donc bien avant de l'utiliser. »

(Vous pouvez utiliser l'extrême violence pendant n'importe quel paragraphe de combat, du moment que vous avez suffisamment de Psychénergie. Il peut aussi arriver que le choix vous soit spécialement proposé dans un paragraphe. Vous devez dépenser 4 points de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir. Votre Combativité augmente alors de 3 points, et vous ou votre arme causez 2 points de Danger de plus que d'habitude. Ces effets persistent jusqu'à ce votre adversaire soit mort. Puis, vous retrouvez votre Combativité et vos capacités normales pour poursuivre votre aventure.)

« Quand tu partiras pour ta première mission, tu seras en permanence relié télépathiquement, c'est à dire par la pensée, à ton Amplificateur Hitachi-Gauss. D'une façon subconsciente, il sera mis au courant de tout ce que tu vois et entends. En utilisant ton pouvoir de synchronisation, tu pourras partager avec lui tes sentiments et tes émotions. Il saura peut-être te donner des conseils si ta situation est critique... »

(Vous pouvez utiliser la synchronisation chaque fois que le choix vous est proposé dans un paragraphe. Vous devez dépenser 1 point de Psychénergie pour utiliser ce pouvoir.)

« Enfin, en plus de tes huit principaux pouvoirs, tu as aussi quelques capacités psychiques mineures. Elles sont peut-être liées à ton balayage mental, ou je ne sais quoi. Toujours est-il que tu es par exemple capable de connaître exactement le déroulement du temps. Tu as une sorte d'horloge mentale que tu peux consulter à tout moment. La plupart du temps, tu seras également capable de déterminer où est le nord et les trois autres points cardinaux. Très pratique si tu ne peux pas voir les étoiles. Enfin, tes étonnantes capacités mentales te

permettront, par imprégnation du sens transcendant du signifié, de déchiffrer et comprendre de nombreux langages. Tu pourrais ainsi voyager et rencontrer de nombreuses communautés sans avoir de problèmes de communication. »

(Si vous avez besoin de retrouver ces informations sur vos pouvoirs psychiques au cours de votre aventure, elles sont résumées au **0**).

Vous ne pouvez vous empêcher de penser que tous ces conseils de votre ancien professeur se révéleront très importants pour vous sortir d'ici et retrouver votre partenaire. Ils seront peut-être la différence entre la vie et la mort... Vous repensez au premier jour où vous avez rencontré votre tendre amie, et comment les événements se sont enchaînés depuis lors... Si vous voulez revivre mentalement ces souvenirs, rendez-vous au **28**. Si vous pensez qu'il est temps de s'occuper du présent, rendez-vous directement au **8**.

18

Vous vous asseyez sur le rebord de la plateforme, puis vous trempez précautionneusement le bout de votre pied dans ce liquide douteux. Ouille ! Vous vous brûlez l'orteil ! La substance est bouillante, et en plus, elle colle. Vous remontez et frottez frénétiquement votre pied nu sur la plateforme en pierre pour vous débarrasser de cette poix qui vous brûle la peau. Soudain, la plateforme commence à descendre ! Vous êtes encore au sec, mais vous ne tarderez pas à tomber dans la fange bouillonnante.

En même temps que la plateforme s'abaisse, vous remarquez qu'un crochet en forme d'ancre de marine sort du plafond. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez utiliser un pouvoir, rendez-vous au **10**. Si vous voulez utiliser un objet, rendez-vous au **22**. Si vous vous jetez sur la porte d'entrée pour ressortir, rendez-vous au **16**. Si vous espérez que la plateforme va s'arrêter d'elle-même avant d'être totalement immergée, vous pouvez également rester sur place (rendez-vous au **25**).

19

Vous tombez à pic. Dans une grande éclaboussure, vous vous enfoncez dans la substance visqueuse. Elle est bouillante et vous vous brûlez horriblement ! Vous vous débâtez avec panique, mais la fange bouillonnante vous englue et vous aspire vers le fond. La question est de savoir si vous serez d'abord bouilli vif, ou si vous vous noierez dans cette purée collante. Dans votre esprit, la voix lointaine du fœtus Gauss se fait entendre :

« Syntoniseur Raven débranché dans cinq, quatre, trois, deux, un... »
Puis le noir. La nuit. Les étoiles.

20

Vos pieds et vos mains devenus adhésifs, vous vous accrochez au mur derrière vous. Vous le suivez jusqu'au coin gauche de la pièce, et passez sur le mur latéral. La salle est immense, et la traversée risque de vous prendre du temps... Soudain, à peine avez-vous dépassé le milieu du chemin que votre pouvoir cesse de faire effet. Vos pieds et vos mains, redevenus normaux, n'adhèrent plus à la paroi métallique ! Vous glissez, impuissant, sur les arêtes lisses du mur, et tombez dans la substance visqueuse. Elle est bouillante et vous vous brûlez horriblement ! Vous vous débattez avec panique, mais la fange bouillonnante vous englue et vous aspire vers le fond. La question est de savoir si vous serez d'abord bouilli vif, ou si vous vous noierez dans cette purée collante. Dans votre esprit, la voix lointaine du fœtus Gauss se fait entendre :

« Syntoniseur Raven débranché dans cinq, quatre, trois, deux, un... »
Puis le noir. La nuit. Les étoiles.

21

« Qu'est-ce que c'est que tout ça ? » aviez-vous demandé en entrant dans cette étrange salle, dans un sous-sol de votre Antenne natale. Vous étiez alors au milieu de votre adolescence. Vous veniez tout juste de terminer une très longue et très difficile séance d'entraînement au combat à mains nues, dirigée par Gromek, quand le vieux professeur vous a déclaré que vous aviez « mérité » d'apprendre de nouveaux secrets.

Jamais, de toute votre vie, vous n'étiez rentré dans cette curieuse salle du sous-sol. Elle semblait baigner dans la magie de l'ancien monde, cette « Technologie ». Des objets donnaient de la lumière « magiquement », grâce à l'Électricité, et les murs étaient couverts de métal, de fils et de « plastiques ». Par la suite, vous deviez revenir de nombreuses fois dans cette salle pour y étudier des images de l'ancien monde et du nouveau sur « l'écran » de la machine magique appelée « ordinateur », dont seuls les plus grands sages des Syntoniseurs comprennent le fonctionnement. Mais cette première fois, vous étiez submergé d'émerveillement et d'horreur tout à la fois.

« C'est le centre de notre Antenne, Raven. C'est ici que tu étudieras ce que tu as besoin de savoir pour remplir ta fonction. C'est ici que nous réunissons nos informations sur le monde extérieur. C'est ici que nous observons, que nous réfléchissons.

- Que nous observons quoi ?

- Les Normaux bien sûr ! L'influence du Réseau s'étend sur la majeure partie du monde habité. Sans nous, l'humanité courrait à sa perte. Les Normaux ne seraient pas capables de survivre sur cette terre désolée - ils se font la guerre entre communautés, pillent des ressources sans prendre la peine de s'assurer qu'elles pourront se renouveler. Ils tardent à construire des infrastructures utiles,

et ne développent pas leurs outils, leur Technologie... C'est pourquoi, nous les aidons, nous les guidons, discrètement. Nous intervenons dans leurs affaires politiques, sans nous faire reconnaître. Nous les surveillons, aussi. Nous faisons attention, afin que jamais les Normaux soient en mesure d'exterminer les Syntoniseurs. Et chaque Antenne centralise ses informations dans un endroit comme celui-ci. C'est aussi à partir d'ici que nous dirigeons les recherches des Dissonants.

- Les Dissonants ?

- Oui, les Dissonants, les Syntoniseurs déserteurs. Nous autres, les Syntoniseurs, nous avons beaucoup de pouvoirs. Imagine que des irresponsables se servent de leurs facultés psychiques pour massacrer des Normaux pour le plaisir ? Ou qu'un Syntoniseur utilise son pouvoir pour devenir le tyran d'une petite communauté ? Ou qu'il se mêle des affaires des Normaux à sa façon à lui, sans consulter personne, et ruine des années d'efforts et de fine stratégie du Réseau ? Ce serait horrible... C'est pour ça que nous devons retrouver et capturer les Dissonants.

- Et ça ? Qu'est-ce que c'est ? »

Votre doigt pointait vers un gros bocal, suspendu au centre de la pièce. Autour de celui-ci, il y en avait une demi-douzaine d'identiques. À l'intérieur de chacun, une espèce de gros bébé bizarrement formé flottait dans un liquide translucide.

« C'est un Amplificateur Hitachi-Gauss. Nous les faisons naître dans ces cuves. Ils ont été créés à partir de fœtus humains - des bébés qui n'étaient pas encore nés, si tu préfères. Ils nous permettent, par leur relai, de communiquer télépathiquement à longue distance. C'est comme ça que nous communiquons entre Antennes, ou avec les Syntoniseurs qui sont très loin... Tu seras relié à l'un d'entre eux, un jour... »

Si vous voulez vous remémorer des leçons de Gromek sur vos pouvoirs psychiques, rendez-vous au **17**. Si vous désirez passer directement aux événements qui vous ont mené à être capturé par les Protozorqs, rendez-vous au **28**. Pour éviter cette introduction, vous pouvez vous rendre directement au **8**.

22

Si vous possédez une corde, rendez-vous au **33**. Sinon, rendez-vous au **38**.

23

(Rayez la corde de votre inventaire).

Vous vous cramponnez des quatre membres et de toutes vos forces à la statue, et attendez la suite.

(Retirez 5 minutes de votre total de temps).

Au bout d'un moment, le monstre de pierre commence à bouger. Il semble avancer lentement vers la plateforme d'en face. À peine a-t-il avancé de cinq pas d'hommes que vous entendez un déclic au-dessus de vous : le crochet remonte et disparaît dans le plafond.

Poursuivez au **44**.

24

Vous «scannez» rapidement la pièce de haut en bas. Vous ne détectez qu'une sorte de mécanisme au plafond. Soudain, la plateforme commence à descendre ! Vous êtes encore au sec, mais vous ne tarderez pas à tomber dans la fange bouillonnante.

En même temps que la plateforme s'abaisse, vous remarquez qu'un crochet en forme d'ancre de marine sort du plafond. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez utiliser un pouvoir, rendez-vous au **10**. Si vous voulez utiliser un objet, rendez-vous au **22**. Si vous vous jetez sur la porte d'entrée pour ressortir, rendez-vous au **16**. Si vous espérez que la plateforme va s'arrêter d'elle-même avant d'être totalement immergée, vous pouvez également rester sur place (rendez-vous au **25**).

25

Vous patientez pendant que la plateforme continue à descendre. Vous êtes bientôt immergé jusqu'aux chevilles et criez de douleur. La substance visqueuse vous arrive vite jusqu'à la taille. Elle est bouillante et vous vous brûlez horriblement ! Vous vous débattez avec panique, mais la fange bouillonnante vous englué et vous aspire vers le fond. La question est de savoir si vous serez d'abord bouilli vif, ou si vous vous noierez dans cette purée collante. Dans votre esprit, la voix lointaine du fœtus Gauss se fait entendre :

« Syntoniseur Raven débranché dans cinq, quatre, trois, deux, un... »
Puis le noir. La nuit. Les étoiles.

26

Si vous voulez effectuer un balayage hypersensoriel de la pièce afin de trouver un passage secret ou un mécanisme caché, retirez 1 point de votre total de Psychénergie, puis rendez-vous au **24**. Si vous voulez que vos mains et vos pieds nus deviennent aussi collants que des pattes de mouche pour franchir la pièce en marchant sur le mur latéral, retirez 2 points de votre total de Psychénergie, puis rendez-vous au **20**. Si vous voulez vous synchroniser avec le fœtus Gauss pour lui demander un conseil, retirez 1 point de votre total de Psychénergie, et rendez-

vous au **40**. Si vous n'avez pas assez de points de Psychénergie, il va falloir chercher une autre solution. Allez-vous plonger dans le liquide ? (rendez-vous au **6**). Allez-vous tremper le bout du pied dedans ? (rendez-vous au **18**). Ou attendez-vous de voir si quelque chose de nouveau va se passer ? (rendez-vous au **36**)

27

Hmm... Non... Ça n'a pas pu se passer comme ça... Il ne vous a pas tué, puisque vous êtes encore là pour vous en souvenir... Tâchez de recommencer ce combat. Cette fois, utilisez votre pouvoir d'Extrême violence. Votre Combativité est donc de 14, en comptant le +1 du couteau et le +3 du pouvoir. Vous causez également 4 points de Danger par assaut remporté : 2 pour le couteau +2 grâce au pouvoir.

GARDE PROTOZORQ

Combativité : 10 (taille moyenne, armé d'un grand couteau crépitant d'énergie)

Limite de Danger : 6

Arme : arme mystérieuse (3 points de Danger, augmente sa Combativité naturelle de 8 à 10).

Exceptionnellement, considérez que vous avez une Limite de Danger infinie.

Quand vous aurez enfin vaincu votre adversaire, effacez vos points de Danger reçus et rendez-vous au **11**.

28

Votre formation était enfin terminée. Vous étiez devenu un homme adulte, et un Syntoniseur prêt pour le service. Gromek et plusieurs dirigeants du Réseau vous ont présenté votre partenaire pour la première fois. C'était la plus belle femme que vous n'avez jamais vue, et elle avait un corps aux formes si sensuelles et parfaites que même une pierre glacée s'en émouvrait. Vous l'avez aimé immédiatement. Pendant qu'on l'informait elle que vous étiez plutôt spécialisé dans l'action, on vous a expliqué qu'elle était une Ressenteuse - un type de Syntoniseur spécialisé dans le ressenti d'émotions. Elle est capable de détecter à distance les zones de troubles, de tensions et de conflits. Il a donc été décidé que vous formeriez une équipe tous les deux, et que vous rempliriez des missions de contact auprès des Normaux, afin d'assurer une évolution satisfaisante.

« Enchanté... Je m'appelle Raven, « le corbeau ». C'était le nom d'un animal volant.

- Je m'appelle Essef... Il paraît que c'était le nom d'un genre d'histoire, dans le passé, avant la Brûlure. »

Dès votre départ, Essef a toujours eu des tendances Dissonnantes... Un soir, elle vous a raconté comment les Syntoniseurs l'avaient arrachée à ses parents.

C'était des Normaux, mais ils n'avaient rien contre les Mutants. Ils ont toujours été gentils et aimants avec elle, même s'ils savaient qu'elle était une mutante mentale... Elle a éclaté en pleurs, et vous l'avez pris dans vos bras, arguant que son histoire était certes triste, mais que malgré tout, le Réseau était le seul espoir pour l'avenir de l'Humanité.

« C'est tout ce qu'on t'a appris à croire... Mais est-ce que c'est vraiment ce que tu penses ? »

Ce soir là, vous avez fait l'amour pour la première fois. Depuis, vous voyagez à travers le monde, accomplissant des missions de contact pour le Réseau. Cela vous a conduit à traverser une région très éloignée, où le Réseau n'a encore presque aucune influence. Un jour, subitement, Essef a ressenti une zone de très forte tension. Vous vous êtes rués sur place, tout en communiquant l'information au fœtus Gauss.

« Vos ordres sont d'observer sans intervenir », vous a informé l'Amplificateur. Mais quand vous êtes arrivés sur place, vous avez été les témoins d'un horrible massacre. Des mutants physiques étaient en train d'attaquer un village de Normaux, et ils tuaient tout le monde : les femmes, les enfants, les vieillards...

Qu'avez-vous fait alors ? Êtes vous resté à observer le carnage depuis une bonne distance, ou avez-vous couru aussitôt vers le village ? Essayez de vous souvenir... Si vous n'avez pas bougé, rendez-vous au **29**. Si vous vous êtes rendu sur les lieux, rendez-vous au **42**.

29

Vous êtes resté immobile, contemplant l'horreur sous vos yeux. Mais Essef, elle, a filé comme une flèche.

« Tu peux regarder ce carnage sans intervenir, toi ? Désolée, mais moi pas. Je ne suis peut-être pas une Syntoniseuse de combat, mais je vais faire de mon mieux pour aider ces pauvres gens avec mes pouvoirs... »

« Raven ! Essef ! appelait le fœtus Gauss. Ils vous interdisent d'intervenir. C'est trop dangereux pour vous. Vous m'avez bien compris ? Mais qu'est-ce que vous faites ? Il vous est interdit d'intervenir ! »

Mais vous ne pouviez pas laisser la femme que vous aimez y aller seule. En peu de temps, vous êtes arrivé à la hauteur d'un Mutant qui poursuivait quelques fuyitifs. Poursuivez au **2**.

30

Au bout d'un moment, le monstre de pierre commence à bouger. Il semble avancer lentement vers la plateforme d'en face. À peine a-t-il avancé de cinq pas d'hommes que vous entendez un déclic juste au-dessus de vous : le crochet

remonte et disparaît dans le plafond ! Vos mains toujours accrochées sont écrabouillées entre l'ancre et la surface métallique. Une fois vos phalanges tranchées, plus rien ne vous retient et vous tombez comme une pierre. Dans une grande éclaboussure, vous vous enfoncez dans la substance visqueuse. Elle est bouillante et vous vous brûlez horriblement ! Vous vous débâtez avec panique, mais la fange bouillonnante vous englue et vous aspire vers le fond. La question est de savoir si vous serez d'abord bouilli vif, ou si vous vous noierez dans cette purée collante. Dans votre esprit, la voix lointaine du fœtus Gauss se fait entendre :

« Syntoniseur Raven débranché dans cinq, quatre, trois, deux, un... »
Puis le noir. La nuit. Les étoiles.

31

Vous vous cramponnez des deux jambes et d'un bras au monstre de pierre, et attrapez la corde de l'autre main. Par petits coups, vous faites glisser le nœud vers l'arrière, jusqu'à ce qu'il tombe du pic de l'ancre. Vous remettez votre corde à votre ceinture et attendez la suite.

(Retirez 5 minutes de votre total de temps).

Au bout d'un moment, le monstre de pierre commence à bouger. Il semble avancer lentement vers la plateforme d'en face. À peine a-t-il avancé de cinq pas d'hommes que vous entendez un déclic au-dessus de vous : le crochet remonte et disparaît dans le plafond.

Poursuivez au **44**.

32

Vous patientez un bon moment. Soudain, le liquide s'agite sous vos pieds. Une masse sombre commence à en sortir... C'est le monstre de pierre qui réémerge, dégoulinant. Une fois sorti jusqu'à mi-hauteur, il s'immobilise. Il est juste au-dessous de vous !

(Retirez 5 minutes de votre total de temps).

Que comptez-vous faire à présent ? Allez-vous redescendre par la corde (rendez-vous au **5**) ou bien préférez-vous attendre de voir ce qu'il va se passer ensuite ? (rendez vous au **3**).

33

Vous faites virevolter la corde autour de vous pour qu'elle prenne de l'élan,

puis vous jetez le nœud vers le plafond. C'est gagné ! Du premier coup, vous êtes parvenu à attraper au lasso l'un des pics de l'ancre. Vous tirez fermement sur la corde pour vérifier qu'elle est bien calée, puis vous vous suspendez à la corde. À peine vos pieds ont-ils quitté la plateforme que celle-ci s'enfonce dans la fange bouillonnante. Vous escaladez la corde et arrivez jusqu'au crochet. Vous êtes à présent suspendu au plafond.

(Retirez 5 minutes de votre total de temps).

Que comptez-vous faire à présent ? Allez-vous lâcher prise (rendez-vous au **19**), ou bien préférez-vous attendre de voir ce qu'il va se passer ensuite ? (rendez vous au **32**).

34

La porte se referme lourdement derrière vous. Vous vous retrouvez nez à nez avec un monstre ! Fort heureusement, votre première frayeur passée, vous vous apercevez qu'il s'agit d'un monstre de pierre. L'immense statue, haute comme quatre hommes, semble représenter un crapaud divin qui vous fixe droit dans les yeux. À bien y regarder, la façon dont son menton est décoré pourrait représenter une sorte de tête d'insecte ou d'araignée.

Subitement, le monstre s'enfonce dans la fange bouillonnante. C'est là que vous remarquez que la pièce, haute comme dix hommes, a pour tout sol une substance blanchâtre, opaque et visqueuse qui bouillonne à grosses bulles. Vous êtes debout sur une petite plateforme rectangulaire en pierre, s'étendant depuis la porte d'entrée, et élevée d'une hauteur de bras au-dessus du bain. Vous êtes donc vous-même au sec. La chaleur qui émane du liquide est assez peu supportable, sans être douloureuse, et vous êtes vite en transpiration.

Vous admirez la décoration des murs et du plafond métalliques : tout est recouvert d'arêtes verticales parallèles, crantées irrégulièrement mais esthétiquement. Cela semble représenter, de façon stylisée, le feuilleté des parois schisteuses. Les artisans ont dû passer des années à un tel ouvrage !

De l'autre côté du liquide, se trouve une grande porte ovale en pierre, dont les glyphes de lumière indiquent « l'Anneau ». Au pied de cette porte, vous pouvez apercevoir une plateforme rectangulaire identique à celle où vous vous trouvez.



L'immense statue, haute comme quatre hommes, semble représenter un crapaud divin

Qu'allez-vous faire ? Le plus simple pour traverser est peut-être de plonger dans le liquide visqueux pour nager jusqu'à l'autre plateforme (rendez-vous au **6**). Mais peut-être est il plus sage de tester d'abord le liquide en y plongeant juste le bout du pied (rendez-vous au **18**). Si vous voulez utiliser un pouvoir, rendez-vous au **26**. Vous pouvez aussi attendre pour voir si quelque chose va se produire (rendez-vous au **36**).

35

Les Protozorqs vous ont répartis, plus ou moins au hasard, en plusieurs groupes de cinq, chaque groupe enfermé dans un cachot différent. Ils vous ont forcés à mettre des vêtements « d'Aspirant », comme ils disaient, c'est à dire une chemise et un pantalon amples, tous les deux confectionnés dans un léger tissu blanc, et serrés par une ceinture du même violet que l'uniforme des gardes protozorqs. Vous devez également porter une sorte de coiffe blanche de tissu épais, qui ressemble à un casque, vous couvrant le haut et l'arrière du crâne ainsi que les tempes, et cachant vos cheveux.

Vous avez sondé les pensées de vos compagnons d'infortune. Ils semblent tous plus ou moins hébétés... L'un est comme subjugué par la force et la magie dont les Protozorqs ont fait preuve, et est à deux doigts de les considérer comme des demi-dieux. Un autre, ayant tout perdu, ne s'embarrasse plus de morale, et serait prêt à tuer n'importe qui juste pour sortir d'ici et survivre. (Lire les pensées de quatre personnes vous a coûté quatre fois 2 points de Psychénergie, soit 8 points).

Vous vous êtes synchronisé avec l'Amplificateur Hitachi-Gauss, pour lui

demander conseil.

« Patience, a-t-il dit. Patience. Ne montre pas tes pouvoirs ici... Entre les gardes mutants et les Normaux qui sont enfermés avec toi, tout le monde voudrait te tuer. Il vaut mieux attendre. Ton heure viendra. »

(Contacter le fœtus Gauss pour des conseils vous a coûté 1 point de Psychénergie).

Vous avez décidé de suivre son conseil et de ne rien tenter avant que l'occasion ne se présente... Ce qui nous amène au présent. Poursuivez au **8**.

36

Vous patientez quelques instants. Soudain, la plateforme commence à descendre ! Vous êtes encore au sec, mais vous ne tarderez pas à tomber dans la fange bouillonnante.

En même temps que la plateforme s'abaisse, vous remarquez qu'un crochet en forme d'ancre de marine sort du plafond. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez utiliser un pouvoir, rendez-vous au **10**. Si vous voulez utiliser un objet, rendez-vous au **22**. Si vous vous jetez sur la porte d'entrée pour ressortir, rendez-vous au **16**. Si vous espérez que la plateforme va s'arrêter d'elle-même avant d'être totalement immergée, vous pouvez également rester sur place (rendez-vous au **25**).

37

Après avoir tué le premier mutant d'une série de coups de poings qui ont fait éclater sa tête comme un gros fruit trop mûr, vous êtes parvenu à occire rapidement le deuxième. Puis, vous avez brisé la nuque du dernier. C'était bien joué, mais ce petit tour ne fonctionnera probablement pas une seconde fois... Vous avez récupéré un couteau sur l'une de ces brutes, et vérifié que personne n'avait été témoin de l'utilisation de votre pouvoir. Puis, vous avez repris votre course, en vous dirigeant vers les cris. Mais les choses se sont compliquées. Au centre du village, les Mutants, bien que physiquement identiques à ceux que vous veniez de terrasser, étaient plus coriaces. Au lieu de haillons, ils portaient un uniforme violet, richement décoré de symboles ésotériques. Leur façon de combattre était plus ordonnée, plus disciplinée, plus systématique, bien qu'ils avaient la même rage barbare que leurs congénères. Il s'agissait clairement de soldats entraînés ou de quelque troupe d'élite. Ils maniaient de grands couteaux qui scintillaient d'une mystérieuse énergie magique, blanche et crépitante. Comment ces brutes pouvaient-elles avoir accès à une telle « Technologie » ? Avaient-ils, eux aussi, des vestiges d'avant la Brûlure ?

L'effet de ces armes effroyables était radical : les victimes disparaissaient subitement en fumée. Malgré votre envie de porter secours à ces pauvres villageois, vous sentiez bien que vous n'étiez pas de taille, seul contre une douzaine de ces soldats. Vous regardiez leur avancée inexorable depuis votre cachette, vous sentant impuissant. Soudain, un Mutant solitaire, probablement

parti en éclaireur, vous a surpris. Il a fallu vous défendre.

(Vous pouvez dépenser à nouveau 4 points de Psychénergie pour utiliser le pouvoir d'extrême violence si vous le souhaitez. Le couteau que vous avez récupéré sur vos adversaires précédents augmente votre Combativité de 1 point et cause 2 points de Danger à chaque assaut remporté.)

GARDE PROTOZORQ

Combativité : 10 (taille moyenne, armé d'un grand couteau crépitant d'énergie)

Limite de Danger : 6

Arme : arme mystérieuse (3 points de Danger, augmente sa Combativité naturelle de 8 à 10).

Quand vous l'aurez vaincu, effacez vos points de Danger reçus et rendez-vous au **11**.

Si jamais vous étiez vaincu, rendez-vous au **27**.

38

Malheureusement, vous ne possédez aucun objet qui pourrait vous aider dans cette situation. Vous réfléchissez à un moyen, mais pendant ce temps, la plateforme continuait à descendre. Vous êtes bientôt immergé jusqu'aux chevilles et criez de douleur. La substance visqueuse vous arrive vite jusqu'à la taille. Elle est bouillante et vous vous brûlez horriblement ! Vous vous débâtez avec panique, mais la fange bouillonnante vous englue et vous aspire vers le fond. La question est de savoir si vous serez d'abord bouilli vif, ou si vous vous noierez dans cette purée collante. Dans votre esprit, la voix lointaine du fœtus Gauss se fait entendre :

« Syntoniseur Raven débranché dans cinq, quatre, trois, deux, un... »
Puis le noir. La nuit. Les étoiles.

39

« Eh bien, tu n'as qu'à t'accrocher au plafond ! » répond-il simplement.

Pendant tout ce temps, la plateforme continuait à descendre. Vous êtes bientôt immergé jusqu'aux chevilles et criez de douleur. La substance visqueuse vous arrive vite jusqu'à la taille. Elle est bouillante et vous vous brûlez horriblement ! Vous vous débâtez avec panique, mais la fange bouillonnante vous englue et vous aspire vers le fond. La question est de savoir si vous serez d'abord bouilli vif, ou si vous vous noierez dans cette purée collante. Dans votre esprit, la voix lointaine du fœtus Gauss se fait entendre :

« Syntoniseur Raven débranché dans cinq, quatre, trois, deux, un... »
Puis le noir. La nuit. Les étoiles.

40

« Eh bien, tu n'as qu'à t'accrocher au plafond ! » répond-il simplement.

Soudain, la plateforme commence à descendre ! Vous êtes encore au sec, mais vous ne tarderez pas à tomber dans la fange bouillonnante.

En même temps que la plateforme s'abaisse, vous remarquez qu'un crochet en forme d'ancre de marine sort du plafond. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez utiliser un pouvoir, rendez-vous au **10**. Si vous voulez utiliser un objet, rendez-vous au **22**. Si vous vous jetez sur la porte d'entrée pour ressortir, rendez-vous au **16**. Si vous espérez que la plateforme va s'arrêter d'elle-même avant d'être totalement immergée, vous pouvez également rester sur place (rendez-vous au **25**).

41

Vous patientez un bon moment. Soudain, le liquide s'agite sous vos pieds. Une masse sombre commence à en sortir... C'est le monstre de pierre qui réémerge, dégoulinant. Une fois sorti jusqu'à mi-hauteur, il s'immobilise. Il est juste au-dessous de vous !

(Retirez 5 minutes de votre total de temps).

Que comptez-vous faire à présent ? Allez-vous lâcher prise (rendez-vous au **14**), ou bien préférez-vous attendre de voir ce qu'il va se passer ensuite ? (rendez-vous au **9**).

42

D'une même impulsion, Esfef et vous avez commencé à courir vers le village.

« Raven, Esfef, ils vous interdisent d'intervenir. C'est trop dangereux pour vous. Vous m'avez bien compris ? Mais qu'est-ce que vous faites ? Il vous est interdit d'intervenir ! »

Mais vous ne pouviez pas voir des innocents se faire massacrer ainsi. En peu de temps, vous êtes arrivé à la hauteur d'un Mutant qui poursuivait quelques fugitifs. Poursuivez au **2**.

43

Allons, ne faites pas mentir votre passé ! Vous aurez le temps de périr plus tard dans cette aventure. Retournez au **12** avec votre limite de Danger remise à zéro et votre réserve de Psychénergie à son maximum, puis essayez une seconde fois. Utiliser le pouvoir d'Extrême Violence rendra le combat plus facile.

Ou bien, si vous voulez ne plus perdre de temps et passer à la suite de l'histoire, considérez directement que vous avez gagné ce combat, et rendez-vous immédiatement au **37**.

44

Le monstre vous emmène tranquillement de l'autre côté. Vous prenez pied sur la plateforme. Vous entendez un petit déclic, et une petite trappe s'ouvre dans le sol, révélant un petit crâne. Vous le ramassez.

(Ajoutez 1 « crâne de Vort » à votre inventaire).

Les glyphes lumineux de la porte en face de vous indiquent « l'Anneau ». Vous vous approchez, et la pierre se soulève automatiquement. Vous sortez, et elle se referme derrière vous.

Félicitations, vous êtes parvenu à la fin de cette Version Démo. J'espère qu'elle vous aura donné envie d'attendre la version complète.

À bientôt !