

SEPTEMBRE 2015

Chapitre 3

M
A
G
I
N
È
R
E
S

Les Légendes de l'Histoire



LE WEBZINE VENU D'AILLEURS

GRATUIT

« L'Histoire est du vrai qui se déforme,
la légende du faux qui s'incarne. »

Jean COCTEAU

ENFIN !!! Cet ultime numéro du webzine *YmaginèreS* nous aura donné du fil à retordre ! Entre les départs, les maladies, les coups du sort, les malédictions et les naufrages, nous n'avons pas été gâtés ! Mais nous voilà revenus au port, pour un bon bout de temps d'ailleurs car nous mettons en cale sèche le vaisseau *YmaginèreS* après quatre années de bons et loyaux services. La fin de l'histoire en quelque sorte...

Alors, ce numéro, que contient-il ? Des nouvelles et des scénarios de jeux de rôle comme d'habitude mais pas d'article. En effet, nous désirions au départ parler de tout un tas de légendes, d'Arthur, de l'Atlantide, des pyramides mystérieuses, de la Guerre de Troie et de bien d'autres choses. Mais on s'est vite aperçus qu'on allait aboutir à une encyclopédie monumentale et que ceci ne serait pas gérable. Le blog **Histoire Légendaire** est là pour cela ! ☺

Plusieurs scénarios de jeux de rôle peupleront donc les pages de ce numéro. Six nouvelles seront également au programme dont deux de Laurent Pendarias, vainqueur des **4èmes Joutes de l'Imaginaire**. Il vous plongera dans les sombres secrets du Führer et vous contera la légende de Grimbergen. Pascal Bléval vous emportera quant à lui à l'époque des Toltèques et d'un dieu sanguinaire tandis que Jean-Paul Raymond vous lancera à la poursuite du légendaire cinquième Évangile. Pour finir, Lily-Plume vous fera visiter le labyrinthe d'un célèbre Minotaure et Anthony Boulanger remontera aux origines de la vie.

Il n'y a pas de fumée sans feu...

Les légendes s'entremêlent avec l'Histoire pour tisser la toile de notre culture populaire. Rien n'est totalement vrai, tout n'est pas vraiment faux. La légende donne à la réalité historique la vie, l'éclat qui lui manquent et lui permet ainsi de traverser les siècles, immortelle et merveilleuse.

Je vous souhaite une très bonne lecture et n'oubliez pas de jeter de temps en temps un coup d'œil sur notre **site** afin de vous assurer que l'oiseau de feu ne reprend pas vie. Car, après tout, je n'ai pas prononcé le mot « épilogue »...

Aramis Mousquetayre

Fondateur des revues *YmaginèreS*
et *Nouveau Monde*

YmaginèreS #3
- Les Légendes de l'Histoire -
septembre 2015

webzine gratuit édité par le Collectif *Nouveau Monde*
Directeur de publication : *Aramis Mousquetayre*

Rédacteurs en chef :
Pierre Chaffard-Luçon
Anthony Dubreuil Romano
Aramis Mousquetayre

Layout et Mise en page : *Laurent Royer*
d'après un concept original d'*Albert du Genou*



Blog



Forum



Contact



facebook



twitter



Remerciements

J'espère qu'en le lisant vous prendrez autant de plaisir qu'on en a eu à réaliser ce numéro, malgré les contretemps et les écueils. Je remercie tous mes camarades, mes compagnons d'aventure, les merveilleux auteurs qui nous ont enchantés de leurs mots, les correcteurs, les illustrateurs qui ont su peindre nos rêves, en particulier Pascal Vitte sur qui j'ai toujours pu compter, Yann Decadeville qui a élevé notre webzine vers d'autres sphères, Laurent Royer, un « échappé » du *Nouveau Monde* qui a permis que ce dernier numéro voit le jour, Pierre Chaffard-Luçon et Anthony Dubreuil Romano de m'avoir remplacé au pied levé à la direction de la revue, David « Davidalpha » Robert de nous avoir ouvert les portes des royaumes rôlistes, Doris Facciolo pour son indéfectible soutien, Lael et Mino qui ont contribué à la naissance d'*YmaginèreS* et tous ceux dont j'oublie le nom mais qui me sont précieux. Merci également à vous, chers lecteurs, de nous avoir accompagnés tout au long de cette aventure, MERCI !

Certains éléments
graphiques utilisés dans
ce numéro ont été conçus
par les sites
Freepik
Pixabay
VectorLady.com
Vecteezy.

Auteurs

Pascal Bléval
Laurent Pendarias
Lily-Plume
Jean-Paul Raymond
Anthony Boulanger
Coline Pignat
David Robert
Guillaume Gagnon
Thomas Munier

Correctrices

Anne David
Auriane Sonfils
Angéline Lacassagne

Illustrations intérieures

Sabine Rogard
Malaki nv10
Guillaume Czakow
gothick matt
Ant Smith
Cayuza
thomas hawk
Dark patator
Mademoiselle Chaos CC
boladrator

Couverture et Mousquetaire :

Pascal Vitte

© Tous les textes et toutes les illustrations utilisés dans ce numéro d'*YmaginèreS* sont la propriété de leurs auteurs respectifs.

Les Légendes de l'Histoire



Nouvelle

Miroir fumant - p. 6
Pascal Bléval

La Huacan aux ailes bleues - p. 40
Scénario Teocali
Coline Pignat



Jeu de rôle



Nouvelle

Thulé-assisted speedrun - p. 64
Laurent Pendarias

Une enveloppe pour Boston - p. 72
Scénario Delta Green
Guillaume Gagnon



Jeu de rôle



Nouvelle

Le labyrinthe - p. 90
Lily-Plume



Nouvelle

La poupée viennoise - p. 96
Jean-Paul Raymond

La plume d'or - p. 118
Aventure dont vous êtes le héros
David Robert



Jeu de rôle



Nouvelle

Grimbergen : le pouvoir de l'histoire - p. 126
Laurent Pendarias

Pèlerinage en enfer - p. 130
Scénario Millevaux (Sombre)
Thomas Munier



Jeu de rôle



Nouvelle

Les Omniscients - p. 146
Anthony Boulanger

Miroir fumant

Une nouvelle de Pascal Bléval
<https://pascalbleval.wordpress.com/>

Illustrée par Sabine Rogard
<https://www.facebook.com/arby.rogue>

An 1221 après J.-C., 10 septembre
 (calendrier grégorien)

Chimaquil s'engagea dans le couloir qui pénétrait au plus profond de la grande pyramide. Elle tenait une torche à la main droite. Son ombre semblait voler sur l'enduit en chaux recouvrant les murs sombres. Ses cheveux, noués en une longue tresse, lui battaient les côtes. Elle marchait de son petit pas sauté qui lui donnait un air enfantin. Ses gestes étaient empreints de grâce et de légèreté tandis qu'elle s'enfonçait dans la terre, suivant le plan incliné du sol pavé de grès. Ses yeux en amande, cerclés de rouge et parsemés de gouttelettes violettes, fouillaient les moindres recoins, à la recherche d'un signe. Une indication qu'elle était sur le bon chemin.

Elle ne devait pas se perdre dans le dédale creusé sous le temple, si elle voulait en ressortir vivante. Au détour d'un couloir, son pied heurta un objet dur et pointu qui lui entailla la peau. En approchant sa torche, elle put voir des ossements humains qui formaient un petit monticule sur le côté du passage. Il n'y avait pas de crâne, et la cage thoracique était brisée, comme si la

victime avait été sacrifiée, son cœur arraché de la poitrine.

Chimaquil reprit sa marche en frissonnant. Malgré la présence du squelette, son instinct lui soufflait qu'elle ne craignait rien, et elle savait qu'elle pouvait s'y fier. Mais sous terre, à proximité directe des mondes inférieurs, elle ressentait malgré tout une certaine appréhension, une gêne respiratoire qui l'empêchait de se sentir totalement en sécurité.

De sa main gauche, Chimaquil serra plus fort la poignée de son panier de maïs tressé. Elle apportait de nouvelles torches à Toul Chuen, le fils du grand prêtre Tihuan Potli, et elle ne devait pas risquer d'en perdre. Elle transportait également des fruits et des légumes, ainsi qu'un peu de viande. Personne n'avait osé l'accompagner, pas même les gardes.

Cela faisait plusieurs mois que Toul Chuen vivait sous la grande pyramide. De sombres rumeurs parlaient d'un calendrier maudit que le jeune apprenti serait en train de graver. Des acolytes avaient disparu ces derniers jours, aux abords du temple. Les paysans eux-mêmes commençaient





à rechigner à travailler. La terre devenait chaque jour plus sèche, et les récoltes pourrissaient sur pied. La famine menaçait, car les greniers étaient assaillis par des hordes de bêtes nuisibles. Il avait fallu creuser des canaux d'irrigation autour des réserves de nourriture, pour empêcher les ravages de mettre en péril immédiat les habitants de la cité de Chichén.

Chimaquil soupira. Elle avait enfin repéré le discret signe qu'elle cherchait : un cercle de pyrite encastré dans un mur qui indiquait la direction à prendre. Elle descendit une série d'escaliers qui la mena une dizaine de mètres plus bas, puis elle se retrouva devant une porte imposante. Le bois était gravé de hiéroglyphes anciens qui symbolisaient la lutte éternelle entre Tezcatlipoca, le terrible Dieu au miroir fumant, et Quetzalcóatl, le Dieu Serpent Ailé. L'un des deux montants était entrouvert et Chimaquil le poussa, dégageant le passage vers une pièce particulièrement sombre. Seule l'une des torches était encore enflammée. Elle surplombait un homme assis par terre en tailleur. C'était Toul Chuen. Il tenait en main des outils en obsidienne et faisait face à une stèle de pierre. La surface en étant parcourue de lignes profondes qui formaient un labyrinthe confus. Chimaquil ne parvint pas à en interpréter le sens, mais elle identifia plusieurs subdivisions successives, comme un schéma répétitif. Des séries de dix-huit encoches – une pour chaque mois – entrecoupées de symboles étranges signalaient le passage des années. Un calendrier, certainement.

À l'arrivée de Chimaquil, Toul Chuen s'interrompit. Il se saisit d'une couverture tissée d'une laine brune, grossière, et en recouvrit son travail. Il dissimula également aux yeux de la femme une petite statuette au regard de jade, à la poitrine ornée d'un disque de pyrite. Lorsque Toul Chuen se tourna vers Chimaquil, celle-ci remarqua qu'il portait le même bijou que la statue. Il pendait à un collier d'or tressé, mêlé de pierres précieuses. Il formait un miroir au milieu du poitrail du jeune homme. Il exsudait une ombre diffuse qui mit Chimaquil mal à l'aise. Elle percevait une présence dans la pièce, mais elle n'arrivait pas à définir si elle provenait du prêtre, de la figurine, du calendrier, ou des murs. Ce n'était pas hostile. Pas encore. Quelque chose retenait l'esprit, l'empêchait de dévoiler sa véritable nature. Mais pour combien de temps ?

« Que m'apportes-tu ? » demanda Toul Chuen en prenant le panier des mains de Chimaquil.

Il en sortit les torches et les disposa en cercle autour de lui. Il se redressa ensuite et fixa la jeune femme. Ses yeux aux prunelles noires comme la nuit étaient comme hallucinés, son torse nu était couvert de sueur. Il tendit un bras décharné vers Chimaquil sans rien dire, avant de se rasseoir. Chimaquil avait senti dans le regard de Toul Chuen une supplique, mais elle ne sut pas comment y répondre. Cette impression fugace ne dura qu'un bref instant, puis elle disparut comme la flamme d'une bougie soufflée par le vent. Chimaquil comprit alors que Toul Chuen était condamné,

comme elle le serait également si elle restait à cet endroit plus longtemps. Elle se détourna et s'éloigna, le cœur battant la chamade.

Toul Chuen entendit le bruissement de la robe de Chimaquil tandis qu'elle remonta l'escalier, puis le silence retomba. Il posa la main sur la couverture brune et la retira. Il caressa du bout des doigts la surface de la stèle, lisant les hiéroglyphes en murmurant. Il dégagea ensuite la statuette et la rapprocha de lui. C'était une représentation de Tezcatlipoca, et Toul Chuen crut voir de la fumée entourer la figurine de bois. Les yeux de jade étaient fixés sur lui. Le disque de pyrite sur la poitrine de Toul Chuen semblait relier son cœur à celui de l'icône de Tezcatlipoca.

Il reprit finalement ses outils. Avec lenteur, il grava l'image d'un géant portant sa tête dans ses mains, à demi dissimulé dans un nuage de cendres. Il avait presque fini son travail. Presque. Le calendrier était terminé. Les symboles magiques étaient en place. Les pierres chargées d'énergie par d'innombrables lunes, gorgées de l'eau du cénote sacré de la cité, avaient été positionnées selon les principes que lui avait dictés son père. Il devait seulement achever cette ultime gravure. Le Dieu Tezcatlipoca dans toute sa splendeur. Une fois les contours saupoudrés de poudre d'or, il creusa la poitrine de la divinité. Puis, il y déposa le bijou de pyrite de la statuette. Encerclé par les lignes du calendrier, il en formait le centre, le point focal.

Toul Chuen se rejeta en arrière et poussa un profond soupir de contentement.

Après plusieurs mois d'un travail acharné, il avait enfin terminé. Grâce à ce calendrier, le Grand Prêtre Tihuan Potli, son père, serait en mesure de prévoir les grands événements à venir, de jauger des rapports de force entre les Dieux. Car il en était sûr, ces derniers n'allaient pas tarder à reprendre leur combat cosmique, et les Toltèques se devaient de choisir leur camp avec sagesse.

Toul Chuen recouvrit le miroir d'obsidienne d'une fine couche de cendres et entonna un chant rituel d'une voix grave. La stèle répondit à son appel et vibra à l'unisson. Un bourdonnement sonore s'éleva graduellement, de la poussière tomba des murs. Perdu dans sa transe, Toul Chuen ne vit pas le miroir commencer à onduler. Une fumée noire l'emplit, qui resta dans un premier temps contenue dans le bijou. Mais au bout de quelques instants, elle s'agglutina à proximité d'une brisure dans le cercle d'or qui entourait la silhouette de Tezcatlipoca. Puis, dans un chuintement, la fumée quitta la stèle, envahissant la pièce tout entière.

Toul Chuen ressentit tout à coup le danger qui planait sur lui. Il interrompit son chant et voulut fuir. Mais la brume noirâtre l'enveloppait, l'encerclait de toutes parts, ne lui laissant pas la moindre échappatoire. Puis, la présence referma ses mâchoires sur l'âme du Toltèque et la déchiqueta.

Toul Chuen ouvrit alors des yeux d'un noir de jais. Il se leva, prit la statue entre ses mains et la brisa. Elle avait rempli son rôle et ne lui était plus d'aucune utilité. Au même moment, la stèle du calendrier se fendilla, puis explosa en d'innombrables



fragments qui se fracassèrent sur le sol et les murs.

Mais l'esprit de Tezcatlipoca était affaibli. Il n'avait pas encore complètement franchi la barrière le séparant du plan occupé par les humains. Il y avait un ultime rituel à mener pour cela. Il serait toujours temps, ensuite, d'ouvrir un portail suffisamment large pour que son corps puisse le traverser à son tour.



13 Septembre, 16h

Chunac se redressa. Son dos le faisait souffrir, mais il se sentirait mieux dès qu'il serait rentré chez lui. Sa femme saurait dénouer la tension qui s'était emparée de ses muscles au cours des longues heures passées aux champs. Autour de lui s'affairaient encore plusieurs paysans, mais la journée tirait à sa fin. Les rayons du soleil rasaient la cime des monts les plus proches, s'étirant presque à l'horizontale. Ils avaient pris une teinte rougeoyante qui fit frémir Chunac. Il ramassa ses outils, et les rassembla dans son sac. Il but une gorgée d'eau et se passa une main sur le front. Il avait dû réparer les canaux d'irrigation plusieurs fois cette semaine, et c'était un travail pénible. Il avait cherché pendant des heures l'animal responsable des dégâts, mais en vain.

Le sol craquait et une fine couche de poussière se soulevait à chacun de ses pas. En sortant du champ, il jeta un dernier coup d'œil en arrière : les plants de maïs étaient trop bas et la plupart étaient racornis. Ils ne pourraient jamais subvenir aux besoins de

la cité. Des choix seraient faits, et Chunac savait d'avance qui serait avantagé lors du partage. Les prêtres et les grandes familles viendraient se servir en premier, puis les guerriers, et ensuite les marchands. Peut-être resterait-il de quoi nourrir une partie des paysans, mais ce n'était pas certain.

En silence, il se dirigea vers un bâtiment de chaux et de terre battue, qui longeait les plantations. Des éclats de voix en sortaient par la porte entrouverte. Chunac aurait préféré rentrer tout de suite chez lui, mais il devait d'abord se faire payer. Il poussa le chambranle fendu et pénétra dans une large pièce rectangulaire. Plusieurs tables et chaises composaient l'unique mobilier. Des paysans, mais également quelques marchands, étaient assis là et bavardaient en buvant. L'atmosphère était empreinte de l'acidité de la sueur et de l'odeur du mauvais alcool de maïs que servait Xunhuan, le propriétaire des parcelles voisines. Chunac le repéra. Le petit homme grassouillet, reconnaissable à sa tunique rouge, se tenait debout près d'une rangée de bouteilles.

« Que veux-tu, Chunac ? demanda Xunhuan en le voyant approcher. Aurais-tu toi aussi des griefs à formuler ?

— Je veux être payé, c'est tout.

— Bien, je constate que tout le monde ici n'a pas complètement perdu la raison, continua Xunhuan en se tournant vers les paysans qui l'encerclaient, l'air menaçant. Il agita un doigt boudiné sous le nez du plus excité d'entre ses interlocuteurs : un jeune homme aux traits fins, au torse couvert de cicatrices récoltées à la guerre.

— Tes terres ne donnent plus rien, s'exclama ce dernier. Tu dois nous en donner d'autres, ou bien nous n'aurons pas d'autre choix que de partir ! »

Son voisin lui posa une main creusée de rides sur le bras.

« Xunhuan n'est pas responsable de la pauvreté du sol, même s'il en est le propriétaire. Nos problèmes sont aussi les siens, tenta-t-il d'expliquer. Si nous ne cultivons nos terres, il sera ruiné. Tu peux sûrement comprendre cela, Haca huich ?

— Et moi, j'ai une famille à nourrir, vieux bouc puant ! répliqua Haca huich en repoussant le bras du vieil homme.

— Tu n'as pas à t'en prendre ainsi à Zintepan. Il pourrait être ton père et mériter ton respect ! » intervint un troisième homme, qui fit un pas en avant pour s'interposer.

Chunac tapota du doigt l'épaule de Xunhuan et insista.

« Donne-moi mon salaire, et je partirai. »

L'autre eut un sourire gêné, avant de répondre.

« Je n'ai pas de quoi te payer, Chunac. Tu devras être patient encore quelques jours, mais je te promets que je te donnerai ta part.

— Comment ? Qu'est-ce que tu dis ? s'exclama le jeune Haca huich, fou de rage. Nous n'allons pas être payés ? Rends-moi l'argent que je viens de te donner contre un verre de ton alcool immonde !

— Allons, mon garçon, ne t'énerve pas. Je te dis que c'est l'affaire de quelques jours seulement. La première partie de la récolte vient d'être vendue, j'attends l'argent qui m'a été promis. Mais si les rendements

continuent de décroître ainsi, je ne sais pas jusqu'à quand j'aurai les moyens de... »

Haca huich ne lui laissa pas le temps de finir sa phrase. Il l'empoigna par la tunique, et s'empara de sa bourse de l'autre main. Il en sortit une poignée de fèves de cacao ainsi qu'une plaque d'étain.

« Je reprends mes biens, dit-il alors en empochant les fèves.

— Voleur ! » s'exclama Xunhuan, fou de rage.

Mais lorsque Haca huich le relâcha, il n'osa pas faire un geste. Les paysans présents dans la pièce se figèrent.

« Ça ne se passera pas comme ça ! » s'écria finalement Xunhuan en partant, suivi du regard par l'ensemble de l'assistance.

Il referma la porte derrière lui et elle claqua avec force, contrastant avec le silence qui régnait dans la salle.

Le vieil homme qui avait tenté de calmer Haca huich le fixa droit dans les yeux, mais l'autre détourna rapidement la tête.

« Tu vas nous attirer des ennuis. Cet homme que tu viens d'insulter et de voler n'en restera pas là. Il n'est pas devenu propriétaire de nos parcelles comme ça, simplement en claquant des doigts. Il a des appuis parmi les dirigeants de Chichén. Je te préviens, Haca huich, jeune fou : ta vie est menacée.

— Le vieux Zintepan a raison, ajouta un autre paysan en hochant la tête.

— Je n'ai pas peur des soudards de Xunhuan, répliqua Haca huich. J'ai combattu nos ennemis, j'en ai tué beaucoup. Je suis un guerrier. Je n'ai pas l'habitude de me ter-



rer comme un couard ou de baisser l'échine comme vous. »

Il regarda Zintepan d'un air arrogant, un léger sourire en coin. Pour montrer sa force, il leva un bras et fit rouler ses muscles sous sa peau couturée de cicatrices.

« Tu n'ès qu'un idiot, lui dit Zintepan. J'ai combattu aux côtés du père de notre roi Xan Tiha Chak. J'ai eu un esclave. Mon fils Xab Ra est un guerrier. Il possède désormais un manteau de coton qui lui descend aux pieds et porte la marque de ceux qui ont fait quatre prisonniers. Peux-tu en dire autant, jeune présomptueux ?

— Tu me parles de ton passé, mais je ne vois qu'un vieillard dont l'âge a consumé la vigueur et le courage. Tu es devenu lâche ! Je ne finirai pas comme toi et les autres. Vous me donnez envie de vomir.

Hacahuich cracha aux pieds de Zintepan et se détourna. Il quitta à son tour la salle et disparut dans la nuit. Chunac murmura « Ils sont tous devenus fous ». Un déclic se fit dans sa tête et il comprit qu'il ne devait pas rester à Chichén. Des jours sombres n'allaient pas tarder, et il valait mieux ne plus être là au moment où le malheur frapperait la cité. Il avait atteint la porte et s'apprêtait à la franchir lorsqu'un vieillard se leva en faisant racler sa chaise, avant de pousser un cri rauque.

— Nous sommes tous maudits ! s'exclama-t-il. Nos champs tomberont en poussière et les ventres de nos femmes deviendront de cendres !

L'homme aux cheveux blancs comme la neige pointa un doigt accusateur vers l'as-

semblée. Sa coiffe tanguait sur sa tête et ses yeux roulaient dans leurs orbites comme s'il était en transe.

« Oui, vous m'avez entendu ! Nous sommes punis pour avoir renié les Dieux de nos ancêtres mayas ! Tezcatlipoca se moque de nous et cherche notre perte à tous, pour sa plus grande gloire ! Quetzalcóatl son frère ne vaut mieux, lui qui s'est laissé pervertir et nous abandonna à notre sort funeste ! »

Un petit groupe de paysans s'était formé autour du vieillard et l'écoutait avec attention et respect. L'un d'entre eux osa s'adresser au prédicateur. Intrigué, Chunac resta sur place, figé, la main posée sur le chambranle de la porte.

— Qui nous suggères-tu d'adorer, dans ce cas ? Qui nous protégera ? Nos champs ne donnent plus, la vermine dévore nos réserves. Sommes-nous tous condamnés à mourir de faim ? Y-a-t-il quelque chose que nous pouvons faire ?

— Vers Yum Kah, le Dieu du maïs, nous devons aujourd'hui nous tourner, ainsi que vers ses frères. Nos ancêtres furent grands, mais nous les avons bannis de nos mémoires. Restaurons le culte qu'ils vouèrent aux anciens guides de notre peuple, et nous serons sauvés !

Chunac secoua à nouveau la tête et sortit du baraquement. Il longea le bâtiment et se retrouva face au chemin de terre qui menait à la maison qu'il occupait, avec sa femme et son fils. Il l'avait construite en retrait d'une clairière et en avait habilement masqué la présence. Si l'on n'était pas au courant, on

pouvait passer à quelques mètres à peine sans la voir. Chunac avait choisi de vivre à distance de Chichén et de ses foules, pour protéger sa famille. De plus, peu de gens savaient où il habitait précisément, et sa femme était capable de tenir tête à une brute s'il le fallait.

Il s'était éloigné de quelques centaines de mètres et avait rejoint le couvert des premiers arbres, lorsqu'il entendit derrière lui les cris d'un homme en colère. Il se retourna, et vit au loin Xunhuan qui revenait, accompagné d'une poignée de gardes de la cité. Ils avaient empoigné leur masse et l'un d'entre eux frappa à coups redoublés sur la porte du baraquement où s'étaient réunis les paysans. Il n'a pas mis longtemps à se trouver des alliés, pensa Chunac. Hacahuich a été avisé de ne pas s'attarder.

Puis, Chunac haussa les épaules et reprit sa route. Chaloum, sa femme, l'attendait et lui ouvrit. Elle tourna sur elle-même sans un mot, pour montrer la tunique qu'elle venait de se confectionner. Les couleurs bariolées et les teintes chaudes du vêtement faisaient ressortir le rose des joues de Chaloum. Ses cheveux volaient autour d'elle en une majestueuse coiffe sombre aux reflets bleu cobalt.

— Tu es belle, Chaloum, je t'aime, lui murmura Chunac en la prenant par la taille et en l'embrassant.

— Et tu es le plus merveilleux des hommes, et ton âme est noble, mon aimé, répondit-elle en se laissant enlacer.

Ils restèrent ainsi quelques instants, perdus dans le regard de l'autre. Leur fils

Itzpak dormait non loin sur sa couche, et sa douce respiration leur parvenait, régulière. Le temps semblait s'être arrêté, comme au sommet d'une falaise. Mais il était écrit qu'il ne demeurerait pas suspendu éternellement. Les secondes recommenceraient bientôt à ségrener, et le sable à s'écouler dans la paume des Dieux. Chunac recula finalement et posa ses mains sur les épaules de sa femme. Il avait pris un air sombre et elle l'écouta, attentive.

— Il se passe de graves événements, Chaloum. La terre est stérile, les paysans mécontents. Cela finira mal. Nous devons partir.

— Puis-je dire au revoir à mes amies de la cité, mon époux ?

— Non, rassemble tes affaires immédiatement. Je m'occupe d'Itzpak. Il n'y a pas de temps à perdre.

L'enfant se frotta les yeux de ses petites mains lorsque Chunac lui frôla la joue pour le réveiller. Itzpak ouvrit les bras et fit un câlin à son père avant même de faire « bonjour » d'une voix ensommeillée.

— Qu'est-ce qui se passe, papa ? Pourquoi maman range-t-elle ses vêtements dans le sac de voyage ?

— Tu étais trop petit la dernière fois, bonhomme. Cela signifie que nous déménageons. Nous allons vivre dans une autre ville, plus loin vers le sud. Là où on voudra bien de nous. Et je trouverai toujours une parcelle à cultiver, ne t'inquiète pas.

— Je t'aime, papa, dit alors Itzpak en serrant plus fort Chunac.



Celui-ci accepta l'amour inconditionnel d'Itzpak et lui caressa les cheveux avec douceur. Puis, il se leva, l'enfant lové dans ses bras. Il dormait tout habillé, comme le souhaitait Chunac pour qu'ils soient capables de tout quitter en quelques instants. Derrière lui, Chaloum avait fini de tout ranger. Il ne pouvait pas emporter sa maison, bien sûr, et il la regretterait. Elle était bien construite et ne laissait pas s'infiltrer l'eau de la pluie. Et les insectes ne leur avaient pas mené la vie dure, cette fois-ci. Mais il avait beaucoup appris, et il saurait en rebâtir une autre, plus belle encore, plus confortable.

Il passa sur ses épaules le sac le plus lourd et sa femme l'imita. Itzpak insista, du haut de ses dix ans, pour porter quelque chose. Il hérita d'une sacoche en tissu grossier et y glissa quelques jouets en bois qu'un marchand de Chichén avait donnés à Chunac en échange d'une journée de travail. Ils laissèrent la maison derrière eux sans un regret et se retrouvèrent peu après dans la clairière. D'ici, ils pouvaient voir le baraquement des paysans. Une colonne de flammes en montait et une fumée âcre, noire, s'élevait dans la nuit, vers le ciel. Chaloum regarda la construction se consumer sans comprendre, choquée. Itzpak fixa son père.

« Qu'est-ce qu'il se passe ? Pourquoi il y a le feu ? »

— Je ne sais pas, mon fils. La cité est devenue folle. Le vieux avait raison. Ils sont maudits.

— Partons vite, aimé, lui dit alors Chaloum. J'ai un mauvais pressentiment. »

Ils marchèrent plusieurs heures sans rencontrer personne, longeant la cité de Chichén par l'Ouest avant de parvenir en vue de la porte Sud. L'air était froid et ils durent passer leurs manteaux de voyage, de fibres de maguey tressé, pour se réchauffer. Itzpak, surtout, commençait à montrer des signes de fatigue. Lorsque Chunac aperçut un vieux temple en ruine, il décida qu'ils feraient mieux de prendre un peu de repos. Ils s'arrêtèrent à proximité du bâtiment délabré.

« Je vais aller voir si nous pouvons dormir dans ce temple. Je préfère éviter de rester ainsi à découvert cette nuit, aussi proche de Chichén. Je t'appellerai, s'il n'y a pas de danger.

— Sois prudent. Je ne veux pas te perdre. »

Chunac embrassa sa femme et son fils et il se dirigea vers le temple. Les murs étaient lézardés, mais le toit semblait en bon état. À travers une fenêtre, Chunac distingua une natte à même le sol dans un coin. Il n'y avait personne. Il s'apprêtait à retourner vers Chaloum lorsqu'il entendit des bruits de pas. Quelqu'un descendait le sentier en provenance de Chichén. Une sombre aura l'enveloppait, et Chunac ne put s'empêcher de frissonner. L'inconnu passa non loin de Chaloum et d'Itzpak, puis il pénétra dans le bâtiment. Chunac le vit s'immobiliser au milieu de la pièce, sortir un coutelas de son manteau puis s'asseoir en tailleur. L'homme posa au sol un petit brasero et y alluma un feu. Puis, il reprit son arme et s'entailla profondément le bras. Il recueillit sur une feuille le sang qui jaillit, puis il la

fit brûler. Il s'en dégagait une fumée noire, nauséabonde.

Fasciné par le spectacle du sacrifice que venait de faire l'inconnu, Chunac ne sentit pas un oiseau noir comme la nuit se poser à côté de lui. Lorsqu'il tourna la tête, il faillit pousser un cri de surprise, mais il se retint juste à temps. En revanche, sa main dérapa, arrachant un peu de l'enduit qui recouvrait le mur. Il se plaqua aussitôt sur le côté, le cœur battant la chamade. L'homme avait regardé dans sa direction, et ses yeux étaient deux gouffres noirs sans fond. C'est un démon, il est possédé ! Pensa Chunac. Je suis perdu. L'oiseau s'éleva sur un cri rauque avant de disparaître dans le ciel.

Terrorisé à l'idée d'avoir été remarqué, Chunac tourna entre ses doigts une amulette de Quetzalcóatl qu'il portait autour du cou, et sa prière muette monta vers les étoiles.



13 Septembre, 22h

Lorsque Toul Chuen releva la tête, il se trouvait face à un vieux temple aux murs rongés. Il ne se souvenait plus d'avoir quitté la pyramide et ne se rappelait même plus de son propre nom. Mû par un besoin impérieux qu'il ne comprit pas, il pénétra dans le bâtiment. Il avisa une natte dans un coin et y déposa son sac. En face trônait un Chaac Mool sacrificiel. Dans la pénombre, il avait d'abord confondu cette statue d'un homme couché en une attitude de soumission totale avec une simple table basse.

Désormais, il savait ce qu'il avait à faire. Comme pris dans un rêve, il plaça un bra-

sero au centre de la pièce. Il ramassa alors son coutelas et se scarifia l'avant-bras. Il recueillit sur une feuille le sang qui s'écoula de la plaie, puis porta le tout au contact des flammes. La fumée qui s'en dégagait lui monta à la tête et sa vision se troubla. Les murs ondoyèrent sous ses yeux, et il entendit des sons provenant d'une autre dimension. Mais un bruit bien réel l'interrompit dans sa transe et il se tourna vers une petite fenêtre donnant sur l'extérieur. Il eut tout juste le temps d'apercevoir un oiseau aux ailes sombres avant que celui ne saute du rebord et ne disparaisse.

Rassuré, Toul Chuen s'entailla l'autre bras. Cette fois, il se servit de son sang pour dessiner sur le sol des symboles géométriques encerclés par une longue litanie de hiéroglyphes rituels. Les lignes palpaient, émettant un léger bourdonnement. Il répéta la graphie sur les quatre murs de la pièce, et encore sur le Chaac Mool. Au moment où il écrasait la dernière goutte rubiconde sur la pierre mate, un raclement de gorge le fit sursauter. Un apprenti du temple se tenait sur le seuil de la porte. Toul Chuen le fixa sans rien dire, tentant de comprendre qui il était et la raison de sa venue. Dans sa tête, la présence de Tezcatlipoca jubila. L'acolyte finit par rompre le silence qui menaçait de s'éterniser.

« Toul Chuen, votre noble père le Grand Prêtre m'a chargé de vous trouver. Il souhaitait vous parler de votre... Travail.

— Comment m'as-tu trouvé ? » l'interrogea la créature qui avait été Toul Chuen.



Sa voix était un feu grondant. L'acolyte, terrifié, recula d'un pas, mais il trouva le courage de répondre.

« Je vous ai vu sortir de la pyramide. Je vous ai appelé, mais vous ne m'avez pas entendu, alors je vous ai suivi comme je l'ai pu. Irez-vous voir votre père ? » demanda-t-il alors. Il se rendit compte qu'il était avant tout désireux d'en finir avec la mission qui lui avait été confiée. S'éloigner au plus vite de cet homme étrange lui semblait tout à coup un besoin vital, urgent.

Mais Toul Chuen ne lui en laissa pas l'occasion. En une fraction de seconde, il franchit la distance qui le séparait de l'acolyte et lui porta un coup à la nuque du tranchant de la main pour l'assommer. Toul Chuen l'allongea ensuite sur les symboles qu'il venait de tracer en lettres de sang sur le sol du temple. Il brandit son coutelas et l'abattit d'un coup sec. L'acolyte mourut sans un mot, sans un cri. Mais avant que son âme n'ait eu le temps de rejoindre l'inframonde, Toul Chuen enfonça ses doigts dans la poitrine de sa victime et en extirpa le cœur fumant et giclant. Il le déposa sur le Chaac Mool, dont la pierre sombre se zébra de rouge. Puis, il s'aïda de son arme pour cisailler l'organe. Celui-ci s'ouvrit sur une bille d'orichalque, semblable à une flamme bleutée. Il s'en empara et la porta à la bouche, la dévorant avec avidité. Ses yeux se teintèrent d'une aura plus noire encore et de son corps s'échappa une brume opaque qui l'enveloppa complètement. Derrière lui, le cadavre de l'acolyte s'embrasa et ne laissa que des cendres sur le sol pavé.

Le sacrifice était accompli, le rituel achevé. Le temps était venu, enfin.

Un bruit se fit alors entendre, dehors. Celui d'une chute, des pleurs vite étouffés. Un large sourire carnassier déforma le visage de Toul Chuen, qui n'avait plus rien d'humain. Il murmura un mot, et sa présence s'évanouit du temple. Aussitôt après, le cri d'une femme s'éleva, suivi d'un râle d'agonie brutalement interrompu.

Derrière son mur, un paysan paralysé de terreur priait pour sa survie de toute la ferveur de son âme. Sur ses joues coulait sans bruit un flot de larmes.



15 Septembre, 13h

La brume qui avait envahi l'esprit de Toul Chuen se dissipa soudainement. La bille d'orichalque avait rempli son rôle, et permit à l'esprit de Tezcatlipoca de franchir pour de bon les frontières de notre réalité. Il laissa éclater sa joie d'être de retour et de pouvoir bientôt, une nouvelle fois, influencer sur le destin de ces êtres faibles et corrompus. Les humains.

Il regarda autour de lui. Il se trouvait aux abords du cénote sacré. Derrière lui, dans la fosse emplie d'une eau au fond boueux, flottaient les cadavres de plusieurs hommes, ainsi que celui d'un enfant en bas âge. La vapeur qui environnait le bain de purification rituelle, non loin, enveloppait Toul Chuen comme si elle sortait de ses mains, de son crâne.

« Tu dois être content, Chaac, je ne t'ai pas oublié, vieux frère, ricana l'esprit de

Tezcatlipoca, à travers la bouche de Toul Chuen. Tu as eu droit aux sacrifices que je t'avais promis, en échange de ton aide. Tu vois, je tiens parole. »

Les Toltèques prosternés autour de lui frémirent en entendant la voix grave, sépulcrale, du fils de leur grand prêtre Tihuan Potli. Parmi eux, Toul Chuen avisa un garde de la cité, sa lance courte posée au sol. Il portait le masque de Jaguar des guerriers du temple.

« Toi, lève-toi et guide-moi au temple. Je dois voir mon père. Quant à toi, continuait-il en s'adressant à une jeune prêtresse aux longs cheveux teints en rouge, tu vas le prévenir de ma visite. Il sera heureux de te voir, acheva-t-il avec un sourire torve. »

La jeune femme se releva en tremblant et s'enfuit en courant en direction du temple. Le guerrier se redressa à l'approche de Toul Chuen. Ses yeux ne clignaient pas lorsqu'il regarda le Dieu que celui-ci était devenu, mais le reste de l'assemblée sembla tenter de s'enfoncer un peu plus dans le sol.

« Allons, guerrier, guide-moi, à présent ! »

Ils quittèrent le Cénote et remontèrent la longue allée qui permettait de regagner les quartiers Nord de la ville. De chaque côté du chemin se dressaient des colonnes chargées de gravures sacrées. Toul Chuen y admira les têtes stylisées des ennemis vaincus par la cité toltèque. Les Xiu d'Uxmal y côtoyaient les Cocoms de Mayapán, ainsi que bien d'autres familles dont on avait oublié jusqu'au nom. Mayapan et sa puissante armée restait une solide épine dans le pied de Chichén. Toul Chuen comptait bien y

remédier. Les colonnes cédèrent ensuite la place à des murs bas ornés de sculpture de Quetzalcóatl, aux griffes de Jaguar. Le garde qui accompagnait Toul Chuen caressa la représentation du Dieu Serpent et murmura quelques paroles. Puis, ils reprurent leur marche en direction de la cité. Ils franchirent l'enceinte de pierre qui séparait le quartier du cénote de la ville elle-même. Les sentinelles se tournèrent vers les deux hommes, mais restèrent figés, n'osant pas même s'enquérir de leur identité.

La plateforme des sacrifices se dressa alors devant Toul Chuen. Le Chaac Mool, en son centre, attirait tous les regards. Toul Chuen posa la main sur la tête du serpent à plumes de l'escalier nord et l'honora en pensée, pour tenter d'apaiser ainsi son frère. Puis, ils s'orientèrent vers l'Est, faisant face au temple des guerriers jaguars, laissant la grande pyramide sur leur droite. Ils croisèrent une foule innombrable qui s'était réunie là attirée par la rumeur de la venue du Dieu Tezcatlipoca parmi eux. Ils avaient entendu les cris de la jeune prêtresse Chaquimac, envoyée par Chuen prévenir le Grand Prêtre. Ils se prosternaient en chantant et en priant.

Toul Chuen se prit à sourire face à cette ferveur populaire qui lui rappelait d'autres temps, des époques révolues, mais qui avaient marqué l'esprit des humains au fer rouge. Ils gravirent les quelques marches qui introduisaient une grande place au sol pavé, louvoyant entre les multitudes de colonnes dressées vers le ciel. Derrière cette forêt de grès se pressait une foule encore



plus nombreuse et le vacarme de leurs adorations emplît Toul Chuen d'un sentiment de plénitude tel qu'il n'en avait jamais ressenti auparavant. Ils fendirent le fleuve des habitants de Chichén comme la proue d'un bateau. Parvenus au sommet du plateau du temple des guerriers, ils contournèrent un nouveau Chaac Mool puis d'énormes piliers décorés d'aigles et de jaguars. Lorsqu'ils franchirent les imposantes portes de cuivre, les arches faites du corps de deux serpents dressés sur leur queue semblèrent se prosterner à leur tour devant eux. Les soldats masqués de la tête de leurs animaux fétiches, postés à l'entrée, s'inclinèrent avec déférence et les laissèrent pénétrer à l'intérieur du bâtiment.

« Tu peux me laisser, à présent », murmura Toul Chuen en s'adressant au garde qui l'avait escorté jusqu'ici.

Celui-ci se détourna et ressortit sur les-plantade. Parvenu au Chaac Mool, il se saisit du coutelas d'obsidienne qui pendait à sa ceinture et se taillada le torse. Il en fit couler le sang et le projeta dans le récipient que tenait la statue. Puis, il descendit les marches du temple et se perdit dans la foule.

Toul Chuen, lui, s'était enfoncé dans le cœur même de l'édifice et poussa une porte aux lourds battants. Celle-ci donnait sur un long couloir entrecoupé de figures de Dieux menaçants. Entre chaque colonne se dressaient des guerriers au corps nu et recouvert d'un enduit rouge. Ils toisèrent d'un air supérieur ce petit homme qui passait devant eux et n'abaissèrent pas leur lance en signe de respect. C'était l'élite. Des troupes

totallement dévouées au roi Xan Tiha Chak et qui n'avaient que mépris pour les prêtres. C'était la seule façon qu'avait trouvé Xan Tiha Chak pour conserver un semblant de pouvoir face aux représentants religieux de sa cité.

Parvenu au bout du couloir, face à la porte menant au sanctuaire du Grand Prêtre Tihuan Potli, son père, Toul Chuen se heurta à deux guerriers à la stature particulièrement imposante. Le soldat de gauche arborait avec morgue un casque symbolisant le crâne d'un jaguar. L'homme qui se tenait sur la droite, quant à lui, était paré de la tête d'un aigle. Les yeux de leurs masques étaient des perles de jade, et de grandes plumes aux multiples coloris ornaient leur coiffe. Ils abaissèrent leur lance pour bloquer le passage devant Toul Chuen.

« Le Grand Prêtre a ordonné de ne pas être dérangé jusqu'à nouvel ordre. Reviens donc un peu plus tard, Toul Chuen. Il ne manquera pas de te faire chercher dans la semaine », ricana le guerrier situé à gauche de la porte.

L'homme recula soudain d'un pas, son dos heurtant le mur de pierre serti d'obsidienne avec fracas. Toul Chuen le toisait à son tour du regard, et ses yeux flamboyèrent. Il tendit la main, paume vers le haut. Un pantin s'y tenait assis. Son visage ressemblait à s'y méprendre à celui du garde. Lentement, Toul Chuen enserra la figurine entre ses doigts, en serrant progressivement de plus en plus fort. Le guerrier se crispa, sa main se posa sur son cœur dans un réflexe et il se fêla au sol. Son corps

était disloqué, ses os réduits en miettes, comme l'étaient les membres d'argile du pantin lorsque Toul Chuen ouvrit à nouveau le poing.

« Ouvre cette porte, tlatlacotin, pitoyable esclave de Xan Tiha Chak, qui croit pouvoir commander à mes serviteurs les plus aimés ! Ouvre cette porte qui mène à Tihuan Potli, père de Toul Chuen, Grand Prêtre de mon propre culte ! Ouvre cette porte ou péris ainsi que vient de le faire cette immonde vermine qui se prétendait Guerrier au jaguar ! »

En tremblant de peur, le guerrier au masque d'aigle s'inclina devant Toul Chuen. Puis, il s'avança pour ouvrir la porte, ainsi qu'il lui avait été ordonné.



15 Septembre, 14h

Tremblant sous la vague de plaisir qui venait de le submerger, le Grand Prêtre Tihuan Potli repoussa Chaquimac du pied. Elle se fêla au sol et demeura immobile quelques instants avant de songer à s'essuyer la bouche, dont s'échappait un filet de bave. Ses longs cheveux rouges lui recouvrirent le visage, tel un linceul ensanglanté. Sa robe blanche était zébrée de taches jaunâtres et ses bras portaient la trace des coups de Tihuan Potli. Celui-ci se releva et prenant appui sur le rebord d'une fenêtre. Soupirant d'aise, il laissa retomber sa tunique ample sur ses pieds et s'approcha de la prêtresse. Elle était toujours prostre, face contre terre. Elle ne ressentait même plus la chaleur du feu qui couvait dans un âtre ronflant et crépitant, à moins

d'un mètre d'elle. C'était la seule source de lumière de la pièce. Partout ailleurs, la pénombre régnait, dissimulant aux yeux de la jeune femme le sourire narquois qu'affichait Tihuan Potli.

« De quoi te plains-tu, Chaquimac ? Tu es jeune, belle, et toujours vierge. Tu pourras donc conserver ton office. Mais si tu réveles à quiconque ce qui vient de se passer, je te jure que l'on retrouvera ton corps démembré dans les bas quartiers de Chichén. Et je ferai alors subir le même sort à ta famille. »

Chaquimac se retourna vers Tihuan Potli, le regardant d'un air implorant.

« Ne faites pas cela, je vous en supplie ! Je ferai toujours tout ce que vous me direz, je le jure !

— Voilà une réaction qui me paraît plus sage », murmura Tihuan Potli.

Il se baissa et caressa la joue de Chaquimac du dos de la main. Elle eut un pauvre sourire, et le Grand Prêtre la gifla. Ses bagues en or labourèrent les chairs de la jeune femme, lui arrachant un cri de surprise et de douleur mêlé. Du sang coula, s'étirant en une longue rigole entre les pierres qui pa-vaient le sol de la pièce.

Soudain, Chaquimac se redressa, oubliant la présence de Tihuan Potli et la blessure qui ornait son visage. Elle avait perçu l'approche de Toul Chuen. L'homme était précédé par une aura sombre au goût de cendres. Folle de terreur, elle se réfugia près de la cheminée. Sous le regard amusé de Tihuan Potli, elle se taillada la langue, puis les jambes, à l'aide d'un couteau d'obsidienne. Elle déchira un pan de sa robe et



s'en servit pour recueillir son sang. Puis, elle jeta le morceau de tissu sur les braises rougeoyantes. Il prit aussitôt feu, dégageant une fumée âcre, piquante. Celle-ci vint envelopper le corps de Chaquimac. Dans sa tête, la prêtresse invoqua le nom de Quetzalcóatl, espérant que cela suffirait à la protéger de la sombre magie de Tezcatlipoca.

Dehors, le fracas du cuivre sur la pierre retentit dans le couloir, suivi du choc sourd d'un homme s'éfondrant au sol. Peu après, la porte s'ouvrit. Toul Chuen s'avança jusqu'au centre de la pièce, ignorant la présence de Chaquimac et dardant un regard de flammes sur Tihuan Potli.

« Tu arrives bien tard, mon fils, s'exclama le Grand Prêtre. Je t'attendais plutôt avant-hier. Pourquoi as-tu quitté la grande pyramide sans mon accord ?

— J'ai été appelé ailleurs, et retardé par certains événements, mon père, répondit Toul Chuen d'une voix humble et en courbant l'échine.

— Que cela ne se renouvelle plus, je te prie. D'ailleurs, ce faisant, tu as manqué la partie de jeu de balle. Elle a duré deux jours, opposant les meilleures des équipes ! Le Roi était ravi, et la cour de même.

— Qui l'a emporté, de l'inframonde et du soleil, père ?

— Les aigles ont été vaincus. La tête du capitaine de l'équipe des jaguars a été tranchée et elle orne désormais le Tzompantli, ainsi que le veut la coutume. L'inframonde est à l'honneur, cette semaine.

— Vous m'en voyez ravi, père », dit Toul Chuen en se redressant.

C'est alors que Tihuan Potli remarqua le feu qui couvait dans le regard de son fils, le sang qui maculait ses vêtements.

« Que t'est-il arrivé, mon fils ? As-tu été agressé par un macehualtin des quartiers pauvres ? Par un paysan, peut-être ? Donne-moi son nom, que j'ordonne sa mise à mort !

— Ce n'est rien de tel, père, répondit Toul Chuen. Réjouis-toi, car l'heure de ton fils, aussi bien que la tienne, est arrivée. Moi, Tezcatlipoca, je te l'affirme.

— Tu te donnes le nom d'un Dieu, à présent ? Te prétendrais-tu possédé ? »

Avisant un bruit sur sa gauche, Tihuan Potli vit Chaquimac. Celle-ci frottait des fèves entre ses mains, les yeux fermés et les lèvres entrouvertes sur une prière muette. Toul Chuen hurla de rire, et le bijou de pyrite qui battait sur sa poitrine jeta un bref éclat dans toute la pièce. Le Grand Prêtre s'empourpra. Il sentait qu'il devait réagir, mais la situation lui échappait.

« Chaquimac, toi qui te prétends prêtresse, prouve les dires de mon fils ! »

La jeune femme ouvrit les yeux et acquiesça. Dans son regard se lisait la peur, mais aussi une grande résolution. Elle ferait ce qu'elle avait à faire, et elle mourrait. Elle avait compris son destin et l'acceptait. De sa bouche monta alors un chant ancien, qui se mêla aux crépitements de l'âtre. La fumée qui s'échappait du foyer se rassembla autour de Chaquimac et de Tihuan Potli, tournant de plus en plus vite jusqu'à former un cocon protecteur. Lorsque Chaquimac parla, sa voix était déformée, grave.

« Que fais-tu ici, Tezcatlipoca, mon frère ? s'enquit-elle. Ton heure est passée, tu ne peux contrevenir aux lois !

— Ainsi donc, cette frêle humaine n'est pas dénuée de pouvoirs ? répondit Toul Chuen dans un grondement de tonnerre. C'est ce qui m'intéresse tant dans cette race si particulière. Les côtoyer m'apporte une source infinie de surprises et de joies. Je ne saurais être privé d'une telle source d'excitation, Quetzalcóatl, mon frère.

— Tu dois laisser ce corps, quitter le plan occupé par les humains. Nous devons laisser la place à nos successeurs ! C'est pour cela que lorsque j'ai quitté mes adorateurs, je leur ai annoncé mon retour sous une autre forme, et tu le sais !

— Ton sacrifice fut noble, mais vain, mon frère. Même s'il m'est arrivé de collaborer dans tes grands projets, je ne te laisserai pas décider de notre sort à tous deux. Tu ne m'évinceras pas.

— Que comptes-tu faire, Tezcatlipoca ? Tu ne peux pas atteindre ce corps tant que je l'habite. Il est sous ma protection.

— Mais il est impur, ne t'en es-tu pas rendu compte ? Elle a laissé le Grand Prêtre l'avilir. Cela t'affaiblit, et tu ne t'en aperçois même pas. Tu baisses dans mon estime, mon frère. Je te croyais plus perceptif.

— Tu mens, cette jeune femme est vierge. »

Sans répondre, Toul Chuen s'approcha de la prêtresse aux yeux exorbités. Il avança la main vers sa poitrine offerte, mais il fut bloqué par un bouclier invisible à quelques centimètres de la peau de la jeune femme.

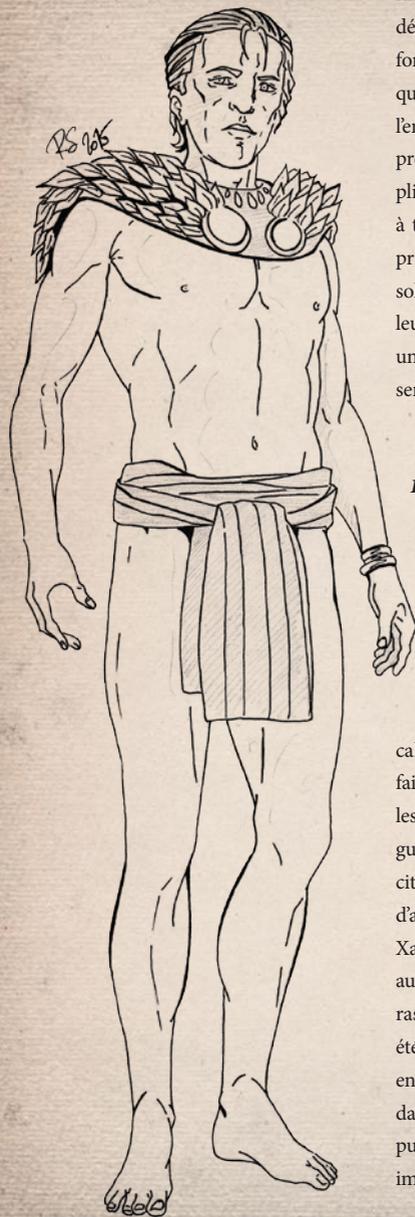
Une grimace déforma le visage du possédé, et il recula d'un pas. Il déclama d'antiques paroles sacrées et leva le poing vers le plafond, puis il le plaqua sur le bijou de pyrite qu'il portait autour du cou. Il le traversa sans le briser, et il y enfonça son bras jusqu'au coude. Chaquimac eut un hoquet. Elle se courba en avant et cracha un flot de sang par la bouche, les narines et les yeux. Toul Chuen retira lentement son bras du miroir de pyrite qui ornait sa poitrine. Il en ressortit, enserré entre ses doigts, un cœur encore palpitant qu'il écrasa dans un bruit mou. La prêtresse s'éfondra aussitôt au sol, son corps tressautant quelques instants avant de se figer. Dans la main de Toul Chuen brillait un fragment d'orichalque.

« La virginité n'a qu'une importance relative, souffla le possédé. Ce n'est qu'un attribut corporel. Il existe également une virginité de l'esprit, mais cela, tu ne l'as jamais compris, Quetzalcóatl. »

Tihuan Potli cligna des yeux. La magie protectrice de Chaquimac ne lui avait pas survécu, et le Grand Prêtre était à la merci de Toul Chuen. Celui-ci disparut l'espace d'un instant, pour réparaître juste devant son père. Il le saisit par le col de sa robe et s'adressa à lui dans un grondement de tonnerre :

« Avale ceci, vieillard, et ta force sera sans pareille pour l'éternité. Rejette mon offrande, et tu partageras le sort de la prêtresse. Quel est ton choix ? »

Sans un mot, Tihuan Patil tendit la main à Toul Chuen. Celui-ci y déposa l'orichalque flamboyant, et regarda le Grand Prêtre l'avalier. Au même moment, le corps de Chaqui-



mac s'embrasa et un atroce cri de souffrance déchira la poitrine du vieil homme. Il s'enfonça, pantelant. Saisissant le coutelas que Chaquimac avait laissé échapper, il se jeta dans la cuisse, faisant gicler son propre sang. L'odeur du fer et du feu emplissait la pièce, se répandant dans le couloir à travers le bois de la porte. Les guerriers, pris d'une ferveur frénétique, se jetèrent au sol et se tailladèrent à l'aide de la pointe de leur lance. Le sang submergea le temple tel un fleuve en furie. Plus rien, désormais, ne semblait pouvoir en arrêter la course.



15 Septembre, 18h

Xab Ra ôta un instant son couvre-chef garni de plumes d'oiseau pour essuyer la sueur qui perlait sur son front. Avec l'un de ses frères d'armes, il était de faction devant les portes du palais royal. Ils s'entre-regardèrent, indécis.

La place aux mille colonnes était calme, ce soir là, et pourtant des rumeurs faisaient état d'une rébellion ouverte chez les paysans. Bien sûr, des centaines de guerriers avaient été déployés à travers la cité pour prévenir tout débordement, et d'autres encore quadrillaient la place. Mais Xab Ra et le second garde chargé de veiller aux entrées et sorties du palais n'étaient pas rassurés pour autant. Des soldats avaient été retrouvés morts, piétinés par une foule en colère, le matin même au Sud de la ville, dans les quartiers pauvres. Qu'un tel crime puisse être commis était tout simplement impensable !

Le regard de Xab Ra se tournait vers l'esplanade lorsque deux silhouettes apparurent devant lui, surgies de nulle part. Il se saisit de sa masse avant de reconnaître le Grand Prêtre Tihuan Potli et son fils, Toul Chuen.

« Salut à vous, prêtres. Que venez-vous faire en ces lieux ? », les salua sèchement Xab Ra, avant de les examiner plus attentivement.

Tihuan Potli avait les traits cernés de noir et ses vêtements sacerdotaux étaient en piteux état. Sa tunique présentait un important accroc au niveau de sa cuisse droite, et du sang la maculait à de multiples endroits. Des croûtes rouges à l'apparence encore fraîche marbraient ses jambes et ses pieds, comme s'il venait tout juste de se scarifier.

« Tu vas nous mener au roi Xan Tiha Chak, ton maître », répondit Tihuan Potli.

La voix du Grand Prêtre vibrait d'une force contenue à grand-peine. Ses yeux et ceux de son fils étaient presque entièrement noirs, ses pupilles disparaissant dans la nuit qui avait également envahi ses prunelles.

Mal à l'aise, Xab Ra pensa repousser les deux hommes, mais quelque chose l'en empêcha. Sans l'avoir voulu vraiment, il guida Tihuan Potli et Toul Chuen à travers une succession de couloirs et d'escaliers jusqu'aux appartements mêmes de Xan Tiha Chak.

Deux soldats porteurs de masques à l'effigie du jaguar se tenaient là, lance dressée et regard fier. Une simple tenture cachait l'intérieur de la pièce où se trouvait le roi. Un chant ancestral, entonné par une voix douce et juvénile, s'élevait dans le silence du palais.

Lorsque Tihuan Potli s'avança, le guerrier le plus proche lui barra le passage et déclara « Le roi ne reçoit personne. Il est avec sa plus jeune fille. Passe ton chemin, prêtre. »

Xab Ra vit alors le visage de Toul Chuen se tordre en un monstrueux sourire. Il l'entendit murmurer « Voilà qui est bon. Assurément, elle est vierge. Le fragment d'orichalque n'en sera que plus puissant ».

Puis, le Grand Prêtre repoussa d'une main ferme le soldat qui avait tenté de l'arrêter, avant d'ouvrir lui-même le passage vers l'intérieur de la pièce. Mû par un désir irrésistible, Xab Ra se détourna et s'éloigna rapidement. Il venait à peine de contourner un angle du couloir que le chant s'interrompit brutalement. Le roi se mit à crier comme un dément. Xab Ra se figea, mais les deux guerriers n'avaient pas bougé. Xab Ra reprit sa marche en direction de son poste, mais il se sentit soudain très mal. Il suffoquait, et sa vue se troubla, se teintant de rouge. N'y pouvant plus, le souffle court, il dut s'appuyer d'une main contre le mur pour parcourir les derniers mètres le séparant de l'air frais du dehors.

Son camarade le regarda sortir du palais à demi courbé sur lui-même, et tituber sur l'esplanade jusqu'à tomber à genoux au pied d'une colonne gravée à l'effigie de Chaac. Puis, Xab Ra se servit de son coutelas pour sentailler profondément le bras. Il reprit alors des couleurs et se redressa, suffisamment pour voir approcher une foule menaçante. La plupart portaient des habits de paysans, et ils brandissaient leurs outils



comme des armes. Ils réclamaient la justice du Roi et en appelaient à sa bonté.

« Et merde », songea Xab Ra, avec le sentiment que les événements ne pouvaient que dégénérer.

Puis, il se tourna vers le deuxième garde et s'apprêta à lui demander de prévenir le Roi. Mais un cri inhumain emplit soudain l'atmosphère, se répercutant entre les colonnes de la grande place. Xan Tiha Chak apparut alors aux côtés du Grand Prêtre et de Toul Chuen, toisant la foule d'un regard glacial comme la mort. Un groupe de guerriers aigles se précipita aussitôt, et l'un d'eux s'inclina avant de dire, d'une voix humble :

« Nous suivons ce groupe depuis plusieurs heures et nous avons identifié le meneur, ô grand Roi. Ordonne, et tu seras obéi. Devons-nous le capturer pour le mener au sacrifice ? »

Puis, le guerrier désigna du doigt un jeune homme à l'air sûr de lui. Il était adossé à une colonne, à quelque distance du groupe des manifestants. Comme s'il cherchait à se dissocier des protestataires, au cas où cela tourne mal. L'un des paysans s'avança et se prosterna face au palais royal. Il était âgé, et son visage portait les cicatrices de nombreuses années passées à combattre. Xab Ra reconnut son père, et son cœur se serra d'appréhension.

« Grand Roi Xan Tiha Chak, s'exclama l'homme courbé au bas des marches, après les Dieux, tu es notre maître à tous, tu le sais. Mais la famine menace et les champs qui nous sont donnés à cultiver sont secs. Il ne s'y accumule plus que de la poussière,

car c'est ce que nos canaux d'irrigation charrient désormais. Nous avons appris que nos réserves de grains s'amenuisaient, et qu'elles étaient en premier lieu distribuées aux guerriers, aux prêtres et aux marchands. Nos fils meurent de faim, et nos propres forces s'amenuisent. Qui labourera les champs, et nourrira tes soldats si tu nous laisses mourir, Ô Grand Roi Xan Tiha Chak ? »

Sans répondre, le Roi fit deux pas en avant. Ses yeux jetaient des éclairs et son visage était tordu, déformé par la rage. Tandis qu'il avançait, les traits de son corps devinrent troubles et tout à coup il disparut à la vue de tous. Il réapparut aussitôt après, face à Hacahuich, l'homme qui lui avait été désigné comme le meneur de la fronde. Le bras de Xan Tiha Chak fendit l'air, et du tranchant de sa main, il décapita le jeune paysan dans un grondement de tonnerre. Sous le choc de la déflagration, la colonne à laquelle il était adossé se craquela de mille fissures, puis elle bascula sur le côté, entraînant d'autres piliers de pierre dans sa chute. Des dizaines de badauds et de soldats périrent ensevelis sous des monceaux de gravats, les os pulvérisés et le crâne fracassé. Puis, le Roi reprit sa place entre Tihuan Potli et Toul Chuen. Il tenait dans sa main droite la tête du jeune frondeur, levant le bras au ciel pour que tous puissent voir. Sa voix s'éleva alors dans le silence qui vient de tomber sur la foule. Sa puissance est telle que l'air ploie devant lui, et que plusieurs stèles sécroulent dans un grand nuage de poussière.

« Tel est le prix à payer de la trahison envers moi et envers vos Dieux ! La mort n'est qu'un passage, et non une fin. Pourquoi la craindre ? Votre rôle est de rendre plus fort nos guerriers, le rôle des soldats est de combattre nos ennemis. Trouvez-vous matière à y redire ?

— Non, mon roi, répondit le vieux paysan toujours prosterné face contre terre, mais comment accomplir notre tâche si le peu que nous sortons de terre, on nous le vole ?

— Si vous ne savez comme remplir votre rôle, alors votre sacrifice y pourvoira. Le crime de votre rébellion sera lavé dans votre sang. Mes soldats s'y abreuveront et triompheront de nos ennemis. Gardes, emmenez immédiatement ces hommes à la Grande Pyramide de Kukulcán. Tihuan Potli prendra leur cœur et notre force en sera décuplée. Alors, nos ennemis trembleront devant nous et la file de nos prisonniers dépassera en taille la distance séparant notre cité de celle de Mayapan ! »

Une grande clameur s'éleva de la foule. Seuls les manifestants restèrent silencieux, comme frappés par la foudre. Rab Xa ferma les yeux et murmura une prière à Kukulcán. Des larmes coulaient le long de ses joues à l'idée que son père allait être sacrifié. Mais il n'osa pas s'opposer à la volonté des Dieux et de son Roi et ne dit rien. À cet instant, sur un geste de Xan Tiha Chak, un nuage de cendres s'abattit sur les paysans et ils s'effondrèrent au sol, évanouis. Lorsque les gardes s'avancèrent pour se saisir d'eux, les cendres se dispersèrent progressivement.

Chimaquil, en retrait de la foule avec sa famille et ses amies, ouvrait des yeux horrifiés. Elle était en transe, et les gouttes violettes qui parsemaient ses prunelles se mouvaient en une lente danse. Elle voyait, par delà le voile de la réalité, ce qui avait submergé la volonté du prêtre Tihuan Potli de son fils et du roi Xan Tiha Chak. Elle contemplait la créature qui manipulait ces hommes tels de simples pantins. Elle en était terrifiée, et le froid la saisit jusqu'au plus profond de son âme. La sentant troublée, sa mère se tourna vers elle et lui adressa un regard empreint de colère.

« Contiens-toi, ma fille, et ne nous fais pas honte. Ou alors, rentre immédiatement !

— Mère, vous ne comprenez pas. Le démon dont je vous ai parlé, hier, c'est lui qui...

— Il suffit ! tonna la mère de Chimaquil. Camazoc, raccompagne-la immédiatement ! »

L'homme ainsi interpellé, un géant de plus de deux mètres, se pencha sur Chimaquil et la regarda d'un air timide.

« Hôh », dit-il alors, prononçant l'unique syllabe que ses cordes vocales malades pouvaient former.

Chimaquil s'apprêtait à protester, lorsqu'elle aperçut dans les yeux du géant une farouche détermination. Le colosse simplet avait une idée en tête et ses intentions étaient nobles, comprit la jeune femme, et elle accepta de le suivre. Ils ne retournèrent pas à la demeure familiale, où ne vivait d'ailleurs plus Chimaquil depuis qu'elle était devenue prêtresse de Kukulcán. Ils laissèrent la Grande Pyramide sur leur droite



et descendirent vers le Sud. Bientôt, ils s'approchèrent du tombeau de Quetzalcóatl. Ils contournèrent plusieurs des piliers gravés à l'effigie de Chaac et qui encerclaient le bâtiment, puis ils gravèrent un imposant escalier. Chimaquil fit glisser sa main le long des rampes symbolisant le corps du Dieu Serpent à Plumes. Lorsqu'ils atteignirent le sommet de l'édifice, elle admira un instant le paysage alentour. Ils s'étaient élevés de dix mètres et le regard portait jusqu'au cénote Xtoloc, au nord de la cité.

Puis, Camazoc lui montra plusieurs sacs cachés dans un recoin de la plateforme. Ils étaient emplis de victuailles et de vêtements propres. Le géant brandit une torche et l'aluma. Chimaquil eut un sourire. Camazoc avait tout prévu ! Peut-être depuis l'avant-veille, lorsqu'elle lui avait parlé de ce qu'elle avait éprouvé en présence du fils de Tihuan Potli, dans les souterrains de la grande pyramide. Elle se rappela la sombre présence dans la pièce, face à laquelle elle avait battu en retraite de peur de voir son âme se faire dévorer. Toul Chuen, lui, était resté...

Secouant la tête pour s'extraire de ses souvenirs, Chimaquil suivit Camazoc lorsqu'il descendit dans le passage étroit qui traversait les tombes, et menait au tunnel sacré. La prêtresse adressa une prière à l'inframonde. Elle ne ressentait plus de menace immédiate depuis qu'ils avaient laissé le palais royal derrière eux. Mais si proche de l'entrée du monde des morts, un chant antique s'imposa à elle et elle commença à fredonner. Camazoc la dévisagea d'un air émerveillé, empreint d'une dévo-

tion sans borne comme seuls peuvent en faire montre les animaux de compagnie les plus fidèles.

D'aussi loin que Chimaquil s'en souvienne, Camazoc avait toujours veillé sur elle. Toute petite, elle avait compris qu'elle occupait toutes les pensées de ce géant au cœur pur, à l'âme noble. De son côté, elle lui faisait une confiance aveugle et l'aurait suivi n'importe où sans hésiter, car elle savait qu'il ne recherchait que sa sécurité et son bonheur.

À un moment, ils atteignirent un embranchement, et Camazoc tourna sur la droite. Chimaquil remarqua sur le mur un symbole en forme de croix. Elle reconnut aussitôt ce signe, qu'elle avait gravé un peu partout dans les tunnels sombres qui s'étendaient en un vaste labyrinthe sous la cité de Chichén et ses environs. Elle faisait d'ailleurs partie des rares à oser s'y aventurer. Elle était déjà passée par là, elle en était certaine à présent. « Dans ce cas, chuchota-t-elle, si nous avions pris à gauche, nous aurions rejoint la Grande Pyramide. Mais je n'étais encore jamais descendue plus loin, vers le Sud. Camazoc l'aurait-il déjà fait, lui ? »

Elle se ressaisit. Le géant s'était éloigné et elle risquait de le perdre de vue. Il ne faisait pas toujours très attention à ce qui l'entourait lorsqu'il avait une idée en tête, et elle ne connaissait pas cette partie des tunnels. Se retrouver seule ici pouvait s'avérer dangereux. Elle courut sur quelques mètres et le rejoignit à un croisement, comme il s'apprêtait à bifurquer à nouveau. Ils marchèrent ainsi pendant encore plusieurs

heures, Camazoc changeant plusieurs fois de torche, avant de déboucher enfin à l'air libre. Un peu plus loin se dressait un vieux temple dédié à Tezcatlipoca, que Chimaquil reconnut aussitôt. Ils se trouvaient au sud de Chichén ! Dans son dos, le géant remit en place une grosse pierre devant l'entrée du tunnel, qu'il recouvrit de branchages. Bientôt, Chimaquil aurait pu passer à moins d'un mètre sans repérer le tunnel tant Camazoc se montra précautionneux dans sa disposition de l'écran végétal.

Chimaquil frissonna soudain, saisie par un profond trouble. Elle avait perçu une présence, non loin. Camazoc l'appela alors en criant « hòm ». Devant lui gisait, inconscient, un homme vêtu d'un manteau de voyage. Il était encore vivant, sa poitrine se soulevant au rythme d'une respiration lourde et irrégulière. Non loin de là, Chimaquil trouva les cadavres d'un jeune garçon et d'une femme. Ils étaient à moitié dévorés et leur poitrail était ouvert sur un trou béant. Se retournant vers le paysan, elle l'observa plus attentivement. L'aura qui l'entourait était d'or, de celui des êtres bons et incapables de violence. Il n'était pas responsable de ce massacre. Puis, Chimaquil se souvint de récits qui lui avait été rapporté : de nombreux habitants de Chichén avaient été retrouvés le cœur arraché de leur torse, au cours des deux derniers jours. Elle comprit que Toul Chuen, le possédé, était le véritable coupable.

Elle savait désormais ce qu'elle avait à faire, et son ami de toujours allait pouvoir l'y aider. Il était temps que le pouvoir qui

était le sien lui serve enfin à accomplir quelque chose. Son heure était venue de se sacrifier, pour sauver le peuple de Chichén. Elle se tourna vers Camazoc et le regarda d'un air décidé.

« Nous devons soigner cet homme. Conduis-moi à la maison troglodyte. Personne ne doit nous trouver avant qu'il ne soit rétabli », dit-elle alors au géant, qui s'inclina pour ramasser l'homme inconscient. Il le fit passer par-dessus son épaule, et ils se dirigèrent vers l'Ouest.



20 Septembre

Chimaquil adressa une prière muette à Quetzalcoatl, debout à côté du cadavre d'un homme. Le Toltèque, un véritable géant, gisait au sol sur le dos. Elle recula d'un pas. Son défunt ami était à demi enseveli sous un monticule de pierrailles. Elle n'avait pas eu le courage de le dégager lorsqu'un pan de la falaise s'était effondré, le tuant sur le coup. Un vague sourire flotta sur les lèvres du mort, et sa poitrine portait la marque du coutelas de la jeune prêtresse.

« Ton décès n'a pas été vain, Camazoc mon ami, je te le jure. », murmura Chimaquil.

Du bout des doigts, à travers le tissu de sa tunique blanche, elle caressa le bijou qui pendait entre ses deux seins. Elle savait que la pierre qui l'ornait affichait une délicate couleur jaune, ambrée. Après l'avoir extrait du cœur de Camazoc et brisé en deux parts égales, elle en avait fait deux colliers et s'était passé l'un d'eux autour du cou. Elle y déversait à chaque seconde une fraction de



son pouvoir, maintenant ainsi son corps à l'abri des regards indiscrets des troupes tolèques de Chichén. Dirigées par le roi Xan Tiha Chak, elles écumaient la région à la recherche de nouvelles victimes à sacrifier en l'honneur de Tezcatlipoca. Chimaquil ne tenait pas à en faire partie.

Se détournant, elle parcourut du regard le canyon au fond duquel elle se trouvait. Quelques années auparavant, c'était le lit d'une rivière aux eaux tumultueuses. Elle alimentait ensuite la plupart des plantations situées du côté sud de Chichén. Il n'en restait plus qu'un mince filet, et une poussière rouge en suspension saturait l'atmosphère.

Chimaquil remonta le cours de la rivière jusqu'à une maison troglodyte. Elle était de construction récente, mais Chimaquil n'avait pas trouvé de traces de ceux qui avaient creusé la roche du canyon.

Il n'y avait qu'une fenêtre minuscule donnant sur une unique pièce, ainsi qu'un trou faisant office de porte. Mais la cavité à laquelle elle donnait accès faisait plusieurs mètres de haut, et s'étendait en une large salle aux parois voûtées et légèrement humides. Elle était composée, pour tout mobilier, d'une couche surélevée et recouverte d'une natte de maïs tressé, qui arrivait à hauteur des hanches de Chimaquil. Un homme était allongé, et sa peau avait pris la pâleur de la mort. Sur sa poitrine qui ne se soulevait que rarement, reposait un bijou semblable à celui porté par Chimaquil. Son souffle était rauque, son haleine froide, sans vie.

La jeune prêtresse ralluma un brasero posé au centre de la pièce, et une fumée âcre envahit l'espace. La tête de Chimaquil lui tourna et elle se sentit légère, suspendue par des fils invisibles entre le sol et le ciel. Elle se pencha en avant et appuya son front sur celui de l'homme inconscient. Ses yeux d'or aux prunelles parsemées de gouttelettes violettes s'ouvrirent soudain et elle murmura, pour elle-même, « le temps est venu, son esprit est enfin de retour de l'inframonde ».

Chimaquil recula d'un pas. La fumée l'empêchait presque de voir le corps de l'homme. Elle inspira profondément et des étoiles dansèrent devant son regard. Elle se déshabilla, ne conservant que le bijou à la pierre couleur d'ambre. Puis, elle se cambra et commença à se mouvoir autour de la couche. Ses gestes, tout d'abord d'une lenteur extrême, s'animèrent peu à peu et elle se mit à virevolter, décrivant des cercles dans la pièce. Elle ouvrit soudain la bouche, sa voix s'élevant en un chant syncopé, à la mélodie saccadée. Les parois de roche en renvoyèrent un écho déformé, qui renforça les vibrations gutturales émises par Chimaquil. Toujours dansant, elle se rapprocha de l'homme inerte, le caressa de ses doigts, de ses lèvres et de la pointe de ses seins, avant de s'éloigner un temps et de revenir, en un tourbillon sensuel. Tandis qu'elle murmurait d'antiques paroles sacrées, les yeux vitreux de l'endormi s'ouvrirent l'espace d'un instant. Chimaquil recula alors d'un pas, se griffa profondément et projeta son sang sur le corps immobile qui se teinta de traînées rouges.

Un vent s'engouffra dans la pièce, chassant la fumée du brasero et l'éteignant. Chimaquil sut que le moment était venu et elle cessa de danser. Puis, elle s'allongea sur l'homme inerte et posa ses mains sur les tempes de l'endormi, dont elle scella les lèvres d'un baiser. Un souffle divin traversa Chimaquil et se déversa dans la bouche de l'homme, qui s'arc-bouta en criant comme un dément.

La prêtresse glissa sur le côté, chutant au sol. Elle se laissa aller sur le dos et ferma les yeux. Son corps inondé de sueur était comme anesthésié, insensible au froid mordant et humide de la roche. Sur la couche, l'homme se redressa en hurlant « Chaloum, Itzpak ! » avant de retomber en arrière. Il n'était plus inconscient, seulement endormi, et sa respiration était à nouveau lente et régulière. Les couleurs de la vie lui étaient revenues et il semblait apaisé.

Allongée sur le sol, Chimaquil se sentit partir, un voile noir recouvrit son regard et elle s'évanouit de faiblesse. Sur sa poitrine, son bijou avait pris une teinte rougeâtre.



21 Septembre

Chunac cligna des yeux. Il se passa une main couverte de sueur sur le visage et regarda autour de lui.

« Où suis-je ? coassa-t-il.

— Chuuuut, ne parlez pas », lui répondit une voix féminine.

Chunac sursauta et tenta de se redresser, mais il eut un vertige et se laissa retomber en arrière. Il ne se souvenait de rien. Sa

mémoire était vierge, son cerveau tournait dans le vide, sans la moindre aspérité à laquelle se raccrocher pour comprendre, ou se rappeler ce qui avait pu lui arriver. La femme lui parla à nouveau.

« Vous ne devez pas bouger. Pas encore. Vous avez reçu un choc, votre âme a bien failli partir en lambeaux. Vous venez de voyager de nombreux jours aux abords même de l'inframonde. Vous avez eu de la chance que je vous trouve et que j'ai le don de voir et de soigner l'esprit des hommes. »

Les paroles énigmatiques de la femme ne firent rien pour apaiser Chunac. Il frémit, tremblant de tous ses membres. Il sentit une main se poser sur son torse et une douce chaleur l'enveloppa, calmant son début de panique.

« Là, vous voyez ? Tout ira mieux si vous restez serein. Je me nomme Chimaquil. Je vous ai trouvé, gisant dans le sable près d'un vieux temple dédié à Tezcatlipoca.

— Ma femme... murmura Chunac sans vraiment réaliser ce qu'il disait. Mon fils...

— Ils sont morts. Ils ont rejoint leurs ancêtres. Nos ancêtres. Ils vous regardent, à présent, et souhaitent que vous viviez. Ne le sentez-vous pas ? Je les vois, je les entends me le dire. »

La mémoire revint alors à Chunac, avec brutalité. Le prêtre dans le temple, le sacrifice et la boule d'orichalque enflammée. Le cri de Chaloum, son râle d'agonie. Sa propre impuissance.

Le corps de Chunac se cambra en arrière sous le choc, sa bouche se tordit en un rictus de souffrance, et un long hurlement jail-



lit du plus profond de sa gorge. La main de Chimaquil était restée sur sa poitrine et elle canalisa les battements de cœur de Chunac, l'empêchant de s'émouvoir, d'exploser sous la pression. Peu à peu, l'homme se calma, et Chimaquil l'aida à expulser l'énergie négative qui l'avait envahi.

« Vous devez vous sentir mieux, à présent. Refouler ses problèmes ne les résout pas. Il faut les affronter, il n'y a pas d'autre solution. Il faut vaincre ses propres démons, qu'ils soient anciens, ou bien récents comme les vôtres. »

Chunac ouvrit à nouveau les yeux. Il était encore faible, mais reposé. Il se redressa, aidé par la femme qui l'avait soutenu tout au long de son combat contre lui-même. Il se sentait privé d'émotions, comme anesthésié. Sa douleur et sa peine cautérisées avaient disparu dans le néant. Seuls restaient les souvenirs des corps mutilés de Chaloum et d'Itzpak. Il se tourna vers la jeune femme, et se perdit dans ses yeux en amande, aux prunelles envahies de gouttelettes violettes. Elle détourna finalement la tête et le charme cessa.

« Qu'êtes-vous donc ? demanda alors Chunac. Que m'avez-vous fait ? Je me sens vide.

— Je me nomme Chimaquil, je vous l'ai dit. Je suis une prêtresse du temple de Chichén. J'ai certains... pouvoirs. Mais je fais partie de la race humaine, si tant est que cela ait encore un sens.

— Ma femme, mon fils... Sont-ils réellement ?

— Morts ? Oui, ils le sont. J'ai vu leurs cadavres.

— J'ai été lâche, s'exclama Chunac. Je les ai entendus crier, mais je n'ai rien fait. Pourquoi cela ne me fait-il plus rien d'y penser ? Je ne ressens ni colère, ni tristesse. Que m'avez-vous fait ?

— Je vous ai aidé à tout expulser. Les émotions vous reviendront avec le temps, mais vous serez alors plus à même d'y faire face. En attendant, j'ai besoin de votre aide.

— Qu'est-ce qu'un homme tel que moi, qui laisse mourir femme et enfant sans intervenir, pourrait faire pour vous ? Je ne veux rien. Je ne vous conseille pas de compter sur moi, dit-il en prenant un air défait.

— Vous n'y êtes pour rien, répliqua Chimaquil. Si vous étiez intervenu, vous vous seriez fait massacrer, vous aussi.

— Et alors ? Ça aurait mieux valu que de continuer à vivre comme un lâche. Hacahuich avait raison. Lui se serait battu pour protéger sa femme.

— Cet homme aurait fui, alors que vous êtes resté. Vous avez cent fois plus de courage que lui. C'est à Tezcatlipoca que vous auriez été confronté, je l'ai vu à travers vos souvenirs.

— Que pouvons-nous faire contre un Dieu ?

— Il y a un moyen. Vous devez m'aider à aller au sommet de la grande pyramide. Là, nous aurons une chance de repousser l'esprit de Tezcatlipoca vers le plan dont il est originaire. Comprenez-vous ? Nous devons faire cesser cette folie. Levez-vous, à

présent. Mais il faut que nous y parvenions avant la fin de l'équinoxe ! »

Chimaquil tendit une main à Chunac, qui se leva. La tête lui tourna, mais il sentit une énergie nouvelle battre dans ses veines, et son esprit était plus clair que jamais.

« Seriez-vous une guérisseuse ?

— Et bien d'autres choses encore... Mais j'ai trop utilisé de magie pour nous soustraire aux soldats de Chichén. J'en paye le prix. » dit-elle dans un souffle.

Elle eut alors un vertige. Elle tenta de prendre appui sur un mur, mais sa main ripa. Chunac la rattrapa de justesse et l'aida à rester debout en la tenant par la taille. Les côtes de la jeune femme saillaient nettement à travers la fine tunique de coton blanc qu'elle portait. Sa peau était couverte de sueur, et Chunac remarqua à cet instant seulement les cernes profonds qui traçaient leurs sombres sillons autour des yeux de Chimaquil. Chunac allongea le corps sans force de la prêtresse et l'observa quelques minutes dans son sommeil. Ses traits étaient tirés et sa respiration saccadée, mais son état n'avait pas l'air de vouloir s'aggraver.

Chunac se releva en soupirant et sortit de la maison. C'était une demeure troglodyte, creusée à même la paroi d'un canyon encaissé. Un petit ruisseau coulait juste devant la porte. L'air était humide, une brise charriait une vague odeur de charogne. Chunac contourna le bâtiment et tomba sur le cadavre d'un homme, à demi enseveli sous un monticule de pierraille. Un géant de plus de deux mètres, aux muscles saillants. Cela ne l'avait pas empêché de se

faire tuer. Chunac entreprit de le dégager, et il finit par comprendre ce qui avait causé la mort de l'inconnu. Un trou béant sur sa poitrine marquait l'emplacement de son cœur. Il avait été sacrifié. Par la prêtresse qui m'a soigné ? se demanda Chunac, sans parvenir à s'en inquiéter. D'une façon ou d'une autre, elle avait affaibli en lui le flot de ses émotions. Il ne savait pas s'il devait la remercier ou la haïr pour cela.

Chunac remit finalement les pierres en place. Puis il avisa un sentier qui remontait jusqu'en haut du canyon. De là, il réussit à se repérer. Quelques kilomètres plus au nord s'étendait la cité de Chichén. S'il avait été seul, une heure de marche lui aurait suffi à couvrir la distance. Mais il devrait porter Chimaquil sur tout le chemin... De plus, si la région tout entière avait sombré dans un état de guerre ouverte, cela pouvait s'avérer dangereux de s'aventurer ainsi à découvert. Mais la prêtresse avait parlé d'une amulette. Pouvait-elle les dissimuler aux yeux des soldats de Chichén ?

Chunac redescendit dans le canyon, repassant devant le cadavre de l'inconnu. C'était peut-être Chimaquil qui l'avait tué, mais il ne pouvait pas en être sûr. De toute façon, il comptait bien rester sur ses gardes.



22 septembre, 10h du matin

Lorsqu'elle se réveilla, Chimaquil ne comprit pas tout de suite où elle se trouvait. La maison troglodyte avait disparu pour céder la place à un entrelacs d'arbres. Elle était allongée sur un tapis de mousse. Elle



se redressa vivement, mais Chunac arriva à cet instant et la rassura d'un geste.

« Je vous ai portée sur mon dos jusqu'ici, lui dit-il. Nous sommes en vue de Chichén.

— Pourquoi n'avoit pas attendu que je puisse marcher ?

— Vous pesez moins lourd que mon fils, cela ne m'a pas posé de difficultés. À présent, dites-moi comment vous comptez nous faire entrer dans la cité ? »

Chimaquil se leva et regarda à travers l'orée du bois. Non loin s'étendait Chichén. Une épaisse fumée noire entourait la cité, et des cendres portées par le vent atteignaient même la forêt où se cachaient Chimaquil et Chunac. Celui-ci rejoignit la prêtresse et posa la main sur le tronc d'un arbre.

« Pourquoi fallait-il parvenir à la cité avant la fin de l'équinoxe ?

— Vous verrez. Mais nous avons un peu de temps encore, il était inutile de me prendre sur votre dos comme un sac.

— Je vous ai vexée, Chimaquil ? s'enquit Chunac d'un air narquois.

— N'importe quoi », répondit celle-ci en se détournant.

La prêtresse s'éloigna de quelques pas, les bras croisés sur la poitrine. Elle arborait une moue boudeuse qui amusa Chunac. Il l'attrapa par le coude et la força à se retourner.

« Il y a juste une chose que je ne comprends pas. Pourquoi avoir d'abord fui Chichén, pour y revenir aussitôt après ?

— Je... Commença Chimaquil, le visage décomposé... Je ne sais pas. J'ai eu peur.

— Peur ? Peur de quoi ? Que risquez-vous, en tant que prêtresse ?

— Lorsque je suis descendue dans la grande pyramide... Lorsque je l'ai vu, ce...

Calendrier, gravé sur une stèle... J'ai compris que des événements graves allaient se produire. Je sens les choses, et je suis capable de lire l'aura des gens. Celle de Toul Chuen était grise, presque effacée. Mais dans la stèle qu'il gravait, il y avait une présence, comme un grand feu qui brûlait d'un éclat sombre. J'ai voulu fuir très loin, je craignais pour ma vie. Je ne sais pas comment j'ai fait pour en sortir vivante.

— Pourquoi revenir, alors ?

— Et vous-même, que faites-vous là ? Personne ne vous a obligé à me porter sur votre dos ! »

Chunac leva les mains devant lui, pour tenter de calmer Chimaquil.

« Je ne voulais pas vous mettre en colère. J'imagine que vous avez vos raisons. J'étais juste curieux d'en savoir un peu plus sur vos motivations, voilà tout. »

Chimaquil laissa passer quelques instants, avant de répondre d'une voix blanche.

« J'ai laissé ma famille derrière moi. Mes amies, aussi. Je m'en suis voulu de les abandonner, mais je n'ai pas eu le choix. De toute façon, ils ne m'auraient jamais suivie. Ils ne m'auraient pas crue si je leur avais expliqué ce que j'ai vu gravé sur le visage de Toul Chuen. J'y ai vu notre mort à tous, et il semblait heureux à cette idée ! Pouvez-vous imaginer ça ? Sans parler des créatures que j'ai vu manipuler notre Roi, le Grand Prêtre et Toul Chuen lorsque les paysans ont osé venir exiger réparation.

— Pourquoi revenir et risquer votre vie, dans ce cas ? Insista Chunac.

— Lorsque je vous ai vu, allongé par terre, près de... à côté de...

— Du corps de ma Chaloum, oui », continua Chunac à la place de Chimaquil. Il avait une boule dans la gorge en prononçant le nom de sa femme.

« Lorsque je vous ai vu, j'ai compris qu'il était impossible de ne rien faire. Je sais que ce n'est pas très rationnel, mais c'est comme ça.

— Je vois. Je répète ma question : comment comptez-vous nous faire grimper tout en haut de la pyramide sans que nous nous fassions repérer ?

— Cela fait trois semaines que je masque notre aura à tous deux, pour éviter que nos ennemis ne nous trouvent, répondit Chimaquil. Tout cela grâce à cette amulette, dans laquelle je déverse à chaque instant un peu de mon pouvoir. »

Elle tira alors de sous sa tunique un collier porteur d'un bijou de jade carré, percé d'un trou en son centre.

« Vous avez le même autour du coup », dit encore Chimaquil, en désignant Chunac du doigt.

Celui-ci sortit à son tour un collier de sous son manteau de voyage et le leva vers le ciel, pour mieux en admirer les détails. De fines lignes avaient été gravées à la surface de l'objet lisse.

« Cela symbolise le passage dans l'inframonde, expliqua Chimaquil. Plutôt, le passage d'un plan à un autre, ou encore d'une réalité à la suivante. C'est un bijou qui

est confié à chaque fille première-née de ma famille. Car nous avons le Don.

— Le Don ? » répéta Chunac, mais Chimaquil faisait à nouveau face à Chichén et elle ne s'expliqua pas davantage. « Une fois que nous aurons posé le pied sur la pyramide, vous devrez me suivre pas à pas, c'est très important. Allons-y, à présent. Ils sont occupés à leurs sacrifices, c'est le meilleur moment. Nous pourrions nous glisser discrètement au milieu de la foule.

— Comment pouvez-vous savoir ça ? lui demanda Chunac avant de hausser les épaules, dépité par l'absence de réponse de Chimaquil. Par magie, j'imagine, murmura-t-il alors pour lui-même en courant rattraper la jeune femme.

Celle-ci venait de s'élaner à découvert, sans la moindre hésitation.



22 septembre, 16 h

« C'est bon, nous pouvons y aller, murmura Chimaquil en revenant auprès de Chunac.

— Es-tu sûre de ce que tu t'apprêtes à faire ? Si on nous voit, nous sommes perdus ! »

Chunac et Chimaquil se tenaient à la sortie d'un tunnel, qui émergeait à la base Nord de la grande pyramide de Chichén. Le soleil était encore haut dans le ciel, éblouissante boule d'or liquide à laquelle Chunac adressa une prière muette. Je suis devenu fou, murmura-t-il alors pour lui-même.

Le regard de Chimaquil s'était à nouveau reporté vers le Nord-Est. Dans cette direc-



tion, une foule immense était amassée. Un Chac Mool avait été dressé à équidistance entre le temple des guerriers et la grande pyramide, au centre d'une vaste place, noire de monde à présent. Mais le silence le plus total régnait pourtant. Tous les visages étaient tournés vers le Grand Prêtre Tihuan Potli et son fils, Toul Chuen. Des soldats escortaient, l'un après l'autre, les prisonniers qui avaient été ramenés des villes et villages voisins. Tihuan Potli les sacrifiait sans un mot, sans un bruit, et extrayait du cœur de ses innombrables victimes des fragments d'orichalque qui venaient former un tas immense et flamboyant. La lumière qui s'en dégageait dépassait presque en intensité celle du soleil. L'air vibrait, il était parcouru de ridules, d'ondes concentriques, comme la surface d'un lac perturbé par l'approche d'un monstre marin titanesque. La sueur au front, les yeux grands ouverts, Chimaquil paraissait voir ce qui causait cette perturbation du manteau même de leur plan de réalité. Ses pupilles dilatées et son souffle court en disaient assez sur son état de panique. Chunac ne tenait pas à assister à l'apparition d'une telle créature. Il lui saisit le bras, rompant le charme qui s'était saisi de la jeune femme. Elle secoua la tête, les lèvres tremblantes, et désigna de la main la façade Nord-Est de la pyramide. Comme à chaque équinoxe, à cette heure où les ombres commençaient seulement à s'allonger, la silhouette de Kukulcán était bien visible. Son corps serpentait, descendant les trois cent soixante marches en ondulant avec grâce,

jusqu'au sol. Son ombre recouvrait alors la tête de pierre sculptée à l'effigie du Dieu.

« Nous devons absolument monter les marches dans le sillage de Quetzalcóatl, dit Chimaquil, le souffle court. C'est notre seul espoir de graver la pyramide sans nous faire repérer par les possédés. Mon pouvoir s'est trop affaibli, je ne saurai tenir plus longtemps. »

Son visage était pâle sous la lumière du soleil. Un instant, Chunac y vit l'image ricanante de la mort et il frissonna. Il sortit de sous son manteau le bijou que lui avait confié la prêtresse. La pierre était presque entièrement noire, de même que sa jumelle, que portait Chimaquil.

« Je t'aiderai à graver ces marches, dit Chunac en prenant Chimaquil par la taille. Dis-moi où poser mes pieds, et je t'obéirai.

— C'est bien. Contourne la pyramide en restant aussi proche de sa base que possible. Mais que jamais ton pied ne touche la moindre marche tant que tu ne seras pas à l'abri de l'ombre de Quetzalcóatl. »

Suivant les indications de la prêtresse, Chunac se rendit au pied de la façade Nord-Est. Tous les deux pas, il fixait, angoissé, la masse silencieuse des habitants de Chichén. Fascinés par les sacrifices, ils ne faisaient pas attention à ce qui se passait du côté de la pyramide, mais Chunac se doutait bien que cela ne durerait pas.

Au moment où il allait détourner le regard pour reprendre son ascension, les oreilles de Chunac furent saturées par un crissement atroce, suivi d'une sensation de déchirure. Une fente noirâtre s'ouvrit

dans le ciel, près de dix mètres au dessus du monceau de fragments d'orichalque. Deux mains pourvues de griffes de la taille d'un homme s'en extrudèrent avec lenteur. Se plaquant sur les bords de la faille qui venait de surgir dans les cieux, elles les repoussèrent peu à peu. Bientôt, le sommet d'une crête démesurée franchissait le voile qui marquait la frontière entre le plan des humains de celui des dieux. Mais le passage n'était pas encore assez large, et la créature rugissait de frustration. Les Toltèques ne parurent pas l'entendre, et aucun ne leva la tête vers l'apparition. Les sacrifices continuaient, ajoutant leur part d'orichalque à ce qui avait déjà été collecté jusque-là. La puissance de Tezcatlipoca, et avec elle sa détermination à réunir son essence spirituelle et son corps en un seul et même plan, se renforçait peu à peu.

Tremblant de peur à l'idée d'être repéré, Chunac se détourna de cette vision d'horreur et reprit sa marche à pas lents, précautionneux. Il poussa un discret soupir de soulagement lorsqu'il se trouva enfin à l'ombre du Dieu Serpent à Plumes. À cet instant, le bijou

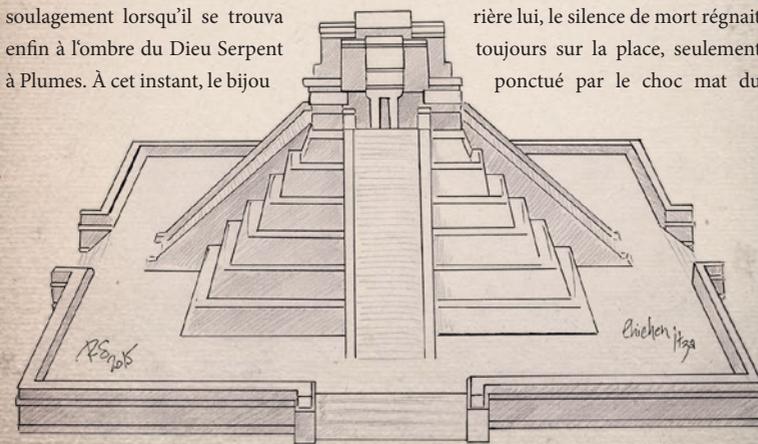
qu'il portait autour du cou émit un léger craquement et sa pierre se fendit sur toute sa longueur. Le corps de Chimaquil pesa plus lourdement sur son bras et il s'aperçut qu'elle était en train de sévanouir.

« Réveille-toi, prêtresse, ce n'est pas le moment de m'abandonner ! Murmura-t-il. Tu dois m'indiquer le chemin, et tu ne m'as toujours pas dit ce que je devrais faire, une fois parvenu au sommet ! »

Chimaquil ouvrit des yeux hagards et sa voix n'était plus qu'un souffle quand elle trouva la force de lui répondre.

« Il y a une échelle... Dans le temple... Là-haut. Tu devras la graver. Monter sur le toit du temple... Alors, je te dirai ce que tu devras... accomplir. »

Puis, ses yeux se refermèrent et elle parut s'endormir. En jurant, Chunac passa le corps inconscient de Chimaquil sur son dos et la souleva de terre. Elle pesait moins lourd qu'un enfant de cinq ans, à présent, et il n'eut aucune peine à la porter tout en gravissant les marches une à une. Derrière lui, le silence de mort régnait toujours sur la place, seulement ponctué par le choc mat du





couteau sacrificiel s'abattant sur la poitrine des victimes de la folie de Tezcatlipoca. Un flottement fut perceptible parmi la foule, et quelques regards se tournèrent dans la direction de Chunac au moment où celui-ci posa le pied au sommet de la pyramide. Mais il se précipita à l'ombre du temple et la sensation de danger s'évapora. Chimaquil ouvrit des yeux voilés par la souffrance et parvint à se mettre debout. Ils se rendirent ensemble dans la pièce principale du temple, dans laquelle se trouvait une échelle. Ils la gravirent tous deux et se retrouvèrent sur une étroite terrasse, dont le centre était occupé par un imposant Chaac Mool à la surface plane. Chimaquil s'y allongea, au grand étonnement de Chunac. La jeune femme frémit lorsque sa peau entra en contact avec la pierre, et elle fixa Chunac d'un air troublé. Elle se saisit du coutelas qu'elle portait à sa ceinture et s'entailla profondément la main. Après avoir fait signe à Chunac de s'approcher, elle projeta son propre sang au visage du paysan.

« Porte ton regard au-delà de la frontière du réel, Chunac, et vois ! », lui dit-elle alors.

Chunac se redressa, et ses yeux s'ouvrirent lentement, comme à regret. Ce qu'il contempla alors lui coupa le souffle. En bas, une mer de démons aux membres déformés et grotesques entourait une bête immense, crachant des flammes par ses naseaux. Elle rugissait, et sa rage était telle qu'elle menaçait de déchirer le voile de la réalité autour d'elle. Chunac, pétrifié par la terreur, reporta son regard vers Chimaquil. Le corps de la jeune femme était devenu d'or li-

quide, et ses yeux lançaient des éclairs. Elle n'était plus allongée sur un simple bloc de pierre, mais sur un Chaac Mool grouillant d'une multitude de serpents. À ses côtés se dressait un gong flamboyant, disque d'orichalque irradiant sa puissance alentour, comme un soleil miniature. Puis, aussi vite qu'elle était apparue, la vision s'estompa et le corps frêle de Chimaquil était à nouveau de chair et d'os.

« J'ai le don, je te l'ai dit, souffla la jeune femme d'une voix faible. Dans ma famille, le sang de chaque fille première-née donne la capacité de voir au-delà des frontières des plans. Ce que tu as vu est une réalité par delà notre réalité. À présent, écoute mes paroles, car je n'aurai pas la force de répéter. »

Chunac se pencha sur Chimaquil. Elle s'affaiblissait rapidement, et la peau de son corps avait pris une teinte macabre.

« Je porte en moi l'outil qui fait résonner le gong. C'est ton seul espoir. Mais pour l'obtenir, tu devras prendre mon cœur dans ta main et l'écraser sur le Chaac Mool. Alors, tu tiendras le marteau sacré, et tu pourras en frapper le gong.

— Es-tu devenue folle ? Tu veux que je te tue ?

— C'est un honneur pour moi d'avoir été choisie pour ce rôle par nos Dieux. Tu me le dois, également. Sacrifie-moi, et détruis les démons qui ont volé mon peuple ! »

Chimaquil tendit à Chunac la lame avec laquelle elle s'était entaillée la paume. Puis, elle déchira sa tunique et se plaqua la main sur sa poitrine, désignant l'emplacement de son cœur.

« Frappe, et n'hésite pas, ou tout sera perdu pour nos frères, pour nos sœurs. Frappe, et tue-moi ! »

Tremblant de tous ses membres, Chunac regarda le coutelas qu'il tenait entre ses doigts. Il en appliqua la pointe sur le sein de Chimaquil et ne bougea plus, paralysé par l'angoisse du crime qu'il s'appropriait à commettre.

« Je ne peux pas faire cela. Tuer une prêtresse est au-delà de mes forces ! s'exclama-t-il en pleurant comme un enfant. »

Rassemblant ses dernières forces, Chimaquil se saisit de la main de Chunac. Elle l'écarta de sa poitrine pour prendre de l'élan, puis elle l'abattit sur son propre corps. La lame s'enfonça, mais elle ripa sur les côtes de la prêtresse sans atteindre son cœur. Chimaquil cria sous la douleur. La pierre des bijoux jumeaux acheva de se briser et se dispersa en une fine poussière sur le sol pavé. En bas, une voix éclata dans le silence. Sa puissance percuta Chunac de plein fouet et le fit tomber à genoux.

« Alerte ! s'était écrié Toul Chuen. Guerriers, un ennemi a trompé notre vigilance, ramenez-moi son cœur ! »

Disant cela, Toul Chuen désignait le sommet de la pyramide. La souffrance de Chimaquil avait emporté avec lui les derniers lambeaux de son pouvoir. Tezcatlipoca comprit tout à coup le but des mortels qui avaient gravi la grande pyramide, et il prit peur. Il ne serait pas banni à nouveau ! Murmurant une parole, il joignit les mains devant lui et son corps s'évanouit dans un nuage de cendres.

« Ils nous voient, à présent. Fais ce que tu dois, prouve que tu n'es pas un lâche ! Prends mon cœur ! » S'écria alors Chimaquil.

En hurlant, Chunac plongea sa lame dans la poitrine offerte de Chimaquil. Il avait assisté à tant de sacrifices qu'il sut trouver l'angle qu'il fallait pour atteindre le cœur et l'arracher d'un coup, encore fumant. Celle-ci se cambra, puis retomba en arrière en rendant son dernier soupir, sans un cri. De leur côté, les guerriers possédés avaient déjà gravi la moitié des marches de la pyramide lorsque Chunac s'aspergea les yeux et le corps du sang de Chimaquil.

Il sentit sa peau se recouvrir d'une carapace d'or liquide. Il vit aussi que le cœur de Chimaquil qu'il tenait dans son poing s'était changé en une sphère d'orichalque plus brillante qu'un soleil. Il le pressa pour en faire jaillir le sang, puis il l'écrasa sur le Chaac Mool jusqu'à ce que l'organe éclate comme un fruit trop mur. Chunac en retira un marteau de petite taille. Il vibrait, ondulait tel un serpent, tentant d'échapper à la poigne de l'humain qui l'enserrait entre ses doigts. Chunac fit un pas vers le gong lorsqu'une première lance lui érafla la jambe, lui arrachant un cri de douleur. Les démons aux formes torturées étaient presque au sommet, et leurs traits acérés pleuvaient autour de Chunac. Déjà, des grognements féroces résonnaient dans le temple, et une main aux griffes de jaguars apparut au dernier barreau de l'échelle. Rassemblant ses forces, Chunac assura sa prise sur le marteau, puis leva le bras en arrière pour frapper l'instrument de musique sacré. Plusieurs créa-



tures à tête de fauves le rejoignirent sur la plateforme à cet instant et lui enfoncèrent leurs armes aux lames d'obsidienne dans les flancs. La pierre mordit dans la chair et fit gicler le sang, mais il était trop tard. Car au même instant, Chunac frappa le gong avec violence à l'aide de son marteau, et le monde explosa. L'onde de choc fut telle que les parois de la pyramide et le sol tout autour d'elle se soulevèrent de plusieurs mètres. Le monticule d'orichalque fut balayé lui aussi, et les fragiles boules d'énergie réduites en poussières en un instant.

Les démons se figèrent, puis lâchèrent leurs armes en criant. Leur peau se craquela, se fissa et s'éffrita comme la squame desséchée d'un mort subissant en une seconde le vieillissement d'un millénaire. Puis, le silence s'abattit sur la cité. De ses habitants, il ne restait que des cendres.

Les yeux de Chunac se fermèrent sur ce spectacle de désolation. Son bras engourdi retomba mollement contre son flanc et ses doigts gourds laissèrent échapper le marteau. Il heurta le sol avec un bruit métallique, puis il disparut dans le néant. Les lances des démons plantées dans la chair de Chunac le maintinrent debout, tandis que le souffle du jeune homme s'épuisait, que les battements de son cœur ralentissaient. Et c'est debout qu'il rendit l'âme, le cœur apaisé par sa victoire.



Toul Chuen plongea dans le puits du cénote sacré au moment où l'onde sonore émise par le gong allait l'atteindre. Elle pas-

sa juste au-dessus de lui, le déséquilibrant dans sa chute et l'envoyant tête la première dans les eaux boueuses qui clapotaient, vingt mètres plus bas. Il s'enfonça dans le liquide visqueux et sentit tout à coup des mains se refermer sur ses bras, puis l'attirer vers le fond. Ouvrant les yeux, il vit tout autour de lui se presser les cadavres des Toltèques sacrifiés au Dieu Chaac. Ils croient pouvoir m'emporter avec eux ! s'amusa l'esprit de Tezcatlipoca. Des flammes animèrent ses pupilles et les créatures pourrissantes furent réduites en cendres. Une présence emplit aussitôt le bassin, immobilisant le corps de Toul Chuen.

« Est-ce toi, Tezcatlipoca ? Que viens-tu faire ici, pourquoi troubler mon repos ? Pourquoi détruire mes serviteurs ? T'ai-je causé du déplaisir d'une quelconque façon ?

— Chaac, toi par qui la pluie arrive dans le monde des humains, je te l'assure, tu ne m'as pas déplu. Laisse-moi à présent quitter tes eaux, je te prie, et tu auras ta part de mes prochains sacrifices !

— Qu'il en soit ainsi », énonça l'esprit de Chaac.

Toul Chuen sentit faiblir, puis disparaître, la pression qui le maintenait dans l'eau. Il creva la surface du bassin sacrificiel et lévita jusqu'à atteindre le bord du puits. Ses pieds se posèrent sur le sol de pierre au moment où une vibration emplit l'air. Il sut que la flamme qui animait l'âme de Chunac venait de s'éteindre. Il ferma les yeux et lorsqu'il les rouvrit, il se tenait aux côtés de l'humain qui avait détruit son armée. Il le poussa d'une chiquenaude, et le regarda

s'effondrer sur lui-même. Puis, il tendit ses bras par delà les frontières du réel et en ramena le gong.

« J'aurais dû faire cela il y a longtemps », murmura-t-il.

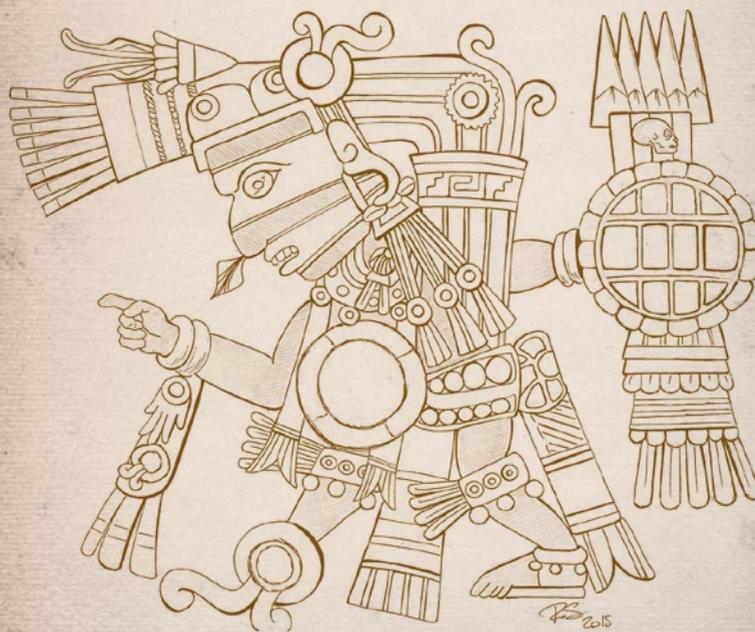
Il banda ses muscles et tordit l'instrument qui avait causé sa défaite, le brisa et le réduisit en une poussière dorée et brillante. Les yeux de Toul Chuen luisaient d'une lueur mauvaise en se tournant vers

l'ouest. Dans cette direction s'étendait la cité de Mayapan. La seule à avoir résisté aux hordes de possédés de Tezcatlipoca.

« J'aurais ma vengeance », déclara le Dieu vengeur, le poing dressé vers le ciel. Son corps se troubla alors et sa présence s'évanouit.

Le silence retomba sur la plaine. Chichén avait vécu.

FIN



LA HUACAN AUX AILES BLEUES

Un scénario Teocali de Coline Pignat



Illustré par

Malaki nvl0 - <http://malaki-nvl0.blogspot.fr/>
et Guillaume Czakow - <http://www.czakow.fr/>
(Illustrations additionnelles par Laurent Dragon)

Une des plus grandes découvertes depuis la Folie est sur le point d'être faite. L'existence d'un lieu mythique, à peine parvenu jusqu'à nos oreilles, est sur le point d'être prouvée. Celui-ci renfermerait un morceau du passé de l'Île, effacé de notre mémoire par la Folie ou le secret.

Un célèbre Maaci du nom de Racine d'Étoile a disparu dans les terres des Mille Lacs. La seule piste pour le retrouver est une lettre énigmatique adressée au Seigneur de l'Île lui-même. Les héros vont devoir se jeter dans l'aventure pour retrouver cet homme et terminer sa quête. Les rumeurs et le danger jalonnent leur route et leurs choix seront décisifs pour la protection des insulaires et le respect des tabous.

Est-ce qu'à leur tour, la Huacan aux ailes bleues leur tendra les bras ?

Synopsis

Les héros sont envoyés à la recherche d'un maître Maaci nommé Racine d'Étoile. Celui-ci était en mission pour le Seigneur de l'Île dans la région des Mille Lacs et semblait sur le point de faire une découverte fondamentale pour l'Île et son histoire. N'ayant pas donné de nouvelles depuis une lune, les héros doivent retrouver sa trace et mener à bien sa quête.

Racine d'Étoile était en fait à la recherche des Berceaux, un lieu mythique qui renfermerait en son sein une créature des origines de l'Île. Seuls certains élus peuvent accéder à ce lieu idyllique car ils doivent être choisis par l'être pensant qui habite les Berceaux. Il s'agit d'un xochitonal, un des gardiens du monde des morts avant que celui-ci soit refusé aux âmes insulaires par la malédiction de Teotlúa. Maître des âmes, de la vie et de la mort, cet être de l'ancien monde utilise une Huacan aux ailes bleues pour trouver et guider les insulaires qui le méritent jusqu'aux Berceaux.

Malheureusement, Racine d'Étoile n'a pas eu la chance de croiser le chemin de la Huacan aux ailes bleues. Poussé par une curiosité qui l'a rendu trop téméraire, l'homme a abandonné toute vigilance et les dangers de la jungle ont rapidement eu raison de lui. Depuis, son âme a rejoint la Huacan aux ailes bleues, mais elle y a trouvé une ennemie puissante et féroce. L'âme d'un chef conquérant, assassiné par ses congénères et poussé par une haine sans nom, cherche à établir son autorité sur la statue d'or. Depuis, les âmes du maître Maaci et de l'homme blanc se battent pour prendre le contrôle de la Huacan aux ailes bleues.

À la suite d'une longue recherche et arrivés face au xochitonal, les héros auront un douloureux choix à faire : sauver l'âme méritante de Racine d'Étoile au risque d'éveiller un fléau sur l'Île ou sauver l'âme maudite du conquérant pour qu'elle ne puisse pas prendre le contrôle de la Huacan aux ailes bleues et ainsi sauvegarder la paix des leurs ?

La Huacan aux ailes bleues

Acte 1 - Une découverte bien mystérieuse

Rencontre avec Opale

Les héros se trouvent au cœur de la capitale d'or de l'Île, Teotitlan. Ils peuvent y vivre, être en visite ou revenir d'une mission. Deux hommes à la coiffe ornée d'un croissant de lune les abordent, chacun indépendamment. Ce sont clairement des membres du clan de la Lune d'Argent, la communauté protectrice de Teotitlan dirigée par le Seigneur de l'Île lui-même. Les hommes expliquent à chaque héros qu'Opale souhaite les voir. Les PJ ne sont pas forcés de faire de test pour savoir qui est Opale car rares sont ceux qui mettent le pied à Teotitlan et en ressortent sans avoir

entendu son nom. C'est en effet la vénérable du clan de la Lune d'Argent. Si officiellement c'est une plébéienne qui n'a d'autorité ni sur les nobles, ni sur les tribaux, elle est officieusement le bras droit du Seigneur de l'Île et peu d'insulaires se risquent à la défier. Cependant, malgré tout ce pouvoir, cette femme a la réputation d'avoir su garder une attitude simple et généreuse.

Les héros se retrouvent devant l'entrée d'une majestueuse villa, ils peuvent décider de se connaître déjà ou de se rencontrer pour la première fois. Une fois le groupe réuni au complet, ses membres sont amenés dans une pièce cosue et invités à s'asseoir sur des coussins en face d'Opale. La vénérable du clan de la Lune d'Argent est une vieille femme, cependant, le temps ne





TEOCALI

lui a pas encore retiré toute sa beauté. Elle propose à ses invités de la chicha avant de s'attaquer à ce qui les a fait venir ici.

Opale explique aux PJ qu'un célèbre membre de la tribu des Maacis, Racine d'Étoile, a disparu et qu'ils vont avoir pour mission de le retrouver. Si un des membres du groupe est lui-même un Maaci, il peut effectuer un test d'Âme + *Savoir* difficulté 3. S'il le réussit, le nom de Racine d'Étoile peut lui évoquer un maître de sa tribu, réputé pour être très érudit en légendes et d'une grande sagesse. Selon Opale, le maître Maaci a disparu il y a de cela environ une lune dans la région des Mille Lacs, au boréal de l'Île. Elle explique aux héros qu'elle sait peu de choses sur la quête que poursuivait

Racine d'Étoile, à part qu'elle émane du Maître de ces terres lui-même. Pour le reste, elle ne peut leur offrir comme informations que ce que le Seigneur de l'Île a daigné lui transmettre.

À la suite de ces mots, elle montre ou lit aux héros la dernière missive que le Maître de ces terres a reçu du tribal avant sa disparition, il y a de cela une lune : *voir l'aide de jeu n° 1*.

Ce message est le dernier à avoir été reçu par le Seigneur de l'Île, il y a environ une lune. Il n'est pas très explicite mais sous-entend que Racine d'Étoile était sur le point de faire une découverte primordiale. La mission des héros est donc de retrouver Racine d'Étoile et de l'aider à terminer sa

Aide de jeu n° 1

« Illustre tlatoa, Seigneur de l'Île, Maître de ces terres, Moi, Racine d'Étoile, membre de la tribu Maaci et votre humble serviteur, reviens vers vous à propos de l'affaire que nous avons évoquée en privé avant mon départ pour la région des Mille Lacs. Il existe parmi les légendes des chemins qui m'ont éloigné de notre but mais, à force de persévérance et dans l'espoir de vous plaire, il me semble que j'arrive enfin au bout de notre projet.

Le territoire des Mille Lacs est certes luxuriant mais aussi dangereux par sa faune inconnue. Je regrette de ne pas m'être accompagné d'un Xiatalt qui m'aurait permis de rester plus longtemps loin d'un lieu civilisé. Cependant, je suis forcé de retrouver Roche ou quelque clan lorsque mes vivres viennent à manquer et parfois de fuir les dangers de notre Île. Grâce à Maacoatl, la chance m'a tout de même souri car j'ai l'espoir de rencontrer un sage du nom de Main Blanche qui semble capable de m'apporter de précieuses informations sur mes recherches. Je vous envoie donc un messager et tâcherai de vous en envoyer un nouveau dès que possible pour que vous puissiez juger de mes avancées. Cela ne sera maintenant pas long, je le sens.

La Huacan aux ailes bleues nous tend les bras !

Je vous prie de croire en l'humilité qui est la mienne alors que je vous transmets ces mots. Que les Astres me guident et vous protègent jusqu'à notre prochaine rencontre.

Racine d'Étoile »



La Huacan aux ailes bleues

quête. Dans l'optique où il serait arrivé un malheur au maître Maaci, les PJ devront poursuivre sa quête afin de rapporter au Seigneur de l'Île la découverte à laquelle il a l'air de beaucoup tenir.

Début d'enquête à Teotitlan

Si les héros demandent à Opale d'où le message provient et qui l'a apporté, elle sait qu'il est parvenu à Teotitlan grâce à un membre du clan des Porteurs de Mots nommé Main Mélodieuse. Celui-ci est arrivé de Roche il y a environ une lune mais elle ne peut leur dire s'il est toujours présent à la capitale.

Les PJ qui connaissent un peu Teotitlan peuvent faire un test d'Âme + *Savoir* ou *Survivre* difficulté 3. S'ils réussissent, ils savent que la Maison des Mots forme le refuge le plus commun pour les messagers. Cette grande bâtisse faite d'obsidienne est le fief de la tribu des Ahe'mas, gardiens de la culture écrite de l'Île. Elle est à la fois un lieu de repos pour les membres du clan des Porteurs de Mots, un asile pour les missives perdues ou anonymes et une immense bibliothèque regroupant nombre de connaissances et secrets sur l'Île.

À l'entrée de la Maison des Mots, deux Ahe'mas semblent tenir la garde. Si les héros leur adressent la parole à propos de Main Mélodieuse, l'un d'eux jette un regard à l'autre et entre dans le bâtiment. Leur attitude est relativement militaire et ils semblent prendre leur rôle de gardien très à cœur. Quelques minutes plus tard, un homme d'âge moyen sort de la Maison

des Mots. Ses jambes musclées et sa peau tannée par le soleil illustrent son statut de messager. Main Mélodieuse semble assez surpris d'être réclamé par des tribaux qu'il ne connaît pas.

Au cours de la discussion, le Porteur de Mots a relativement peu d'informations à fournir aux héros. Il a croisé Racine d'Étoile à la chicharia du clan des Trois Singes à Roche il y a environ 40 soleils. Celui-ci lui a fourni un message à transmettre au palais du Seigneur de l'Île. Il avait l'air heureux, relativement animé, chose plutôt étrange de la part d'un Maaci, mais il n'a pas donné au messager la raison de son excitation. Main Mélodieuse est parti dès le lendemain pour Teotitlan et a voyagé 10 soleils pour rejoindre la capitale et porter son message. Cela fait à peine plus d'une lune qu'il a transmis sa missive à qui de droit. Si les héros lui demandent pourquoi il n'est pas reparti dans la région des Mille Lacs, il montre un de ses bras bandé et explique qu'il s'est fait mordre assez durement par un jaguar durant son trajet. Il préfère profiter des soins des Ahe'mas avant de reprendre une route dangereuse pour celui qui est affaibli.

En route pour les Mille Lacs

Pour le trajet des héros vers Roche dans les Mille Lacs, Opale a fait apprêter un lama avec les provisions nécessaires. Il faut à peu près 17 soleils pour atteindre Roche en partant de Teotitlan, 12 soleils en marche forcée. Ce trajet se fait en empruntant la route du Maïs qui est une des voies principales de



l'Île. Elle sinue à travers la Cercle, les Hauts Plateaux puis les Mille Lacs afin de desservir un maximum de clans et de colcas, les greniers de l'Île. Ce n'est donc pas le chemin le plus direct qui soit et certainement pas celui emprunté par Main Mélodieuse qui est arrivé en seulement 10 soleils à Teotitlan. C'est aux PJ de décider s'ils souhaitent prendre une voie plus directe mais aussi plus dangereuse. En prenant cette décision, ils pourront réduire leur trajet à 10 soleils de marche minimum.

En suivant la route du Maïs, le trajet comporte trois étapes :

- Traversée de la Cercle : 4 soleils de marche forcée
- Passage dans les Hauts Plateaux : 5 soleils de marche forcée
- Passage dans les Mille Lacs : 3 soleils de marche forcée

Le conteur peut faire faire à ses joueurs un test de *Sens* + *Se déplacer* afin de calculer les gains et pertes de temps. Plus les joueurs veulent prendre de risques pour raccourcir le trajet, plus la difficulté du test est élevée.

Événements sur le trajet

Le conteur peut aussi, s'il le souhaite, intégrer des événements choisis ou aléatoires (avec 1d6) parmi les suivants :

1. **Mort ou blessure du lama** : il faut le soigner, continuer en portant les vivres (mais plus de marche forcée) ou en acheter un autre dans un des nombreux villages des Hauts Plateaux ou des Mille Lacs (prix d'un lama : 150 à 250 pièces de jade).
2. **Infrastructure dégradée** : le chemin a disparu, la route a subi un éboulis ou le pont est détruit. Aux PJ de trouver un autre moyen de passer.
3. **Maladie du voyageur** : un PJ (au choix du conteur) est touché par une maladie, une piqûre ou une morsure d'insecte/animal qui provoque infection, fièvre voire paralysie progressive. Seul un test d'Âme + Soigner difficulté 5 permet de remettre le ma-
4. **Animal affamé** : ce peut être un prédateur dangereux ou une créature attendrissante qui croise le chemin des PJ mais il fera tout pour satisfaire ses instincts (voir le bestiaire du *Livre de base de Teocali*).
5. **Supplication d'aide** : un local, un voyageur ou une caravane est en danger, faut-il perdre du temps à l'aider ou continuer sa route en l'ignorant ?
6. **Conditions climatiques** : une chaleur excessive, des inondations ou des pluies torrentielles empêchent les PJ de continuer leur route. Seule une Grâce ou un chemin alternatif empêcheront de prendre des risques ou du retard.

lade sur pieds. Ce test ne peut être effectué qu'une fois par soleil. La victime perd un point dans les aspects *Corps* et *Sens* une fois par soleil tant qu'elle n'est pas soignée.

Acte 2 - Enquête à Roche

Arrivée à Roche

S'ils ont choisi de voyager sur la route du Maïs, les héros arrivent par l'entrée principale de Roche. La voie blanche et bien entretenue s'avance entre de nombreuses statues dorées. Peu d'entre elles sont des Huacans, les autres sont des imitations souvent de grande qualité. La route se termine bientôt pour laisser place à un pont de bois solide et plat, encadré par des gardes qui surveillent et arrêtent les voyageurs. La taxe qui permet d'entrer à Roche semble relativement conséquente. Les PJ étant des tribaux et ne transportant pas de marchandises, les gardes ne prendront certainement pas le risque de les arrêter pour leur demander de la payer.

Si les PJ ont choisi un chemin plus direct pour atteindre Roche, ils arrivent par l'extrême austral, au bord du lac qui entoure Roche, le Creux de la Paix. Pour atteindre la ville, ils peuvent décider de longer l'étendue d'eau afin de rejoindre la route du Maïs qu'ils aperçoivent au couchant, ils peuvent aussi rejoindre la cité à la nage ou en empruntant un bateau de pêcheur laissé sur la rive sans surveillance.

Pour décrire Roche, le conteur peut lire les phrases suivantes :

« Roche est une cité étrange à bien des égards. Érigée sur un immense rocher émergeant des eaux calmes du Creux de la Paix, la ville n'a pu se restreindre au sol de pierre et a étendu ses constructions jusque sur la surface du grand lac. Deux facettes de vie

semblent ressortir de Roche. Aux habitations troglodytes, colorées et chaotiques s'opposent les maisons sur pilotis, aux lignes strictes et répétées. La pierre est parsemée d'escaliers taillés à la va-vite, de rebords étroits et de trous plus ou moins grands tandis que la surface de l'eau laisse apparaître des pontons réguliers se croisant en lignes droites pour offrir l'accès aux maisons et aux bateaux. Sous le soleil, un éclat doré luit au sommet de l'im-mense roche. »

Grâce à des tests d'Âme + Savoir plus ou moins réussis, les PJ peuvent obtenir certaines des informations qui suivent.

Deux clans opposés se partagent le territoire de Roche. Le clan du Sable Rouge, dirigé par Nuage Impétueux, un homme droit et direct, est en charge de la sécurité de Roche. Installé dans la partie sur pilotis, ses membres fonctionnent de façon très militaire. Leur responsabilité implique de surveiller une partie de la route du Maïs, de prélever les taxes sur la marchandise qui entre ou sort et bien sûr de repousser les attaques de certaines créatures des Mille Lacs.

Dès qu'ils peuvent tenir une arme, les enfants du clan aident régulièrement à la surveillance du pont. Épaulés par leur mère ou leur frère, ils apprennent à supporter des longues journées de surveillance dans la chaleur humide de la région. Si les héros demandent un guide à leur arrivée à Roche, l'un des gardes leur désigne un adolescent et leur explique que Poing Honorable saura les amener où ils le souhaitent.



TEOCALI

Le clan des Trois Singes, ayant à sa tête Coyote Paresseux, un homme bavard, a la responsabilité de la construction et de l'entretien des bâtiments ainsi que de Roche elle-même. Ses membres vivent dans les maisons troglodytes du cœur rocailleux de la cité et sont peu attachés à la sobriété. Si on les laisse rarement construire les maisons sur pilotis, ceux-ci ont tout de même la charge d'une grande partie de Roche. Ils doivent en effet aménager le célèbre marché de Roche pour les très nombreuses caravanes et les visiteurs de tout genre qui passent par la ville. Ils ont aussi pour mission de réparer toutes les structures qui s'abîment, ce que le clan du Sable Rouge leur reproche de faire avec tout ce qui leur tombe sous la main.

En somme, si le clan du Sable Rouge abrite des insulaires robustes et autoritaires, le clan des Trois Singes fait preuve de peu d'organisation mais comporte des personnes débrouillardes et bricoleuses. Les deux communautés, quoique complémentaires, ne s'entendent pas. Leurs querelles ont débuté il y a des dizaines de cycles et aujourd'hui, il est difficile d'établir les véritables origines de cette opposition. Plusieurs rumeurs évoquent tout de même une sombre histoire d'héritage.

Recherche à Roche

Les héros, en fonction des informations qu'ils ont pu obtenir à Teotitlan, sont totalement libres de mener leur enquête à Roche. Voici donc quelques pistes qui pourront être obtenues de diverses façons.

La Dame Serpent

La cité de Roche tient une partie de sa célébrité de sa Huacan. Haute comme trois hommes, remarquable par ses touches de couleur et les armes impressionnantes qu'elle arbore, la Dame Serpent est une statue mi-humaine, mi-serpentine. Le haut de son corps est celui d'une femme avec trois paires de bras, chacune de ses six mains brandissant une longue lame, tandis que le bas de son corps est celui d'un serpent. Située au sommet de Roche, la statue domine la cité et les eaux qui l'entourent. Pour plus d'informations, voir le Livre de base de Teocali.

À la chicharia du Sable Rouge

Si les héros n'ont pas obtenu d'informations à Teotitlan sur les lieux de passage de Racine d'Étoile ou s'ils veulent être sûrs

d'avoir suivi toutes les pistes, ils peuvent être tentés d'aller glaner quelques données à la chicharia du clan du Sable Rouge. En effet, il s'agit du plus grand lieu de repos de la cité et beaucoup de caravaniers y font halte afin de rester proches de leur caravane et du marché. Les gardes du pont y font aussi régulièrement halte après avoir fait leur quart. Ils peuvent donc être au courant des différents va et vient de Racine d'Étoile (surtout si celui-ci faisait des allers et retours réguliers hors de Roche).

L'homme qui tient le lieu, Œil Souriant, semble en décalage avec son clan. Loin d'être massif et strict comme ses compagnons, c'est un homme fin et relativement distingué. Si les gardes du clan le charrient de temps en temps, ils ont l'air d'aimer particulièrement ses attentions. Peut-être sont-ils moins obtus qu'il n'y paraît. L'homme peut proposer aux PJ une chicha assez douce en alcool et un ragoût à base de poisson pour rassasier leur faim. Si les héros ont déjà croisé Poing Honorable, ils vont rapidement découvrir qu'Œil Souriant est son père. S'ils ne l'ont pas encore rencontré, le propriétaire de la chicharia peut leur proposer l'aide du jeune homme en tant que guide.

Œil Souriant n'a jamais croisé Racine d'Étoile dans sa chicharia. Celui-ci préfère peut-être la chicharia des Trois Singes ou encore a-t-il un ami à Roche qui le loge. Si les héros cherchent à se renseigner auprès des gardes du pont, un test de *Respect + Charmer difficulté 5* leur permet d'en trouver un qui se rappelle du Maaci mais ne l'a

La Huacan aux ailes bleues

pas revu depuis longtemps. Par contre, le vieil homme n'était pas seul, il était accompagné d'un homme plus jeune et non originaire de Roche. Il le sait parce qu'il vient régulièrement dans la ville pour vendre du poisson. Il peut en faire une description sommaire, le jeune homme est relativement musclé, noir de peau et de cheveux avec un assez beau visage.

Poing Honorable

Que ce soit dès leur arrivée, après leur visite à la chicharia ou à un autre moment, les PJ vont rapidement se rendre compte qu'il est très difficile de se repérer dans Roche sans l'appui d'un guide. C'est certainement pour cette raison que les voyageurs s'astreignent à de courts trajets entre le pont, le marché et la chicharia du Sable Rouge.

Les héros pouvant demander un guide ou paraître totalement perdus, c'est forcément Poing Honorable qui sera désigné ou qui leur viendra en aide. Le jeune homme, tout comme son père, semble différent des autres membres de son clan. Il est relativement bougeant mais plutôt sympathique. Il est très impressionné par les tribaux et va vite vouer aux héros une admiration sans borne si ceux-ci y mettent un peu du leur pour l'épater.





TEOCALI

Le personnage de Poing Honorable a plusieurs utilités :

- Il va offrir aux PJ un très bon guide dans tout Roche
- Il peut proposer aux héros de s'occuper du lama et de racheter des vivres pendant leur enquête
- Il peut créer des événements et du role-play sur deux axes au choix du conteur : soit il veut épouser une jeune fille du clan des Trois Singes mais l'opposition ancestrale entre les deux communautés l'en empêche ; soit il a toujours voulu devenir un tribal et souhaiterait qu'un des héros le prenne sous sa protection.

À la chicharia des Trois Singes

Afin de suivre les indices obtenus à Teotitlan ou pour simplement suivre leur enquête, les héros seront certainement amenés à passer par la *chicharia* des Trois Singes.

Celle-ci se situe bien plus en hauteur dans Roche que la *chicharia* du Sable Rouge et s'avère bien plus difficile à trouver. Taillée profondément dans la pierre, elle est de fait moins spacieuse que celle du clan du Sable Rouge. Cependant, les nombreux tissus colorés tendus sur les parois adoucissent la dureté des murs et offrent à l'endroit une sensation de cocon chaleureux.

Dans ce lieu, peu de caravaniers ou de visiteurs occasionnels de Roche ; seuls les habitués et bien sûr les membres du clan se retrouvent régulièrement autour des tables et d'une chicha. Si les héros y goûtent, elle est relativement forte et dégage de forts parfums floraux. Le ragoût de poisson

reste, quant à lui, le plat typique de la cité, quel que soit le clan. Malgré le peu de nouveaux visages en ces lieux, la *chicharia* des Trois Singes bénéficie d'une grande réputation dans tout Roche. Les héros vont rapidement se rendre compte qu'elle tient à un personnage haut en couleurs, Fleur Mauve, la propriétaire des lieux.

Fleur Mauve dirige la *chicharia* des Trois Singes avec l'aide de son mari. Ce dernier se charge de fabriquer la chicha et de cuisiner tandis que sa femme accueille les clients et s'occupe du service. Impossible de savoir si l'homme est au courant, cependant Fleur Mauve prend souvent des libertés avec les clients et fait valoir à tous ses charmes sans retenue. Très belle femme à la démarche chaloupée, elle n'hésite pas à proposer aux hommes qui lui plaisent de profiter quelques heures de sa couche. Ce peut être le cas pour les membres du groupe ayant *3 ou plus dans l'acquis Charmer*. Néanmoins, inutile d'être jaloux ou de chercher à se l'accaparer car à cela Fleur Mauve rétorque qu'elle a déjà un mari et n'a pas besoin d'en avoir un autre. Elle profite de la vie et de ses atouts avec qui et quand elle le veut.

Si les héros discutent avec la propriétaire, ils peuvent obtenir quelques informations précieuses en fonction des tests qu'ils font et de leur réussite. Elle a effectivement croisé Racine d'Étoile à plusieurs reprises dans sa *chicharia* mais cela fait un certain temps qu'elle ne l'a pas vu. Il est dur de lui demander une date précise parce qu'elle

voit passer beaucoup de visages, mais elle dira que c'était il y a approximativement deux lunes. Elle se rappelle l'avoir vu discuter avec un messager, certainement un Porteur de Mots. Elle se rappelle aussi qu'il était accompagné d'un autre homme. Elle ne connaît pas son nom mais il lui arrive régulièrement de venir boire une chicha chez elle, à peu près une fois par lune. Peut-être que si les joueurs ont de la chance, l'homme passera ce soir. Elle peut aussi leur en faire une description, c'est un homme assez jeune, très musclé à la peau noire. Il est assez beau mais les quelques fois où elle l'a vu, il dégageait une odeur de poisson qui lui a fortement déplu. Ils n'ont donc pas fait plus ample connaissance, dit-elle avec un clin d'œil.

Les héros peuvent décider d'attendre le soir pour chercher à rencontrer à la *chicharia* des Trois Singes l'accompagnateur de Racine d'Étoile ou préférer continuer leur enquête dans le reste de la ville.

Au marché

Le marché est une immense plateforme grouillante qui fait la richesse de la ville de Roche. La cité est en effet le point d'aboutissement de la plus grande route commerciale de l'Île, la route du Maïs. Les caravanes y affluent donc sans discontinuer et les échanges vont bon train. On peut trouver de tout au marché de Roche, des simples vivres aux objets rares et bénis des dieux. Si les *chicharias* sont des lieux d'échanges et de discussion, le marché, lui, est un lieu stratégique pour être au fait des rumeurs qui

La Huacan aux ailes bleues

circulent dans la région (voir Rumeurs plus loin). C'est aussi un bon moyen de trouver l'homme qui a été vu en compagnie de Racine d'Étoile il y a environ deux lunes. En effet, si les héros cherchent le jeune homme indiqué dans les deux *chicharias*, celui-ci est en train de déambuler sur le marché et semble faire des achats.

Rocher Ardent

Rocher Ardent est le jeune homme qui accompagnait Racine d'Étoile lors de son dernier passage à Roche. C'est un homme d'environ 25 cycles, noir de peau et de cheveux et assez beau. Certains héros pourraient même tomber sous son charme. Membre du clan de l'Eau Calme, il vient chaque lune à Roche pour y vendre le poisson que son clan pêche et acheter en échange des ressources qu'ils ne peuvent produire. De ce fait, l'homme dégage une forte odeur marine qui n'est pas forcément très agréable mais à laquelle on s'habitue rapidement. Si les PJ abordent Rocher Ardent, celui-ci est très sympathique. S'ils évoquent le nom de Racine d'Étoile, Rocher Ardent déclare avoir effectivement rencontré le maître Maaci lors d'un de ses trajets à Roche, il y a deux lunes. Le vieil homme recherchait quelqu'un à même de lui donner plus d'informations sur des légendes locales et il s'avère que le vénérable du clan de Rocher Ardent est un homme très féru de légendes. Sa famille aurait même fait l'expérience de l'une d'elles. Rocher Ardent explique que lorsqu'il a fait part à Racine d'Étoile de cette histoire, celui-ci a tout de



TEOCALI

suite été très enthousiaste et n'a pas tardé à partir en quête d'un Porteur de Mots. Rocher Ardent et le Maaci ont quitté Roche dès le lendemain pour le clan de l'Eau Calme donc le jeune homme fait partie. Si les héros questionnent Rocher Ardent à propos de la légende qu'aurait vécue la famille de son vénérable, celui-ci énonce la légende de la Huacan aux ailes bleues (voir ci-dessous).

Rocher Ardent est sensé repartir d'ici quelques soleils pour son clan, le temps de faire ses derniers achats. Cependant, si les PJ insistent avec un test de *Respect + Charmer difficulté 4* ou s'ils payent, il accepte de les amener à son clan le plus rapidement possible. Il leur propose alors de partir dès le lendemain matin. Ainsi, les joueurs ont quelques heures pour reconstituer leurs vivres et finir de visiter Roche s'ils le souhaitent.

Rumeurs et légende

Roche est le plus grand carrefour de la région des Mille Lacs. C'est à la fois l'aboutissement de la route du Maïs et la cité la plus connue d'une région assez peu explorée. À ce titre, c'est à Roche que

toutes les rumeurs finissent par converger. Parfois grossies, souvent déformées, elles sont un bon moyen pour les héros de se faire une idée de l'ambiance globale de cette région de l'Île.

Une Huacan aux ailes bleues

Rocher Ardent connaît la légende de la Huacan aux ailes bleues. En effet, l'un des ancêtres du vénérable de son clan prétend avoir lui-même fait l'expérience d'une rencontre avec la majestueuse Huacan aux ailes bleues. Le conte s'énonce en ces termes :

« Seul l'homme au cœur méritant peut entrevoir la Huacan aux ailes bleues. S'il la suit, laissant derrière lui ses doutes et sa peur, celle-ci l'amènera en un lieu magnifique, fruit de la seule volonté des Teotls, les Berceaux. Dans ce paradis divin, les Astres se sont attachés à faire cohabiter toutes les créatures de l'Île, du passé et du présent. De nouvelles espèces se créent avant de parcourir les terres de l'Île. Ici, seul celui qui a été choisi par la Huacan peut survivre là où la nature ne peut être domptée. »

Le jeune homme n'en sait pas beaucoup plus et pourra avouer qu'il n'a jamais vraiment écouté les paroles de son vénérable. Si les PJ demandent le nom de ce dernier, celui-ci s'appelle Main Blanche.

Des monstres d'argent au levant

Si les héros tendent l'oreille ou se renseignent un peu sur les dernières nouvelles des Mille Lacs, ils pourront entendre parler des monstres d'argent. En effet, des membres de clans plus au levant colportent

des histoires à propos de créatures faites d'argent qui avanceraient dans les Mille Lacs. Extrêmement dangereuses, celles-ci rôderaient et attaqueraient tout ce qu'elles croiseraient. Si les PJ font de bons résultats sur leurs tests de *Respect + Charmer* pour avoir plus de précisions, ils peuvent apprendre qu'il y a au moins trois créatures argentées et qu'un homme étrange les accompagne. Totalement habillé de noir, il aurait la peau anormalement claire.

Les héros doivent garder en tête en entendant cette rumeur que la région des Mille Lacs est très peu au fait de l'arrivée des conquérants. En effet, si les Îles du Levant, la Muecatl et les Plaines de Poussière laissent courir des rumeurs sur les hommes blancs, leur équipement et leurs avancées, les autres régions plus éloignées de leur présence n'ont entendu que de très vagues échos. Ils ne savent donc pas à quoi ils ressemblent. Seuls des hauts dignitaires ou des tribaux peuvent avoir des connaissances plus précises mais ils se gardent bien de les partager pour ne pas provoquer de mouvements de panique dans les régions qui jouissent encore d'un peu de paix.

La Dame Serpent sous bonne garde

Roche accueille en son sein une très célèbre Huacan nommée la Dame Serpent. Formée d'une longue queue de serpent qui soutient le buste d'une femme aux trois paires de bras brandissant des lames courbes, cette statue d'or est célèbre pour être en partie colorée, ce qui est d'une extrême rareté sur l'Île. Si les PJ, en bons

tribaux, décident d'aller rendre hommage à la célèbre Huacan de Roche, ceux-ci découvrent avec stupeur que celle-ci a été ligotée par de lourdes chaînes et reste nuit et jour sous la surveillance de nombreux gardes des deux clans. S'ils se renseignent, ils apprennent que la décision a été prise d'un commun accord entre les deux chefs des clans du Sable Rouge et des Trois Singes. Ils peuvent aussi découvrir que cette décision a été prise après que des insulaires ont vu bouger la statue.

Les héros peuvent décider de ne pas s'occuper de cette affaire ou au contraire d'y accorder une grande importance. En effet, traiter de cette manière une Huacan peut être considéré comme briser le tabou de la foi. S'ils convoquent les deux chefs de clan à ce sujet, un test de *Respect + Charmer ou Intimider (selon l'attitude choisie) difficulté 5* leur délie la langue à ce propos. Ceux-ci expliquent alors qu'ils ont agi de cette façon afin d'éviter d'augmenter l'atmosphère d'insécurité qui règne actuellement à Roche. En effet, avec les rumeurs sur les conquérants et les statues animées qui viennent de l'austral, les habitants s'inventent de plus en plus d'histoires et un vent de panique risque à tout moment de déferler sur la cité. Les héros peuvent essayer de faire respecter leur point de vue, mais les chefs de clan leur font alors remarquer que ce ne sont pas les premiers tribaux à passer par Roche et que si les autres n'ont pas réagi, c'est qu'ils étaient conscients du bienfait de cette décision.



Trajet vers le clan de l'Eau Calme

À la suite de la rencontre avec Rocher Ardent, les héros sont libres de faire ce qu'ils souhaitent jusqu'au départ pour le clan de l'Eau Calme. Ils peuvent ainsi se reposer ou bien profiter de la chicha d'une des tavernes.

Le trajet entre Roche et l'Eau Calme dure environ 3 soleils. Ce n'est pas tant la distance mais la jungle épaisse qui risque de ralentir le pas des héros. Il vaut donc mieux pour eux qu'ils ne cherchent pas à amener avec eux leur lama car celui-ci risquerait de se casser une patte ou d'attirer les prédateurs.

S'ils le demandent, Rocher Ardent peut indiquer aux PJ la position des différentes Huacans présentes aux alentours du chemin qu'ils emprunteront. Il y a d'abord une Huacan humaine à tête de bouc de la taille d'un homme puis une autre prenant la forme d'un lézard avec des ailes, sous la protection du clan de la Feuille de Bronze. Le clan de l'Eau Calme, quant à lui, n'a pas de Huacan à sa charge.

Le trajet est harassant à cause de la chaleur et de l'humidité. Les héros portant des armures ou un lourd équipement seront ceux qui seront les plus lents, ils doivent effectuer un test de *Corps + Survivre difficile* 5 s'ils ne veulent pas perdre un point dans l'aspect Sens. Comme dans tout trajet, le conteur peut décider de faire intervenir un événement en fonction de la table donnée fin de l'acte 1.

Acte 3 – À la recherche de Racine d'Étoile

Main Blanche et le clan de l'Eau Calme

Les héros arrivent au clan de l'Eau Calme. Celui-ci regroupe une cinquantaine de membres sur la rive d'une étendue d'eau qu'ils nomment le lac Sans Vague. Respectant les principes de Labeur, Solidarité et Honneur, ce clan a pour responsabilité principale la pêche. Il est dirigé par une femme enjouée et particulièrement bavarde, nommée Singe Enflammé. Celle-ci accueille les héros à bras ouverts et, sans chercher à savoir pour quelle raison ils viennent lui rendre visite, organise en leur honneur un banquet pour le soir même. Il sera difficile pour les héros de refuser sans lui manquer de respect.

Main Blanche, l'homme nommé dans la missive de Racine d'Étoile, est le vénérable du clan de l'Eau Calme. Il est aussi modéré et pragmatique que Singe Enflammé est exubérant. Il est aussi très renommé pour ses grands talents de guérisseur. Les héros peuvent le rencontrer dans sa hutte pendant que le banquet du soir se prépare. L'homme sage ne tarde pas à faire le rapprochement entre la présence il y a quelques temps de Racine d'Étoile et celle des héros aujourd'hui.

Il leur explique que Racine d'Étoile a passé beaucoup de temps dans leur clan à écouter maintes et maintes fois ses histoires. Il est parti à plusieurs reprises puis est revenu, demandant à nouveau au vieil homme de lui conter ses légendes. Il sem-

blait pris d'une sorte de frénésie qui endormait sa vigilance et lui faisait prendre, selon le vénérable, de plus en plus de risques. Main Blanche n'avait jamais vu de Maaci animé d'une telle passion.

Tout cela a bien sûr à voir avec la Huacan aux ailes bleues et les Berceaux. Main Blanche raconte alors que cette légende vient de sa propre famille, de son père pour être exact, qui en aurait vécu l'expérience. En fonction des questions des héros et de la réussite de leurs tests, Main Blanche peut leur donner de nombreuses informations sur cette histoire :

Le père du vénérable était un homme téméraire et curieux. Il avait beaucoup de mal à se satisfaire de la vie de simple pêcheur et préférait battre la jungle dans l'espoir de découvrir quelque merveille de l'ancien temps. Il aurait pu quitter le clan, les abandonner pour l'aventure et peut-être même devenir un tribal, mais c'était quelqu'un de profondément bon qui a décidé de ne pas suivre son rêve pour prendre soin de sa famille. Il lui arrivait tout de même de partir pendant plusieurs soleils pour explorer la jungle alentour et un soir, il est revenu métamorphosé. Il leur a alors conté qu'il avait croisé, durant l'un de ses trajets, une Huacan aux ailes bleues capable de se déplacer. Celle-ci lui avait fait signe de le suivre et il ne s'était posé aucune question lorsqu'il lui avait emboîté le pas. Elle l'avait alors amené dans un lieu magique où l'eau était plus bleue que le ciel et les animaux tous plus majestueux et beaux les uns que les autres. Il y avait passé plusieurs soleils, à découvrir

des créatures inconnues et à profiter des merveilles de ce que cette nature pouvait lui offrir. Il aurait pu y passer sa vie mais il a décidé de repartir pour retrouver sa femme et ses enfants. Après son retour, ses excursions sont devenues de plus en plus fréquentes. Il voulait, disait-il, retrouver les Berceaux comme il avait appelé ce lieu. Il voulait le retrouver pour les y emmener avec lui. Cependant, il n'a jamais recroisé le chemin de la Huacan aux ailes bleues.

Main Blanche, quant à lui, n'a jamais eu le caractère aventureux de son père. S'il lui est arrivé d'aller à Roche, il ne s'est jamais mis en tête d'explorer la jungle. L'expérience de son père lui a tout de même donné le goût des belles histoires et, encore aujourd'hui, il prend un grand plaisir à raconter ce qu'a vécu son père.

Main Blanche indique aux héros que Racine d'Étoile était encore présent au sein du clan il y a environ six soleils. Il est ensuite parti vers le levant.

Le banquet a lieu le soir même de l'arrivée des héros au clan de l'Eau Calme. La communauté est restreinte et offre des festivités bien plus simples qu'à Roche. Cependant, ses membres sont véritablement heureux d'accueillir un groupe entier de tribaux et ont à cœur que la fête soit belle. Les héros peuvent partir dès le lendemain sur les traces de Racine d'Étoile. Néanmoins, le trajet sera plus ou moins difficile en fonction de la soirée passée (si les PJ consomment de l'alcool ou s'ils veillent, ils perdent automatiquement un point de Sens).



TEOCALI

La clairière

Un tribal doué peut, sur un test de *Sens + Survivre difficulté 5*, trouver les traces laissées par Racine d'Étoile dans la terre aux abords du clan. Elles ne seront pas forcément évidentes à suivre car datant de plusieurs soleils mais sont un bon début de piste à suivre pour les héros. Sinon, des indications vagues des membres du clan de l'Eau Calme sont le seul point de départ pour les PJ.

Si les fréquents passages entre l'Eau Calme et Roche ont laissé quelques chemins visibles, ici, pas de voie tracée. Il est donc plus difficile pour les héros d'avancer et de se repérer. Cependant, Racine d'Étoile a pu laisser des traces sur son chemin comme les restes d'un feu ou d'un campement. Comme pour les précédents trajets, le conteur peut décider de faire intervenir un événement en fonction de la table donnée dans l'acte 1.

Au bout de quelques soleils de trajet (qui dépendra des événements vécus et des réussites sur les divers tests demandés, entre 3 et 6 soleils), les PJ aboutissent dans une clairière au cœur de la jungle. Si les héros font attention aux nombreuses traces de pas visibles au sol, l'endroit semble avoir été récemment visité. Mais ce qui attire immédiatement l'œil des héros, c'est un tas de terre retourné à l'orée de la clairière, au boréal. De forme ovale, le tas est surplombé d'un symbole grossier formé par deux bouts de bois croisés planté juste à côté.

Si les héros s'intéressent aux traces de pas éparpillées un peu partout dans la clairière, ils pourront constater qu'elles sont de plusieurs

En prenant en compte nos références européennes, il s'agit clairement d'une tombe, chrétienne de surcroît. Cependant, le conteur doit garder en mémoire que cette culture est complètement inconnue des héros. En effet, sur l'Île, le symbole de la croix ne signifie rien et on brûle les cadavres. Il doit donc insister sur le fait que ce tas est tout à fait étrange pour les héros et qu'ils ne peuvent pas se douter de ce qui se cache en dessous.

natures. En réussissant un test de *Sens + Survivre difficulté 4*, ils pourront découvrir que deux types d'empreintes prédominent :

- le premier type d'empreintes est de taille humaine, quoique ce ne soient clairement pas des pieds nus qui aient foulé le sol. Les pas sont grossièrement triangulaires et ce qui les a laissés pèse autant voire plus lourd qu'un Cente. Plusieurs de ces êtres étaient présents, trois certainement.
- le deuxième type d'empreintes est beaucoup plus imposant, quoique les déplacements soient plus restreints. Ressemblant à des pattes à cinq doigts griffus, les marques sont bien plus grandes que celles d'un homme et ce qui les a laissées est bien plus lourd. Là où les premières traces font de nombreux allers et retours dans la clairière, celles-ci restent à l'orée sans rentrer véritablement dans les lieux avant de partir vers le boréal.

Si un héros réussit le même test de *Sens + Survivre mais avec une difficulté augmentée à 6*, il peut découvrir quelques détails supplémentaires :

- La deuxième série d'empreintes est plus récente que la première. La première

montre que les créatures sont arrivées par le levant et reparties vers l'austral.

- Un troisième type de pas, plus ténu, apparaît sous les piétinements des deux autres. Plus ancien, il laisse entrevoir des empreintes laissées par une paire d'imas qui partent de l'orée au couchant et s'arrêtent au cœur de la clairière.

Si les héros s'intéressent au tas de terre retournée, ils découvrent que cela a été fait il y a peu de temps, un ou deux soleils tout au plus. S'ils creusent, ils découvrent le cadavre d'un homme insulaire. Les héros doivent faire un test d'*Âme difficulté 3* pour résister à cette vision, s'ils échouent, ils perdent deux points d'*Âme* (un pour la vision d'un mort, un autre car celui-ci est maltraité et n'a pas subi les rites funéraires adéquats).

S'ils observent le corps, un test d'*Âme + Savoir difficulté 3* peut leur permettre de déduire par sa tenue et ses tatouages qu'il s'agit de Racine d'Étoile. En effet, l'homme porte sur le front le symbole de Maacoatl et sa tenue laisse apparaître de nombreuses plumes. Cependant, aucun bijou n'est visible. En fonction de leurs actions, les PJ peuvent découvrir plusieurs éléments :

- Racine d'Étoile était mort depuis plusieurs soleils lorsqu'il a été enterré. Son corps a été attaqué par les insectes et certainement un charognard.
- Un Xiatalt, sur un test de *Sens + Savoir difficulté 4*, peut remarquer qu'il a été mordu au pied par un serpent. Celui-ci est enflé et nécrosé.
- Des traces sur ses doigts montrent que ses bagues lui ont été arrachées.

La Huacan aux ailes bleues

Il apparaît donc que le maître Maaci est mort de cause naturelle (mordu par un serpent venimeux). Cependant, son corps a été dépouillé et enfoui sous terre, ce qui peut être considéré comme la rupture des tabous du corps et des Astres.

Si un héros Ah'e'ma décide de consacrer du temps pour accomplir tous les rites funéraires que mérite Racine d'Étoile, tous les PJ peuvent regagner un point d'*Âme*. À noter que seul un Juge noir peut toucher le corps du maître Maaci sans prendre le risque de briser un tabou.

Les PJ ont donc plusieurs pistes potentielles à suivre :

- Les êtres qui ont bouffé le corps de Racine d'Étoile et qui sont partis vers l'austral.
- Les impressionnantes empreintes certainement laissées par une Huacan.

Ils peuvent aussi tenter de nombreuses choses à l'aide de leurs Grâces : rechercher l'âme de Racine d'Étoile, pister son trajet à travers les xoals, repérer la position des conquérants, interroger les âmes des morts récents, etc... Toute bonne initiative doit être récompensée.

Rencontre avec les hommes blancs

Les conquérants se sont enfoncés non loin en direction de l'austral. Ils avancent lentement car certains d'entre eux sont très lourdis par leur armure et ils sont bien moins habitués à la jungle et à la chaleur ambiante que les insulaires. Les héros peuvent donc facilement suivre leurs traces et les rattraper s'ils le souhaitent.



TEOCALI

Le groupe de conquérants est formé de quatre hommes. Les tensions entre eux sont palpables et les séparent en deux groupes distincts. Un homme en armure et un homme habillé d'une longue robe noire se tiennent à l'écart des deux autres, portant armes et armure. Ils se sont établis près d'un petit lac et gardent chacun leurs distances. Sur un test de *Sens + Examiner difficulté 4*, les héros peuvent remarquer que les deux hommes en armure conservent des bijoux en or dans leur paquetage.

C'est aux héros de choisir la façon dont ils vont agir face aux conquérants. Ceux-ci parlent un langage chantant, totalement inconnu des PJ. Seulement, s'ils cherchent tout de même à communiquer avec eux, ils se rendent compte que Juan, l'homme en robe, baragouine quelques mots de leur langue. Si Diego et Juan sont plutôt enclins à discuter avec les héros, les deux autres semblent se méfier et montrent des signes d'agressivité. Les héros doivent faire très attention à la façon dont ils vont parler car les moindres geste ou intonation belliqueux risque de mettre le feu aux poudres et de déclencher une réaction violente chez José et Miguel, même si ceux-ci ne sont pas capables de comprendre la conversation.

Juan leur explique qu'effectivement, ils ont découvert le cadavre de Racine d'Étoile et qu'ils l'ont enterré selon leurs rites, par respect pour lui. Il est sincèrement désolé que cela aille à l'encontre de leurs croyances mais ils ne pouvaient laisser son corps aux prédateurs. Si les héros demandent qui

l'a dépouillé, il explique que c'était le seul moyen pour que José et Miguel acceptent qu'ils l'enterrent.

Si les héros questionnent Juan sur les forces des conquérants, ils doivent réussir un test de *Respect + Charmer difficulté 6*. Il n'a alors que peu d'informations à leur fournir. Ils sont partis des Îles du Levant très tôt après leur arrivée avec leur capitaine, Martin de Cosa. Ils ont débarqué dans les Mille Lacs par petits groupes pour explorer les lieux. Cependant, et il a l'air gêné en l'expliquant, ils ne peuvent pas revenir pour l'instant. Ils continuent donc d'avancer.

En fait, les héros ne peuvent pas le savoir, mais suite au meurtre qu'a perpétré Diego, Juan sait qu'il ne peut revenir à leur bateau sans que José et Miguel les accusent tous les deux de frayer avec les insulaires. Il préfère donc continuer l'exploration en espérant qu'une solution souffrira à lui.

Il va être difficile pour les héros de se séparer des conquérants. S'ils s'y sont mal pris pendant leur conversation, la rencontre a pu très rapidement tourner au combat, même si Diego et Juan n'y participent pas (voir le profil des conquérants dans les aides de jeu). S'ils souhaitent se séparer, les deux hommes en armure refusent catégoriquement de les laisser partir seuls. En effet, ils ne peuvent prendre le risque que des insulaires connaissent leur position et reviennent avec du renfort pour les abattre. S'ils décident de continuer ensemble, José et Miguel cherchent forcément les embrouilles. Ils peuvent tenter de voler les héros, de les tuer dans leur sommeil ou même de violer l'un des personnages féminins.



Qui sont les conquérants ?

L'homme en armure et le clerc se nomment respectivement Diego et Juan. Ils sont naturellement attirés par l'île et la respectent, tout comme ils cherchent à en apprendre plus sur les insulaires. À leur opposé, José et Miguel, les deux guerriers, considèrent les habitants de l'île comme des sauvages qui ne méritent aucune compassion. Ils sont présents sur l'île pour piller et tuer sans vergogne.

Le groupe n'a plus de chef officiel. Celui-ci, nommé Ricardo, a été tué il y a plusieurs soleils par Diego alors qu'il tentait de violer une insulaire. Depuis, une opposition s'est faite dans le groupe entre ceux qui considèrent que Diego a eu raison ou tort. S'ils savent que se séparer empêcherait leur survie, leurs idéologies se combinent parfois difficilement. C'est pour cette raison que Racine d'Étoile a été enterré mais qu'il a d'abord été dépouillé de ses biens.



Bref, si les héros rencontrent les conquérants, une altercation aura inévitablement lieu. Aux héros de faire attention à ne pas briser les tabous pour se débarrasser des deux conquérants hostiles.

Quand à Juan et Diego, ceux-ci peuvent se liquer contre leurs congénères pour venir en aide aux héros. Peut-être même ceux-ci en viendront à tuer les deux hommes au cours du combat. Aux PJ alors de choisir la façon dont ils jugeront les deux conquérants alliés pour leurs actes.

Une Huacan aux ailes bleues

Les héros peuvent décider de partir à la recherche de la Huacan aux ailes bleues après ou avant leur rencontre avec les conquérants. S'ils suivent les profondes empreintes qui partent de la clairière, ils voyagent deux ou trois soleils avant de se retrouver face à la majestueuse statue d'or. Celle-ci comporte un torse de femme, une sphère ronde formant son ventre et lui conférant la silhouette d'une femme enceinte. Le bas de ses jambes est formé de

Ennemis conquérants	Pugnacité	Mobilité	Ruse	Statut	Science	Létalité	Protection
Juan	2	4	5	5	6	1	0
José	4	2	3	3	3	3	3
Diego et Miguel	6	3	5	4	3	4	3



TEOCALI



deux pattes de crocodile ainsi que sa tête. Enfin, des ailes de papillon bleues finissent le tableau.

Les PJ peuvent tout de suite constater qu'à l'inverse de ce qu'ils ont pu entendre à Teotitlan sur les Huacans des Îles du Levant, celle-ci n'a pas l'air agressif. Cependant, son attitude est particulièrement étrange. Elle semble s'avancer vers les héros puis reculer par à-coups. Après un temps, elle finit tout de même par leur faire signe de la suivre. Elle part alors en courant et les héros doivent faire un test de *Sens + Se déplacer difficulté 5* afin de suivre le rythme à travers la jungle. Si la statue s'arrête parfois en chemin et semble se retourner vers les PJ, elle repart peu de temps après. Son attitude paraît véritablement étrange.

Dénouement - Une nuit dans les Berceaux

Un cercle d'argent

Les héros aboutissent à la suite de la Huacan dans un magnifique lieu à découvrir. Le soleil de fin d'après-midi éclaire l'eau bleu azur d'un lagon et d'une cascade. Au fond de l'eau transparente, un éclair de lumière fait apparaître un disque blanc d'une forme parfaite. Si les joueurs cherchent à l'observer de plus près en plongeant dans la lagune, ils peuvent constater que le disque blanc fait partie intégrante du fond de la lagune. Il semble formé d'une pierre précieuse et très solide d'un blanc nacré.

Voici l'énigme que les héros doivent résoudre. Le disque réagit fortement à la lumière, cependant, ce n'est qu'en entrant en harmonie parfaite avec la lune qu'il s'active complètement. Les héros doivent donc attendre que la pleine lune se reflète dans le disque. Par un heureux hasard, la pleine lune aura lieu dans la nuit qui va suivre. Cependant, ils ne savent pas exactement ce qui sera déclenché. Ils peuvent simplement voir grâce à un test de *Sens + Examiner difficulté 4* qu'un petit chemin court le long de la paroi qui surplombe la lagune et mène à la cascade. Cependant, derrière la chute d'eau, seul un mur apparaît.

L'attitude de la Huacan

Bien que les héros aient, semble-t-il, atteint la destination désignée par la Huacan, celle-ci continue ses mouvements de va-et-vient envers les héros. Certaines Grâces

peuvent permettre de découvrir ce qu'il se passe à l'intérieur de la statue d'or. En effet, l'âme de Racine d'Étoile, très puissante par son statut de maître Maaci, a été attirée par la Huacan lors de sa mort. Racine d'Étoile, très déçu de ne pas avoir pu aller au bout de sa quête, a peu à peu pris le contrôle de la statue d'or afin de continuer sa mission. C'est ainsi qu'il a pu découvrir les Berceaux.

Néanmoins, une autre âme a aussi été attirée par la Huacan aux ailes bleues. Celle de Ricardo, le chef des conquérants. Très puissante, animée par une haine et une violence peu communes, elle cherche elle aussi à prendre le contrôle de la statue d'or. Ainsi, les deux âmes se battent pour parvenir à leur but. Racine d'Étoile essaye de mener les tribaux vers les Berceaux tandis que Ricardo cherche à leur faire du mal. Pour l'instant, Racine d'Étoile est plus fort, mais cela durera-t-il ?

Les Berceaux

Les Berceaux sont un lieu idyllique à bien des égards. La lagune et la cascade en forment le centre. Tout autour, la jungle laisse apparaître des fleurs de toutes les couleurs et des feuilles d'un vert de jade. Si les héros s'intéressent à la faune environnante, ils peuvent découvrir des créatures inédites et magnifiques : des oiseaux de toutes les couleurs, des loups, des boucs, des singes au poil blond et tout ce que le conteur pourra imaginer d'original et de beau. Cependant, il est assez difficile pour un Xiatalt de communiquer avec les créatures présentes. En effet, celles-ci n'ont jamais été touchées par

La Huacan aux ailes bleues

les Grâces et y résistent naturellement. Tout au plus un tribal peut communiquer avec les animaux présents mais en aucun cas il ne pourra leur imposer sa volonté.

Derrière la cascade

La nuit tombée et la pleine lune se reflétant dans le disque blanc, le mur derrière la cascade se met à bouger, ouvrant un passage vers une grotte. Le couloir est parfaitement sombre et seule une lueur apparaissant au fond du tunnel permet aux héros de se repérer. Tandis qu'ils avancent, ils peuvent voir se dessiner une silhouette dans la grotte. Celle-ci est à peine plus grande que celle d'un humain, néanmoins sa gueule allongée ne laisse aucun doute, elle ressemble à un crocodile.





TEOCALI

La créature attend les héros. Lorsqu'ils aboutissent dans la grotte éclairée, ils constatent que la créature ressemble en effet à un crocodile qui tiendrait sur ses pattes arrière. Elle est habillée d'un pagne et, non loin, on peut voir un bouclier représentant le soleil et une lance à la pointe en croissant de lune. L'être parle d'une voix profonde et vibrante et va saluer chaque héros et personnage par son nom, y compris Racine d'Étoile. Les héros peuvent alors remarquer que la Huacan les a suivis dans la grotte en faisant preuve d'une incroyable discrétion. La créature se présente, il s'agit d'un xochitonal.

Le xochitonal explique aux héros qu'il ne sait combien de temps il est resté enseveli sous terre. Bien sûr, n'ayant besoin ni de nourriture ni d'eau, il a survécu, mais tout ce temps passé dans une obscurité sans fin est presque venu à bout de son esprit. Lorsqu'il a enfin pu retrouver la lumière du soleil, la nature avait repris ses droits et avait même été magnifiée, certainement grâce à sa présence sous terre. Le cratère qui aurait

Qu'est-ce qu'un xochitonal ?

Les xochitonals sont des créatures datant d'avant la Folie dont le rôle était de guider les âmes des morts jusqu'au fleuve du ciel. Ensuite, les âmes partaient pour le soleil rejoindre leurs ancêtres. Cependant, lorsque Teotlua a voulu maudire les insulaires, il s'est attaché à détruire tous les gardiens du monde des morts. C'est ainsi que l'être face aux héros a dû survivre à une chute de pierres immenses, violente et destructrice.

dû le tuer s'était rempli d'eau et des animaux venaient s'y abreuver. Près de l'eau, une statue d'or aux ailes bleues trônait, apportée ici par des inconnus et laissée à l'abandon. Heureux de refaire partie du monde, le xochitonal a tout de suite cherché à reprendre son rôle de guide des âmes. Cependant, il a découvert que le fleuve du ciel avait été asséché. Les âmes ne pouvaient plus le rejoindre. Il a alors passé des cycles et des cycles à chercher une solution à ce problème. À quoi cela sert-il d'exister si on n'a plus de rôle à jouer ?

Grâce aux multiples âmes fournies par la statue aux ailes bleues et à un heureux hasard, il a trouvé une solution, si ténue soit-elle. La lune, lorsqu'elle est pleine, peut permettre à une unique âme de rejoindre le soleil. Teotlua n'avait certainement pas pensé au lien qui existe entre les deux astres ou tout simplement n'y avait-t-il pas fait attention, pensant tous les xochitonals détruits.

Depuis cette découverte, la créature s'enferme jusqu'à la pleine lune. Alors, elle choisit parmi les âmes de la Huacan celle qui mérite de partir et lui fait rejoindre le soleil. Le xochitonal a découvert que sa façon de toucher les âmes pour les juger avait tendance à leur donner de la force. Après quelques temps, la statue d'or s'est animée. Alors, le xochitonal lui a donné un rôle : ramener jusqu'à lui les voyageurs que les âmes jugeaient méritants afin qu'ils puissent découvrir le lieu magique formé par les Berceaux. La Huacan partait parfois pendant des soleils entiers mais revenait toujours pour la pleine lune. Il est arri-

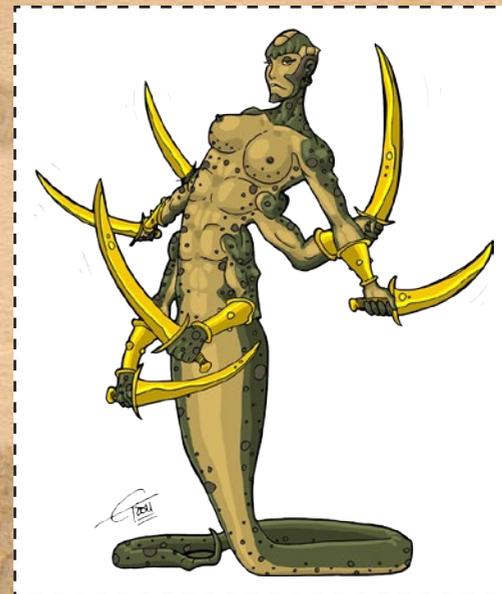
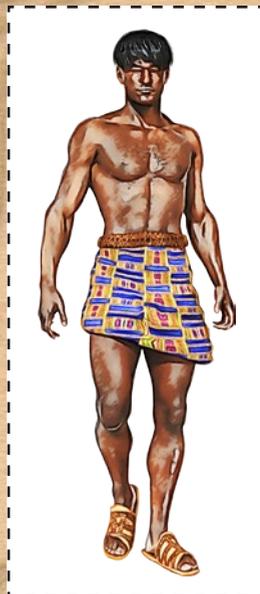
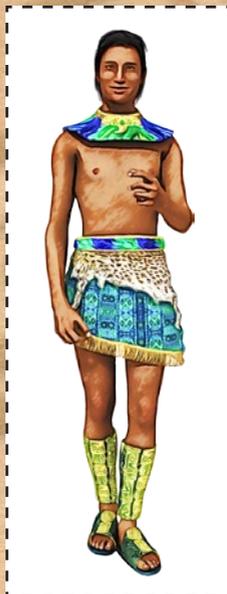
vé de rares fois que le xochitonal sente la présence d'un insulaire dans les Berceaux, son lieu de repos. Cependant, jamais aucun n'est resté jusqu'à la pleine lune, du moins jusqu'à aujourd'hui.

Les héros ont un grand mérite pour avoir trouvé les Berceaux et le moyen de le rencontrer. Pour cette raison, le xochitonal souhaite leur faire un cadeau. L'homme crocodile sent deux âmes très fortes dans la Huacan aux ailes bleues. Il propose aux héros de choisir entre les deux celle qu'ils souhaitent voir rejoindre le soleil. Les PJ doivent bien réfléchir avant de prendre leur décision. Veulent-ils sauver l'âme méritante de Racine d'Étoile au risque de transformer la Huacan aux ailes bleues en machine de mort, en statue animée tuant tout ce qu'elle trouve, ou préfèrent-ils envoyer vers le soleil l'âme d'un conquérant pétrie de haine et de violence afin que les insulaires puissent bénéficier de la paix ?

La Huacan aux ailes bleues

Dans tous les cas, le xochitonal refuse de rejoindre quelque communauté. Il sait que son absence a été très longue et que son existence a été oubliée. Il ne veut pas être considéré comme une menace, encore moins déclencher de faux espoirs chez les insulaires pour leur âme. Cependant, il a jugé les âmes des héros et, si jamais ceux qu'il considère comme dignes viennent à mourir, il les guidera jusqu'à la Huacan aux ailes bleues et ils pourront espérer rejoindre le soleil.





« Illustre tlatoa, Seigneur de l'Île, Maître de ces terres,
Moi, Racine d'Étoile, membre de la tribu Maaci et votre humble serviteur, reviens vers vous à propos de l'affaire que nous avons évoquée en privé avant mon départ pour la région des Mille Lacs. Il existe parmi les légendes des chemins qui m'ont éloigné de notre but mais, à force de persévérance et dans l'espoir de vous plaire, il me semble que j'arrive enfin au bout de notre projet.

Le territoire des Mille Lacs est certes luxuriant mais aussi dangereux par sa faune inconnue. Je regrette de ne pas m'être accompagné d'un Xiatalt qui m'aurait permis de rester plus longtemps loin d'un lieu civilisé. Cependant, je suis forcé de retrouver Roche ou quelque clan lorsque mes vivres viennent à manquer et parfois de fuir les dangers de notre Île. Grâce à Maacoatl, la chance m'a tout de même souri car j'ai l'espoir de rencontrer un sage du nom de Main Blanche qui semble capable de m'apporter de précieuses informations sur mes recherches. Je vous envoie donc un messenger et tâcherai de vous en envoyer un nouveau dès que possible pour que vous puissiez juger de mes avancées. Cela ne sera maintenant pas long, je le sens.

La Huacan aux ailes bleues nous tend les bras !

Je vous prie de croire en l'humilité qui est la mienne alors que je vous transmets ces mots. Que les Astres me guident et vous protègent jusqu'à notre prochaine rencontre.

Racine d'Étoile »

Autres	Pugnacité	Mobilité	Ruse	Statut	Science	Létalité	Protection
Clanique	2	3	2	2	2	1	0
Jaguar	4	6	5	5	4	3	0
Lama	2	4	4	3	3	1	0

Aides de jeu à imprimer et à découper

Thulé-assisted speedrun

Une nouvelle de Laurent Pendarias
<http://laurentpendarias.com/>

Illustrée par Sabine Rogard
<https://www.facebook.com/arby.rogue>

Tool-assisted speedrun : (def.) Performance consistant à terminer un jeu vidéo en un temps record en utilisant les capacités de la machine pour tricher.

1918

L'homme ouvrit les yeux. Il ne vit rien. Rien qu'un grand flou blanc. Ou peut-être gris ? Il n'entendait rien... Les autres soldats blessés s'étaient levés. Une nouvelle importante... Tous partis et pourtant...

Au milieu des limbes et des pensées éparées, l'homme sentit une présence. Quelqu'un était assis sur une chaise à côté de son lit et le regardait.

— *Good morning, mister Schicklgruber*, annonça une voix en anglais.

L'accent, teinté d'une pincée de dédain, trahissait une origine aristocratique.

Le blessé essaya de tourner la tête malgré la douleur. Ses yeux malades cherchèrent la silhouette de l'inconnu. Il ne vit qu'une forme noire. Le personnage, vêtu d'une large bure sombre, dissimulait son visage sous une capuche. Le soldat blessé distinguait quelques taches d'or. Probablement des bijoux. Colliers ou bagues...

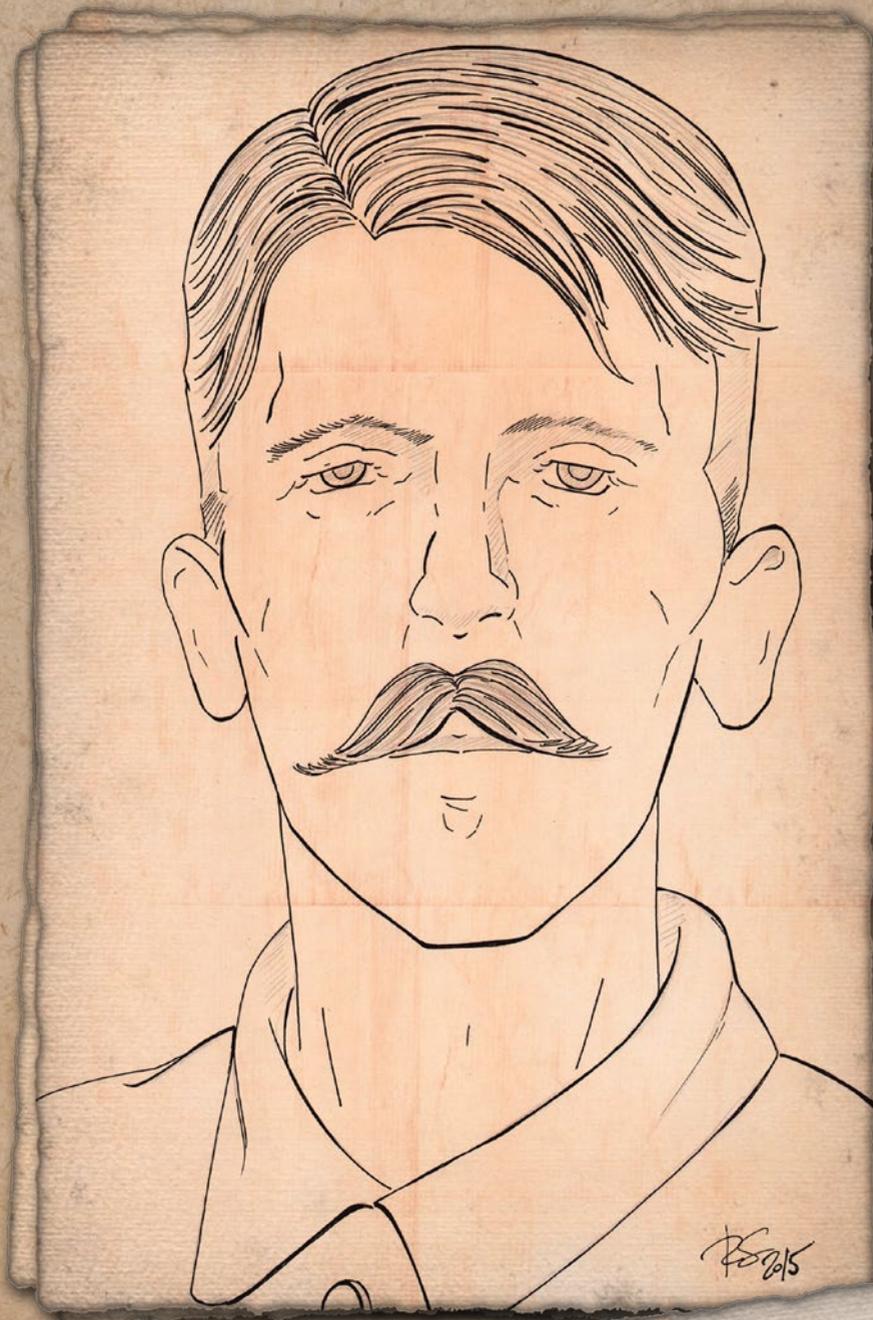
— Mais peut-être préférez-vous un autre salut, continua l'aristocrate en levant son bras droit tendu devant lui, *Heil Hitler*.

Hitler ne comprenait pas ce que disait l'inconnu. La confusion mélangeait ses pensées et l'empêchait de formuler des phrases.

— Vous ne comprenez pas, *mein führer*, mais je sens que ce salut sera à la mode dans une vingtaine d'années.

— Où suis-je ? parvint à articuler le soldat blessé. Qui ?

— Qui êtes-vous ? Je vais vous expliquer. Vous vous appelez Adolf Hitler. Né en 1889. Vous prétendez être peintre. Vous vivez en vendant des aquarelles pourtant vous avez échoué deux fois à l'examen d'entrée de l'Académie des Beaux-Arts. Vous avez choisi de participer à la grande guerre contre la France. Vous n'avez pas eu d'avancement car vos supérieurs estiment que vous n'avez pas les qualités nécessaires pour être un chef. L'avenir nous dira s'ils avaient raison... Vous avez été aveuglé par une at-





taque au gaz. Vos médecins ne peuvent pas vous soigner mais je peux le faire.

— Faites-le, ordonna Hitler.

— Pas maintenant. Il vous faut ouvrir les yeux. Au sens propre comme au figuré. Vous allez apprendre aujourd'hui une nouvelle bouleversante qui vous fera l'effet d'un coup de couteau dans le dos et la douleur que vous ressentez actuellement n'est rien en comparaison de ce qui vous attend.

— Je ne comprends rien à ce que vous dites.

— Vous allez embrasser votre destin. Quand vous ouvrirez les yeux, vous déciderez de faire de la politique.

— Pff ! Jamais de la vie. Je ne suis pas un de ces hommes corrompus au service des bourgeois juifs.

Hitler entendit une chaise racler le sol. L'inconnu s'était levé et s'apprêtait à partir.

— Une dernière chose : rasez cette épaisse moustache. Vous ressemblez trop à Nietzsche. Vous devez trouver quelque chose qui vous distingue des autres.

Et la silhouette se dissipa. Le soldat blessé cligna des yeux plusieurs fois. Il ne voyait que des formes floues mais il lui semblait que l'inconnu s'était évaporé... comme par magie. Avait-il rêvé ?

Quelques pas rapides résonnèrent dans le couloir. La démarche affolée d'une femme. Une infirmière probablement.

— Monsieur Hitler, j'ai une excellente nouvelle : c'est fini. Vous allez pouvoir rentrer chez vous.

— Comment ?

À travers les brumes du sommeil et du rêve, le soldat percevait l'émotion dans la voix mais ne comprenait pas de quoi elle parlait.

— Ca y est c'est fini. La guerre avec la France est terminée. C'est la paix. L'Allemagne a signé l'armistice ce matin.

Une vague de haine et de colère sans aucune mesure déferla dans l'esprit du soldat. Le goût amer lui arracha les entrailles et il ouvrit les yeux.



1924

Hitler ruminait dans sa cellule.

On lui avait accordé un traitement de choix en l'enfermant dans la citadelle de Landsberg am Lech mais il continuait de ruminer...

Pendant des années il avait haï les juifs auxquels il reprochait son éviction de l'Académie des Beaux Arts mais cette haine faisait pâle figure en comparaison du noir sentiment qui grandissait dans l'esprit de l'ancien soldat.

L'Allemagne avait été trahie de l'intérieur ! Victime d'un complot organisé par la juiverie internationale ! Il devait nettoyer ce pays.

— Hello mister Hitler.

Le prisonnier sursauta. Une silhouette obscure, cachée dans les ombres, avait surgi du mur. Hitler réagit comme à son habitude, avec hargne :

— Comment êtes-vous rentré ?

Il avait beau ne jamais avoir vu le visage de l'inconnu, il aurait pu reconnaître cette aura et cet accent n'importe où.

Ces six dernières années, Hitler s'était demandé s'il avait rêvé l'apparition de l'hôpital. Maintenant il n'avait plus aucun doute.

L'aristocrate portait effectivement une robe de bure noire taillée dans un matériau inconnu. Des runes nordiques brodées au fil d'or parsemaient l'encolure et les manches de son étrange vêtement. Des bagues brillaient aux huit doigts de l'inconnu (deux avaient été coupés) et un pendentif étrange pendait au bout d'une lourde chaîne de platine autour de son cou.

Tout puait la magie et l'occultisme dans cet individu.

— Les murs n'arrêtent pas les gens comme moi, dit simplement l'inconnu.

Hitler essaya de regarder sous la capuche et ce qu'il vit le terrifia.

— Vous n'êtes pas humain.

La peau de l'individu était blanche au point d'en être presque transparente. Ses pupilles brillaient d'une lumière multicolore. Ses longs cheveux blond platine encadraient un visage dont les traits juvéniles juraient avec le ton posé de la voix

— Pas exactement. J'appartiens à la plus haute race humaine. Je suis un hyperboréen. Un aryen pur, si vous préférez. À l'origine, les membres de mon peuple étaient tous comme moi mais... (Il marqua une hésitation énermée.) À force de s'accoupler avec des races inférieures, l'humanité s'est...

— S'est corrompue ! le coupa rageusement Hitler. C'est exactement ce que j'explique dans mon livre.

Dans sa cellule, Hitler s'était aménagé un petit cabinet de travail. La première guerre

mondiale lui avait fait découvrir les fusils et les attaques au gaz. Mais, assis à sa table, plume à la main, devant la pile de feuilles blanches, il testait de nouvelles armes plus terribles que toutes les autres : les mots.

— L'Allemagne a été trahie ! Mais nous prendrons notre revanche, éructa Hitler. Nous écraserons la France !

— La société des Thulé vous aidera. Voici un nouveau cadeau.

Il lui tendit un parchemin portant une inscription étrange. Une sorte de croix déformée.

— La svastika est un symbole magique. Si le nom vous paraît difficile à prononcer, dites qu'il s'agit d'une croix gammée.

— Vous êtes des magiciens, répondit dédaigneusement Hitler. Je ne crois pas à la magie. Je crois au pouvoir de la science. Je crois à la propagande. Je crois aux divisions de panzers et à l'armée de l'air.

L'hyperboréen afficha un sourire serein. Il entendait ce genre de discours sceptique très souvent ces derniers siècles.

— Ne sous-estimez pas le pouvoir d'une religion correctement pervertie. Je vous ai offert le salut magique des Thulé. Avec la croix, vous consoliderez votre pouvoir. Les magiciens des autres pays ne pourront rien tenter contre vous.

— Comment ?

— La svastika a le pouvoir de bloquer la magie des Juifs. Cela vous évitera de vous retrouver avec des golems sur le dos.

— Des golems ?

— Si vous aviez lu Meyrink, vous sauriez qu'il ne faut pas sous-estimer vos adver-



saires. Maintenant, vous devez continuer votre œuvre.

— Mais continuer quoi ? Je suis enfermé pour cinq ans...

— Suite à votre ridicule tentative de putsch, coupa l'hyperboréen. Montrez-vous plus rusé. Vous n'êtes plus un barbare traditionnel. Vous allez innover. Choisissez la voie légale. Quand les gens auront suffisamment peur, ils se tourneront naturellement vers vous.

— Le procureur ne me laissera jamais sortir.

— Au contraire.

L'inconnu s'enfonça dans les ombres du mur.

— La société des Thulé a le bras long.



Hitler sortit de prison le 20 décembre 1924, avant d'avoir purgé sa peine, et reprit son activité au sein du parti national-socialiste.

La crise économique de 1929 frappa l'Allemagne de plein fouet. Le parti d'Hitler, le NSDAP devint rapidement populaire et occupa une place croissante dans les élections.

Sous la pression populaire, le président accepta de nommer Hitler chancelier le 30 janvier 1933 et tout s'enchaîna très vite. Le 27 janvier, l'incendie du Reichstag (le parlement allemand), par des sbires du chancelier, donna à Hitler le prétexte pour suspendre les libertés civiles. Le 20 mars, le premier camp de concentration fut ouvert à Dachau. Le 10 mai, les nazis organisèrent un gigantesque autodafé pour brûler des

milliers de livres. Le 14 juillet, le parti nazi devint le parti unique.

Et l'horreur explosa en suivant une courbe exponentielle.

Le 30 juin 1934, lors de la nuit des Longs Couteaux, Hitler fit assassiner ses anciens partisans. L'année 1935 vit apparaître les premières lois antisémites. Le 12 mars 1938 l'Allemagne annexa l'Autriche et les Sudètes.

Le 3 septembre 1939, la France et le Royaume-Uni entrèrent en guerre contre l'Allemagne et tentèrent de stopper ses exactions, en vain.

Le 1^{er} septembre 1941, Heydrich imposa le port de l'étoile jaune aux Juifs. Et finalement, le 20 janvier 1942, les hauts dignitaires nazis planifièrent la « Solution finale » au « problème » juif. Puisque les fusillades n'étaient pas assez efficaces, il fallait adopter une méthode plus scientifique, plus efficace, plus rentable.

On fractionnait les tâches. On calculait. On planifiait. On exécutait. On obéissait aux ordres. On recensait les personnes. On regroupait. On empilait des gens dans les wagons. Hommes, femmes, enfants. On les envoyait dans des lieux inconnus dont ils ne revenaient jamais. On ne savait pas ce qui se passait et on évitait de poser des questions.

Le mal avait perfectionné ses techniques. On ne tuait plus à la machette, on tuait en hommes civilisés, grâce à des méthodes scientifiquement éprouvées.

Dix millions d'humains disparurent dans les camps de la mort. Cinquante millions de plus décédèrent à cause de la guerre.



« L'animisme avait donné une âme à la chose, l'industrialisme transforme l'âme de l'homme en chose. »

Max Horkheimer et Theodor Adorno,
La dialectique de la raison, 1944



30 avril 1945

Hitler désespérait dans son *führerbunker*. Il avait passé ses dernières semaines à construire des plans de bataille improbables, déplaçant des troupes qui avaient été vaincues depuis belle lurette. Les Alliés et les Soviétiques avaient enfoncé les flancs de l'Allemagne. Le rêve d'un troisième *reich* millénaire n'était plus.

— Hello mister führer ! dit simplement l'hyperboréen en surgissant des ombres du mur.

Le chancelier sursauta et déchaina aussitôt sa colère sur le sorcier.

— Ah vous voilà ! Où étiez-vous passé ? Nous pouvons encore gagner la guerre. J'ai besoin de votre magie.

— Vous avez déjà reçu notre aide. En échange des fouilles organisées par l'*Ahnenerbe*, le bureau nazi de l'occulte, nous avons veillé à votre sécurité. Ne trouvez-vous pas étrange d'avoir échappé de justesse à six attentats qui auraient dû vous coûter la vie ?

— Nous allons perdre !

L'hyperboréen n'avait pas pris une ride. Son visage affichait toujours l'air serein des vieillards et cette éternelle jeunesse.

— Vous le saviez depuis le début...

— Mais vous ! Vous m'aviez dit que m'aideriez ! Que vous aideriez l'Allemagne !

— Qui a parlé d'aider l'Allemagne ? La société Thulé a été conçue pour anéantir les humains. Nous devons reprendre la terre qui nous appartient. Nous avons détruit Jérusalem, Rome et Constantinople... Nous sommes parvenus à anéantir un tiers de la population européenne en répandant la peste noire. Je dois dire que j'étais très inquiet concernant le vingtième siècle. La raison semblait triompher. Je craignais de voir l'obscurantisme et la barbarie reculer mais vous... Vous avez réussi le miracle que j'attendais. Vous avez réussi à allier la barbarie et la raison.

— Vous m'avez utilisé...

— Bien vu, Einstein.

Le sorcier se pencha vers le führer comme pour lui faire une confidence.

— Pour précision, Einstein, c'est le savant juif qui va permettre aux Américains de gagner la guerre. Dois-je préciser qu'il a fui l'Allemagne par votre faute ?

Hitler resta interdit. L'hyperboréen eut un rire de nez.

— Je suis monstrueux mais, comme vos officiers nazis, je possède une bonne éducation. Nous n'allions pas nous quitter ainsi. Je vous ai apporté un dernier cadeau.

Le sorcier sortit de sa poche une fiole opaque.

— De l'acide prussique. Adapté, n'est-ce pas ? J'imagine que vous allez vouloir tous vous suicider. Je vous laisse maintenant. Je dois trouver un moyen de déclencher une



guerre nucléaire entre les Américains et les Soviétiques.

La silhouette de l'hyperboréen recommença à onduler et à se dissiper dans les ombres du bunker.

— À quoi rimait tout ça ?

— La société Thulé aide les singes talentueux à atteindre très rapidement leurs objectifs en enlevant de leur route tous les

obstacles. Nous avons épaulé Attila, Barbe Bleue, Gengis Khan, Vlad l'Empaleur et Staline dans leurs courses à l'anéantissement. *It was a thulé assisted speed run*, conclut-il en anglais.

Disparaissant dans la pénombre, le sorcier albinos donna une ultime explication :

— Aller plus vite ne signifie pas que vous faites mieux, c'est juste plus rapide.

FIN

VI^e TOURNOI DES NOUVELLISTES

Le 6^e Tournoi des Nouvellistes ouvrira ses portes le 12 septembre 2015.

La liste des nouvelles sélectionnées sera dévoilée dès le 05 septembre sur le blog Nouveau Monde.

Ce tournoi opposera 32 auteurs.

À vous de voter pour les départager.

La liste des nouvelles sélectionnées est consultable [à cette adresse](#)



Une enveloppe pour Boston

Un scénario Delta Green de Guillaume Gagnon

Illustrations de Laurent Dragon
Plan (p.86) de Guillaume Gagnon

Fiche de présentation

Visuel

La panique et le sentiment d'urgence

Pitch

Où les investigateurs seront confrontés entre combattre des fanatiques prêts à tout ou tomber dans un piège Mi-Go.

En quelques mots

Sachant que leur « alliance » avec le Majestic-12 est comptée, les Mi-Go développent une ruse pour s'allier Delta-Green, dans l'espoir que ces derniers frappent Majestic-12 suffisamment fort pour retarder l'inévitable. Pour ce faire, ils organisent une rencontre avec un journaliste (bien à son insu) à bord d'un vol commercial. Ce journaliste prétend détenir des informations cruciales concernant Majestic-12 et est prêt à les donner en échange de protection. Cependant, le même vol est détourné par des pirates de l'air particulièrement déterminés à faire valoir leur point de vue. (Coincidence ou machination Mi-Go ?) La situation vire rapidement à la violence alors que les investigateurs feront tout pour sauvegarder l'appareil d'un écrasement

meurtrier. C'est à ce moment que les investigateurs sont contactés par un agent Mi-Go, le « *SleeveMan* », qui leur propose de s'évader par une porte dimensionnelle. Après tout, il faut bien que Majestic-12 les croie morts s'ils veulent avoir une chance de les prendre par surprise. Cependant, cette porte ne peut être utilisée que par les investigateurs. S'ils choisissent cette option, ils devront laisser tous les autres passagers, incluant le journaliste, à une mort certaine.

À l'affiche

Alain Gravel : un journaliste d'enquête travaillant pour la Société d'État CBC au Canada. Il enquête sur les agissements douteux d'une minière dans le nord du Canada. Il s'agit en fait d'une opération d'excavation de Majestic-12. Il a maintenant peur pour sa vie et est prêt à échanger les informations qu'il possède contre une protection.

Les pirates de l'air : Ils sont trois fanatiques et très déterminés à faire écraser l'avion sur le Massachusetts General Hospital de Boston. Ils sont les protagonistes les plus dangereux de ce scénario. Ils feront tout pour atteindre leur but et se battront jusqu'à leurs derniers souffles.

Une enveloppe pour Boston

Ambiance

Ce scénario a été créé dans le but de déstabiliser les joueurs croyant commencer une simple investigation de routine. Ils se retrouvent très rapidement confrontés à une mort certaine s'ils n'agissent pas rapidement et avec intelligence. Confinés dans le fuselage d'un avion, les armes à feu, l'argent et leur contact ne leur seront d'aucune utilité. Seuls leur matière grise, leur sang-froid et leur capacité à mobiliser des passagers et des membres d'équipages en panique pourront les sauver. Dès l'instant que l'avion décolle, le temps leur est compté.

L'histoire passée

Dans le Nord canadien, et même dans le nord de la Terre de Baffin, une opération minière est en cours. Légalement, il s'agit d'une opération de prospection, mais vu les derniers scandales politiques au Canada, plusieurs journalistes cherchent en profondeur les liens entre les politiciens et les grandes minières qui exploitent les richesses naturelles du pays. Le journaliste Alain Gravel, de CBC, est envoyé en Terre de Baffin suite à une plainte anonyme d'une minière qui terrorise un petit village Inuit, au Nunavut. Pour faire suite à plusieurs articles de fond sur les communautés autochtones du Nord canadien, Alain Gravel a une réputation de bienfaiteur envers ces communautés. Ce qu'il découvre n'est pas une simple opération de prospection, mais littéralement une immense entreprise d'excavation. Avec l'aide des Inuits locaux, il

Le *SleeveMan* : Il s'agit d'une entité dimensionnelle capable de plier le temps et l'espace. Ses motivations semblent de vouloir aider les investigateurs puisqu'ils ont un rôle à jouer dans un futur proche. Il s'agit en fait d'une pure création des Mi-Go dans l'espoir de s'allier certains membres de Delta Green pour retarder les plans de Majestic-12. Du point de vue des investigateurs, il peut s'agir d'un allié potentiel très puissant, jusqu'à la fermeture du piège Mi-Go.

Implication des investigateurs

Initialement, les investigateurs sont impliqués dans une simple mission de routine. Ils ne se doutent pas qu'ils sont sur le point d'entrer dans une souricière Mi-Go. Du point de vue des investigateurs, contacter le journaliste est la première étape d'une enquête qui les mènera dans le Nord canadien, jusqu'aux confins des Terres de Baffin.

Enjeux et récompenses

- **Survivre aux pirates de l'air** qui prennent le contrôle de l'avion dans laquelle les investigateurs prennent place.
- **En apprendre plus sur le « *SleeveMan* »**, cet être capable de plier le temps et l'espace. Qui est en fait une marionnette Mi-Go.
- **Fuir par la porte dimensionnelle**, que le « *SleeveMan* » propose de créer pour les investigateurs.
- **Ou reprendre le contrôle et faire atterrir l'avion**, et ainsi complètement faire échec aux pirates de l'air

prend des photos de ce qui semble être une structure enfouie sous le pergélisol.

Il continue ses recherches sur cette mine. Il s'agit de *North Prospect*, une compagnie qui finance allègrement les pouvoirs politiques sur tous les paliers administratifs. Avec les photos en main, il décide d'aller confronter les dirigeants de *North Prospect* à Denver aux États-Unis. À ce moment, il faut comprendre qu'Alain Gravel ne se doute aucunement de l'importance de sa découverte : il s'imagine confronter une petite compagnie de prospection minière qui enfreint les lois environnementales du Canada et qui s'adonne à quelques menaces sur une communauté inuit. Il s'avère que les bureaux de *North Prospect* à Denver sont déjà sous surveillance par une cellule Delta Green puisqu'il soupçonne cette compagnie d'être une façade pour Majestic-12. L'arrivée d'Alain Gravel dans les bureaux de *North Prospect* allume plusieurs lumières rouges sur le tableau de bord de Majestic-12 relative à une brèche de sécurité et également chez Delta Green pour une opportunité inestimable d'informations.

Dès cet instant, les investigateurs sont amenés en renfort pour escorter Alain Gravel et le protéger contre les agents de Majestic-12. Le journaliste a déjà essayé une tentative de meurtre sur le chemin de l'aéroport de Denver et la panique com-

mence à le gagner. Un agent Delta Green le prend rapidement en charge le temps que les investigateurs prennent la relève lors de l'embarquement.

Ce que tous ignorent, c'est que la structure que Majestic-12 excave est en fait un vaisseau Mi-Go qui contient un laboratoire qui fera éventuellement le lien entre les Grey et les Mi-Go. Ces derniers ont filé l'information à une cellule Delta Green qui espionne en ce moment les bureaux de *North Prospect*. Mais cette cellule piétine à Denver. L'arrivée du journaliste canadien est une véritable opportunité pour relancer Delta Green sur les opérations de Majestic-12 en Terres de Baffin. Ils déploient donc un de leur projet; le « *SleeveMan* ». Il a pour objectif de fournir en informations Delta Green sur Majestic-12. Cette entité est une pure création Mi-Go qui a pour mission de devenir un allié mythique de Delta Green. Faire croire aux investigateurs qu'ils ont un destin et qu'ils sauveront éventuellement l'humanité.

Frise chronologique

- 17h55 : Arrivée des investigateurs et embarquement.
- 19h45 : Les pirates de l'air prennent d'assaut le poste de pilotage.
- 21h00 : L'avion s'écrase sur le Massachusetts General Hospital.



Première partie : UA1198

Introduction

Les investigateurs arrivent à l'aéroport de Denver suite à un appel d'assistance d'une autre cellule Delta Green. L'agent Fellwood, du FBI, membre de la cellule Delta Green qui demande assistance, leur résume l'importance de protéger le journaliste Alain Gravel. Il n'entre pas trop dans les détails de peur d'avoir été suivi. « *Ce témoin à des informations primordiales, cuisinez-le s'il le faut, mais il doit survivre jusqu'à ce que nous ayons les coordonnées. Je me suis débarrassé d'au moins une équipe qui nous suivait. Je ne pense pas qu'ils aient eu le temps d'en envoyer une autre. Une autre cellule se charge de couvrir vos traces d'ici à Boston. Vous devriez avoir environ 12 heures d'avance sur M12 d'ici à l'embarquement.* » L'agent Fellwood termine en leur donnant leurs billets d'avion. Il se dirige vers un bar et parle quelques instants à un homme, Alain Gravel. Il lui remet un billet d'avion, pointe un doigt vers les investigateurs. Il quitte par la suite. Les investigateurs doivent rapidement procéder à l'embarquement. Ils sont les derniers à embarquer dans l'avion. L'hôtesse de l'air ferme la porte derrière eux.

Note importante : Aucune arme n'est acceptée à bord. Pas même un couteau à beurre sous aucune raison. Seul l'Air Marshal (qui est déjà à bord) a une arme de service.

L'embarquement

L'avion est loin d'être bondé, et semble occupé à 50% environ. Il s'agit d'un avion

commercial moyen de type Boeing 737 de la compagnie United Airline. Le numéro du vol est l'UA1198. L'avion est divisé en deux sections : la première classe à l'avant et la classe économique à l'arrière. Un rideau de velours sépare les deux sections. Les sièges des investigateurs sont au milieu, dans la classe économique, au niveau des ailes. Mais comme l'avion est loin d'être plein, ils peuvent réorganiser leur place avec un peu de politesse et de persuasion.

Un investigateur avisé voudra inspecter l'avion à la recherche d'éventuel agent de Majestic-12. Il n'y a aucun agent à bord de l'avion, mais laissez-lui la chance de faire un test de vigilance. Que son test soit un échec ou une réussite, il ne trouve aucun indice d'un agent Majestic-12 à bord de l'appareil. À moins qu'il ne montre un badge d'autorité à l'hôtesse de l'air, il n'aura pas accès à la première classe. Avec une réussite spéciale, l'investigateur remarque un vieil homme très discret. Il s'agit du « *SleeveMan* ». Si l'investigateur s'approche pour le questionner, il se rend rapidement compte que le vieil homme dort confortablement et qu'un vieux chapeau melon cache en partie son visage pour favoriser le sommeil. Une canne est posée sur ses genoux et la respiration du vieil homme est lente et régulière. Il s'agit d'un vieil homme qui dort (pour l'instant).

Ne décrivez le reste que si les investigateurs semblent s'intéresser aux autres passagers. L'importance est de laisser croire aux investigateurs que le danger sera en débarquant de l'avion à Boston.

La plupart des occupants vaquent à leur occupation; lecture, jeux vidéo, ou ils sont absorbés sur leurs Smartphones. Il reste un petit garçon qui explore les lieux. Sa mère le suit des yeux. Il regarde l'investigateur le plus laid et semble chercher ses mots. « Tu dois avoir mangé beaucoup de bonbons toi ? » Sa mère vient rapidement le chercher en s'excusant (il s'agit de Sarah et Isaac). Il y a aussi un homme très grand (plus de 2m), de nationalité hindoue, avec un immense turban rouge sur la tête (Anirvan). L'homme s'efforce de faire entrer une valise dans le porte-bagage. Il est habillé d'une longue robe cérémonielle d'un rouge éclatant et semble particulièrement serein. L'hôtesse de l'air passe de siège en siège disant aux passagers de s'asseoir et de s'attacher pour le décollage.

Lorsque les investigateurs semblent satisfaits de leurs sièges et qu'aucun agent de Majestic-12 ne se cache dans les toilettes, l'avion peut décoller.

Le décollage

« Ici le capitaine Philips, votre pilote pour ce petit vol de 2 h 56. Nous avons le feu vert pour décoller. Nous n'attendons aucune perturbation météorologique d'ici à Boston. Je vous prie d'attacher votre ceinture jusqu'à ce que nous ayons atteint notre altitude de croisière. Merci! »

L'avion décolle sans aucun problème. L'hôtesse de l'air revient rapidement et offre des rafraîchissements.

L'interrogatoire de Alain Gravel

À partir de maintenant, laissez les investigateurs interroger le journaliste. Tant que l'interrogatoire avance et que les investigateurs semblent s'intéresser à son cas, jouer le jeu. Alain Gravel ne sait rien des Mi-Go ni de Majestic-12. Il y a une connexion Wi-Fi payante à bord de l'appareil, mais les Smartphones ne fonctionnent pas. Un joueur qui a accès à une communication satellite peut avoir accès à Internet. Toute information qu'Alain Gravel donne peut être vérifiée et validée. Ce qui devrait mettre en confiance les investigateurs.

Il est fort possible qu'un investigateur se retire de l'interrogatoire pour mieux observer l'équipage et repérer toute forme de danger. Dans ce cas, faites un test de vigilance et/ou d'écoute pour lui. Qu'il le réussisse ou non, il entend une conversation entre le petit garçon et l'hôtesse de l'air qui demande de voir le cockpit. C'est son anniversaire. L'hôtesse répond qu'elle va demander au capitaine, mais ne peut le garantir. Le reste de l'équipage est tranquille. Il y a de petites conversations anodines tout autour et plusieurs sont sur leurs portables ou Smartphones. Le grand hindou habillé en rouge est dans une conversation philosophique sur la religion hindoue et l'importance du cycle de réincarnation avec son voisin de cabine. Avec une réussite spéciale, l'investigateur repère le « SleeveMan » qui dort encore. Bref, il n'y a aucun indice d'un danger imminent de Majestic-12.

Alain Gravel

Physionomie : Bel homme au visage sympathique, Alain Gravel a les traits d'une vedette de télévision. Il inspire la confiance.

Comportement : Alain Gravel a souvent été intimidé dans sa carrière de journaliste d'enquête. Mais c'est la première fois qu'on tente d'atteindre véritablement à sa vie. Il est secoué par l'événement qu'il a vécu. Il garde, par contre, son flegme et sa politesse canadienne. Si les investigateurs ne font rien pour gagner sa confiance, il voudra continuer seul son chemin rendu à Boston et prendre contact avec la GRC (Police fédérale canadienne). Il collabore et donne toute l'information voulue au meilleur de sa connaissance à toute personne qui présente un badge d'une agence fédérale qui peut avoir une autorité légale sur lui. Cependant, il participe pleinement, aux meilleurs de ses compétences, à l'enquête sur Majestic-12 s'il est mis au courant de la situation. Il peut devenir un excellent contact pour les investigateurs et même éventuellement un sympathisant Delta Green.



Objectifs : Rester en vie est le premier objectif d'Alain Gravel. Il va aussi chercher à savoir de quoi il retourne avec *North Prospect* et pourquoi des agents fédéraux veulent à tout prix avoir de l'information qui peut être obtenue par un mandat de perquisition. Il va donc chercher à obtenir de l'information en adoptant le concept « tu me poses une question, je te pose une question ».

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85%
CON	12	Endurance	60%
DEX	11	Agilité	55%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	16	Corpulence	80%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	16	Intuition	80%
POU	15	Volonté	75%

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de vie	14
Santé mentale	80

Compétences

Athlétisme	30%
Bibliothèque	75%
Interroger	60%
Métier : journaliste	80%
Négociation	65%
Persuasion	75%
Photographie	40%
Survie	30%
Vigilance	65%

Langues

Anglais	95%
Français	75%
Inuktitut	20%

Combat

Bagarre	25%
---------	-----

Deuxième partie : Pirateries et héroïsmes

L'entrée des pirates de l'air

« Ici votre capitaine qui vous parle. Il semblerait que ce soit l'anniversaire d'un petit garçon. Il est prié de se présenter à l'avant de l'appareil ». L'hôtesse de l'air escorte le petit garçon jusqu'à l'avant. Un petit bonheur s'inscrit sur ses lèvres. La mère suit derrière. À partir de maintenant, les pirates de l'air prennent possession du cockpit et s'y embarquent.

Le plan :

Le plan est fort simple. Depuis le 11 septembre 2001, les cabines de pilotage sont blindées et impossibles à ouvrir sans l'aide d'un chalumeau ou d'explosif. Cependant, il est fréquent que les membres d'équipages ouvrent la porte pour aller satisfaire un besoin vital ou pour recevoir des rafraichissements des hôtesse de l'air. Ils attendent que la porte s'ouvre et forcent l'entrée en tuant toute personne sur leur passage. Ils doivent le faire rapidement avant que l'Air Marshal n'intervienne. Il y a trois pirates. La mère de l'enfant, un homme en première classe

plus proche possible du cockpit et le grand hindou habillé en rouge. L'homme en première classe et la mère ont tous deux une arme de poing en plastique. Les balles sont aussi en plastique. Une telle arme ne fonctionne que deux fois et peut difficilement tuer (max 1d8 +2 dégâts à bout portant). Cependant, la surprise et la blessure sont suffisantes pour permettre une approche corps à corps plus létale. Le plan final est d'écraser l'appareil sur le Massachusetts General Hospital à Boston.

Les investigateurs entendent clairement 3 coups de feu étouffés et l'avion pique rapidement du nez. Tous doivent faire un test d'athlétisme (sauf si attachés) ou subir 1d4 points de dégâts. Être assis donne un bonus de +20%. La descente en piqué dure plusieurs secondes jusqu'à retrouver une position horizontale. Un investigateur rapide va insister pour aller immédiatement à l'avant de l'appareil. Il va y trouver le cadavre d'une hôtesse de l'air avec une balle dans la tête et la porte blindée bien fermée.

L'Air Marshal intervient à ce moment. Il sort son arme et exige que tous regagnent leur place. Il a vu comment les pirates sont entrés dans le cockpit. Il reste méfiant, mais insiste pour que tous regagnent leurs places.

C'est à ce moment qu'Anirvan entre en action. Il saute sur l'Air Marshal et lui fracasse le crâne d'un seul coup. Il prend l'arme et la brise. L'Air Marshal n'est pas mort, un test de premiers soins permet de le stabiliser, il reste dans un coma léger jusqu'à la fin du scénario. Au choix du gardien, il peut reprendre connaissance pour donner un indice ou deux aux investigateurs. Il a sur lui un Smartphone fonctionnel connecté par satellite.

Dès cet instant le chronomètre est en route. Les investigateurs ont 1 h 15 pour reprendre possession de l'appareil. N'avez pas les investigateurs qu'un chronomètre est en route, mais insister qu'à partir de maintenant chaque seconde compte et qu'il est impossible de mettre le temps sur pause.

Dr. Amédé Bashir

Physionomie : Environ 50 ans et bien soigné. Visuellement, il pourrait être identifié comme musulman, mais son accent est purement texan. Seules une couleur de peau et une physionomie arabe trahissent les origines de ses grands-parents.

Comportement et objectifs : Il est fanatique. Rien ne le fera changer d'idée ; absolument rien. Son but est d'écraser cet avion dans l'hôpital et rien ne l'empêchera si les investigateurs ne le tuent pas. Il a des notions de pilotage suffisant pour remplir son objectif.

Motivations : Son fils et ses filles sont morts d'une leucémie. Il s'agit d'une erreur médicale d'un médecin du Massachusetts General Hospital, ou carrément un acte délibéré de meurtre. Il ne le sait pas. Il a perdu tout sens critique et ne cherche qu'à se venger.

Une arme à feu en plastique : Avec une imprimante 3D de qualité, il est possible de construire une arme de poing en plastique rose vif ou bleu poudre pour mieux déjouer les douaniers et autres agents d'aéroport. L'arme est construite en morceaux et peut être reconstruite en



moins d'une minute. En morceaux, elle ressemble à un puzzle 3D pour enfant. Même les balles sont en plastique. Le perceur, l'amorce et la poudre sont cachés dans les clés pour déjouer les systèmes de sécurité.

ARME À FEU EN PLASTIQUE

Dégât contact : 1d8+2

Dégât courte : 1d4

Cadence : 1

Munition : 2

Après utilisation, l'arme est considérée comme inutilisable.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60%
CON	10	Endurance	50%
DEX	16	Agilité	80%
FOR	12	Puissance	60%
TAI	11	Corpulence	55%
ÉDU	22	Connaissance	99%
INT	19	Intuition	95%
POU	17	Volonté	85%

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	11
Santé mentale	0

Compétences

Baratin	45%
Discrétion	65%
Imposture	75%
Médecine	80%
Orientation	60%
Persuasion	50%
Piloter : Avion de ligne	25%
Psychanalyse	95%
Science : Psychologie	90%
Vigilance	55%

Langues

Anglais 99%

Combat

Arme de poing 40%
Bagarre 30%



Sarah Snowden

Physionomie : Il s'agit d'une jeune femme dans la mi-trentaine avec un air très caucasien. Elle a les traits tirés et inquiets. On peut sentir une grande fatigue.

Comportement et objectifs : Elle est déterminée à accomplir son rôle dans cette histoire. Elle sait son fils condamné et a une haine profonde pour tout ce qui lui arrive. Elle rend responsable le personnel de l'hôpital et cherche à les tuer de manière la plus préjudiciable possible.

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80%
CON	10	Endurance	50%
DEX	18	Agilité	90%
FOR	14	Puissance	70%
TAI	12	Corpulence	60%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	14	Intuition	70%
POU	10	Volonté	50%

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de vie	11
Santé mentale	6

sible. Son rôle est d'amadouer les hôtes de l'air pour laisser entrer son fils dans le cockpit de l'avion. Elle est aussi responsable de tuer rapidement le pilote et copilote à main nue. Elle est ceinture noire en karaté.

Motivations : Son fils est leucémique et va inévitablement mourir d'ici 3 à 4 semaines. Il semble avoir été contaminé par un produit toxique dans le Massachusetts General Hospital. Elle a été entraînée dans cette histoire par le Dr. Bashir. Elle a perdu tout espoir de voir son fils guérir et souhaite venger sa mort en détruisant cet hôpital. Elle a envoyé une lettre expliquant son geste et une copie des dossiers médicaux de son fils au grand média américain. S'il existe une ouverture pour la faire changer d'idée, c'est par son fils et la possibilité de le guérir. Il faut cependant une réussite spéciale *ET* des preuves concrètes que c'est possible.

L'enfant répond au nom d'Isaac. Il est leucémique et n'offre aucune résistance. Sa mère l'attache sur un siège et il y reste jusqu'à la fin. Il est complètement soumis à sa mère et reste comateux jusqu'à la fin du scénario.

Compétences

Athlétisme	65%	Anglais	90%
Bureaucratie	75%	Combat	
Perspécité	25%	Arme de poing	65%
Premiers soins	40%	Bagarre	80%
Sci. humaine : Droit	80%	Karaté	80%
Vigilance	40%		

Langues

Anirvan

Physionomie : Un homme très grand ; très, très grand. Aussi très costaud. En fait, avec son gros turban rouge il dépasse les 3m. Il doit se pencher pour se déplacer dans l'avion. Il est clairement hindou. Il est habillé d'une robe cérémonielle rouge.

Comportement et objectifs : Son rôle est de rapidement repérer l'Air Marshal et de le neutraliser. Il n'agit que si un Air Marshal se manifeste ouvertement. Il se lève, le frappe à mort en prenant l'Air Marshal par surprise. Il brise l'arme de l'Air Marshal et retourne ensuite s'asseoir. Il dira, avec un fort accent :

« Je pensais que lui être un terroriste ». Une simple réussite en intuition ou perspicacité permet de savoir qu'il ment. Il va, bien sûr, se défendre contre toute personne qui tente de l'agresser. Sinon, il ne fait preuve d'aucune autre violence. Il garde un air serein et attend la mort. Son ultime objectif est de mourir en même temps que tous les autres passagers. Il va donc se rendre avant de trépasser dans un combat. S'il voit que les investigateurs prennent le dessus sur les pirates de l'air, il interviendra, sinon il reste à sa place et médite. Il ne donne aucune autre information même sous la torture.

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70%
CON	16	Endurance	80%
DEX	15	Agilité	75%
FOR	18	Puissance	80%
TAI	20	Corpulence	99%
ÉDU	18	Connaissance	90%
INT	14	Intuition	70%
POU	6	Volonté	35%

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de vie	19
Santé mentale	0

Compétences

Baratin	30%	Anglais	25%
Crédit	20%	Hindi	90%
Hypnose	50%	Combat	
Imposture	25%	Bagarre	40%
Médecine	35%		
Science occulte	40%		



ture. La seule manière est de réellement le convaincre qu'il mourra dans la seconde.

Motivation : Complètement fou, cet homme s'imagine qu'il se réincarnera en un être supérieur complètement libéré des nécessités du monde matériel. Il a accepté de prendre part à cette aventure, car il croit que l'énergie des âmes qui vont mourir au même moment lui permettra de pouvoir atteindre ce stade supérieur de réincarnation. Nul ne sait comment il arrive à un tel constat. Rien ne le fera changer d'idée. Il est irrémédiablement fou.

Ce qui est vérifiable (les éléments en italiques nécessitent une réussite spéciale dans la compétence bibliothèque¹)

Si les investigateurs disposent d'une connexion Internet ou d'un moyen de communication à l'extérieur de l'appareil, ils peuvent vérifier les éléments suivants. Le fait que les pirates soient en possession du cockpit ne coupe pas la communication Wifi.

- Il est possible de connaître le nom des pirates en ayant accès à la liste des passagers et leurs places dans l'appareil. Cette liste est disponible sur l'Air Marshal et les hôtesses de l'air en ont aussi une copie accrochée sur le frigo.
- Dr. Amédé Bashir, 53 ans, spécialiste en psychologie de l'adulte. Il perd ses 3 enfants en moins de 5 mois. Tous d'une leucémie de type inconnu et « fulgurante ». Sa dernière adresse connue est à Boston.
- Sarah Snowden, 33 ans, avocate civile pour la ville de Boston. Veuve depuis 2 ans. Mère d'un jeune garçon (Isaac) leucémique. Ceinture noire en karaté. *Au niveau biblique, Sarah est l'épouse d'Abraham qui offrit en sacrifice à Dieu leur fils Isaac. Un ange est intervenu pour sauver Isaac.*
- Les enfants du Dr. Bashir et d'Amanda Snowden, ont tous été traités au Massachusetts General Hospital de Boston.
- Anirvan est de nationalité hindoue. Anirvan veut dire « Immortel » en hindou. Il est en territoire américain pour affaire religieuse depuis deux mois. La dernière adresse connue est en Inde dans la ville de Jaipur. *Il a été traité pour une blessure à l'épaule au Massachusetts General Hospital à son arrivée au pays. Une mauvaise chute serait à l'origine de la blessure.*
- *Le FBI et la FDA (Food and Drug Administration) enquêtent actuellement sur le Massachusetts General Hospital pour plusieurs cas inexplicables de cancer de type leucémie chez les enfants. La compagnie Monsanto semble également sous enquête en lien avec ces cas.*

1 : Ici la compétence bibliothèque est utilisée pour rechercher efficacement sur Internet et faire des liens dans les multiples moteurs de recherches ou base de données qu'un agent fédéral a accès.



Comment déjouer les pirates de l'air ?

Initiative des investigateurs	Réaction des pirates de l'air
<ul style="list-style-type: none"> • Un expert en explosif pourrait réussir à faire une brèche dans la porte blindée du cockpit avec un extincteur et une explosion contrôlée. Sur une réussite normale, la porte est endommagée et finira par céder avec un bélier maison. Une réussite spéciale ou critique fait ouvrir immédiatement la porte. Un échec critique endommage la porte, mais fait également décompresser l'habitacle rendant toute forme de manœuvre presque impossible avec une pénalité de -20% à toute action jusqu'à la fin du scénario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Une caméra et un micro sont pointés sur la porte du cockpit. Donc les pirates ont connaissance de tout ce que les investigateurs disent et font près de la porte. Ils seront prêts à recevoir toute personne qui tente un assaut direct sur le cockpit. Il est donc impossible de les prendre par surprise. Il leur reste également une balle inutilisée dans une des armes de poing en plastique. Sarah n'hésitera pas à l'utiliser sur le premier qui passe la porte.
<ul style="list-style-type: none"> • Un expert en électronique peut, avec les bons outils, saboter sévèrement l'hydraulique et l'électronique de l'appareil. Il est possible de prendre le contrôle partiel de la navigation comme de pouvoir tourner, monter et descendre, ou encore réduire et/ou augmenter la cadence des moteurs. Une telle opération n'est possible que si l'investigateur a des connaissances en aérospatiale. Prendre le contrôle à 100% de l'appareil est impossible. Au mieux, un investigateur devrait être en mesure de contrôler 10% des fonctions avec cette approche. 	<ul style="list-style-type: none"> • Une tactique qui surprendra le Dr. Bashir. Il se concentrera exclusivement sur ses compétences de pilote croyant à une mal fonction ou son manque d'expérience de pilote. Cette tactique permettra aux investigateurs de sauver du temps. 10 minutes supplémentaires ou encore 20 minutes si un investigateur réussit à réduire la vitesse des moteurs.
<ul style="list-style-type: none"> • Soit par le micro, ou un autre moyen, les investigateurs peuvent tenter d'influencer Sarah pour sauver son fils. Pour ce faire, il faut la convaincre que la maladie de son fils est curable, et il faut le prouver. C'est cette dernière partie qui sera difficile. Il faudra monter rapidement une mise en scène avec l'extérieur. La présentation d'un faux reportage en direct peut la convaincre. L'arrestation en direct des dirigeants de l'hôpital et la découverte fortuite d'un sérum de guérison peuvent amener suffisamment de doute dans l'esprit de Sarah pour se rebeller contre le Dr. Bashir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sarah et le Dr. Bashir ne savent pas, ou ne peuvent pas, couper la communication avec la tour de contrôle. Ils sont donc condamnés à les entendre. Au jugement du Gardien, si les investigateurs montent un scénario suffisamment convaincant, Sarah devrait se rebeller. Une telle fin serait la preuve que la diplomatie et la négociation fonctionnent, même dans un jeu de rôle. Si le Gardien et/ou les investigateurs veulent un combat, Sarah élimine le Dr. Bashir, mais Anirvan intervient rapidement pour faire écraser l'appareil.



Le « SleeveMan » (ou Le Voyageur)

Physionomie : Physiquement, le « SleeveMan » ressemble à un vieil homme à qui on aurait trop fait de chirurgie plastique. Son visage est très ridé et étiré. Le tout donne l'impression que la peau de l'homme n'est pas celle du squelette. Il a de grands yeux globuleux et un test de vigilance/intuition réussi permet de se rendre compte qu'il ne cligne jamais des yeux. Il a une voix rauque et semble avoir la santé d'un fumeur qui fume 10 cigarettes par jour depuis 7 décennies. Il marche lentement avec une canne. Il est habillé d'un vieux costume démodé depuis 40 ans et porte un chapeau melon qui cache un crâne chauve rempli de taches brunâtres.

Comportement : Il en fera peu physiquement pour aider les investigateurs. Cependant, il peut être une source d'informations vitale pour guider les investigateurs vers une solution. La première interaction avec un investigateur sera de lui donner un indice évident comme la localisation du Smartphone satellite dans la poche de l'Air Marshal ou la liste des passagers. Il se révèle

lora si les investigateurs perdent le contrôle de la situation. Particulièrement si Anirvan prend le dessus sur eux. Si, pour une raison ou une autre, les investigateurs attaquent le « SleeveMan », il se laisse faire. Il ne souffre d'aucune douleur. Son corps cesse simplement de fonctionner. Il s'effondre sans vie.

Objectifs : Le premier objectif du « SleeveMan » est de se faire voir comme une entité mythique bienveillante et d'avoir la confiance des investigateurs. Il se présente comme un simple voyageur dimensionnel qui désire aider. Dans les archives Delta Green récentes, on fait référence à un être qui prend contact avec certaines cellules. Une de ses cellules l'a surnommé le « SleeveMan » en faisant référence à sa peau qui ressemble plus à une enveloppe (ou pochette), mal adaptée à la structure de son squelette. N'oubliez pas qu'il est une marionnette Mi-Go.

Son deuxième objectif est de sauver les investigateurs et faire croire à Majestic-12 que le problème s'est résolu de lui-même par l'écrasement de l'avion. Il a le pouvoir d'ouvrir une porte dimensionnelle pour 4 ou 5 personnes. Si plus de 5 personnes passent la porte, cela va attirer l'attention de Nyarlathotep. Une perspective que les Mi-Go veulent éviter à tout prix. Si les investigateurs refusent d'entrer dans la porte, le « SleeveMan » va leur donner sa canne et disparaître ((1/1d4) santé mentale). La canne est fabriquée à partir d'un alliage très dur et impossible à détruire sur Terre. Elle peut facilement servir de pied de biche pour ouvrir la porte du cockpit.

Un investigateur astucieux pourrait demander au « SleeveMan » d'ouvrir une porte dimensionnelle sur le cockpit. Ce dernier consent, mais ce sera en fait un mensonge. Les investigateurs seront amenés dans une « dimension parallèle » le temps de leur expliquer leur rôle pour rétablir l'ordre des choses sur Terre ; c'est-à-dire la destruction de Majestic-12.

La panique est une des maladies les plus contagieuses. Surtout dans un endroit clos comme le fuselage d'un avion. En contrepartie, un très grand stress peut amener certains individus à se surpasser et accomplir l'impossible. Il est important pour le gardien de mettre du stress sur les investigateurs. Ne leur permettez pas de réfléchir. Utilisez l'ambiance de panique pour forcer les investigateurs à prendre des décisions, sinon l'équipage va les prendre pour eux. Immédiatement après la descente libre de l'avion, les passagers sont majoritairement en panique et si les investigateurs ne font rien pour calmer les gens, la situation peut rapidement dégénérer. Un test de persuasion est nécessaire pour calmer temporairement les passagers qui peuvent entendre ce que l'investigateur dit. Un investigateur particulièrement doué pour manipuler les foules peut utiliser ses compétences à son avantage. Il faut rappeler qu'une foule a les capacités mentales d'un enfant de 10 ans environ. Un échec critique peut entraîner

un passager à sauter sur un investigateur en criant : « C'est un terroriste ! ». En annexe, le gardien peut trouver quelques conseils pour faire la gestion du stress des passagers.

Les investigateurs peuvent rapidement communiquer avec l'extérieur s'ils trouvent le Smartphone de l'Air Marshal. L'extérieur ne peut rien faire pour reprendre le contrôle à distance, mais informer les autorités peut avoir certains avantages. 20 minutes après avoir communiqué avec les autorités, un ingénieur de Boeing peut assister les investigateurs s'ils veulent jouer avec les systèmes électriques et hydrauliques. Le Smartphone peut également servir pour entrer en contact avec les pirates de l'air par l'entremise de la tour de contrôle. Les pirates ne vont pas répondre, mais peuvent entendre tout ce qui se dira. C'est un des moyens pour communiquer et jouer sur la fibre maternelle de Sarah.

Le « SleeveMan » (voir fiche ci-contre) entre en jeu officiellement 15 minutes avant l'écrasement.

Le « SleeveMan »

Caractéristiques

APP	8	Prestance	40%
CON	10	Endurance	50%
DEX	16	Agilité	80%
FOR	8	Puissance	40%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	∞	Connaissance	∞
INT	∞	Intuition	∞
POU	35	Volonté	100%

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de vie	10
Santé mentale	80

Compétences

Il possède toutes les compétences que le Gardien juge nécessaires à 75%. Il parle toutes les langues.

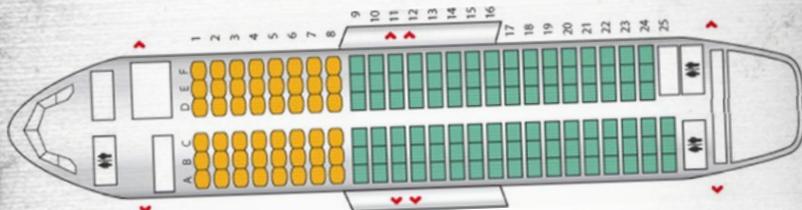
Ne se battra jamais.

La porte dimensionnelle

Fonctionne comme le sort Création d'un portail en page 265 du manuel de base l'Appel de Cthulhu édition 30^e anniversaire. Le « SleeveMan » dessine, avec sa canne, sur une porte de secours ou le plancher, la porte dimensionnelle.

Annexes

Configuration d'un Boeing 737



Passagers et panique

Il y a exactement 80 passagers et 5 membres d'équipages (Pilote, copilote, 2 hôtesses de l'air et l'Air Marshal) à bord du vol UA1198. Sur les 80 passagers, on inclut les investigateurs et les pirates de l'air.

Pour faire la gestion du stress et représenter visuellement le niveau de panique dans l'appareil, utilisez des « jetons de stress ». 10 jetons représentent un état total de panique. Lorsque l'appareil fait un piqué au moment où les pirates de l'air entrent en jeu, placez immédiatement 7 jetons sur la table. Ajoutez 1 jeton aux 10 minutes. Enlevez 1 jeton si les investigateurs investissent du temps à calmer les passagers. Au moment de poser le 11e jeton, les investigateurs ont complètement perdu le contrôle des passagers. Ils ne peuvent plus avoir d'interactions cohérentes avec eux.

Ce qu'on trouve à bord

- Valise solide en métal
- Extincteur
- Articles de voyage
- Réfrigérateurs
- Mini congélateur
- Ustensiles en plastique
- Vaisselles en verre incassable
- Tablettes/portables
- Laissez aller votre imagination

Mike Vorbosky

42 ans
Air Marshal
Race : Caucasien

Ce personnage est éliminé rapidement. Un gardien qui désire néanmoins ses caractéristiques peut utiliser celle d'un agent générique du FBI présenté en page 225 du manuel Delta Green.

Compétences

Professionnel 50%
Niveau d'adversité 25%

Vicky Williams
et Sandra Grey

33 ans/28 ans
Hôtesse de l'air
Caucasiennes

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50%
CON	10	Endurance	50%
DEX	14	Agilité	70%
FOR	11	Puissance	55%
TAI	10	Corpulence	50%
ÉDU	13	Connaissance	65%
INT	14	Intuition	70%
POU	10	Volonté	50%

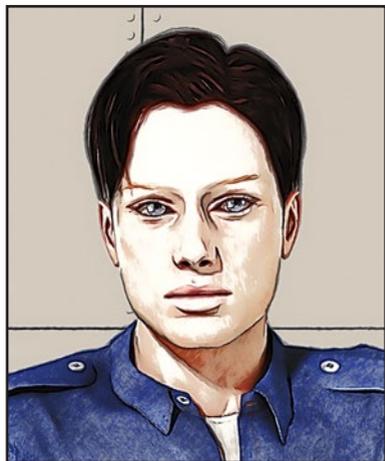
Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	10
Santé mentale	50

Compétences

Amateur	25%
Niveau d'adversité	10%





Mike Vorbosky



Alain Gravel



Dr. Amédé Bashir



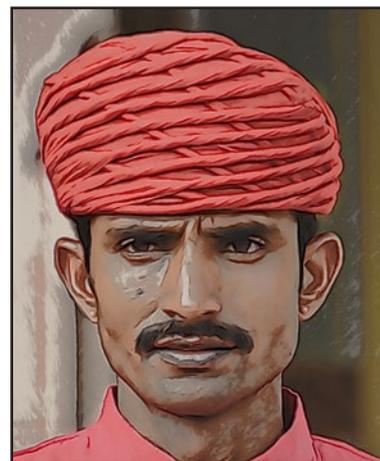
Sarah Snowden



Vicky Williams



Sandra Grey



Anirvan



Le « SleeveMan »

Aides de jeu à imprimer et à découper

LE LABYRINTHE

Une nouvelle de Lily-Plume



Illustrée par Sabine Rogard
<https://www.facebook.com/arby.rogue>

Il était las, il était seul. Seul entouré de ces murs de pierres. Ces hauts murs, enceinte sempiternelle de son tourment.

Il avait faim, une sensation dévorante qui envahissait son existence. Il regarda autour de lui : rien que des murs, des couloirs étroits et sombres et bien sûr le plafond. De verre, pour lui faire regretter son ancienne liberté ; il pouvait contempler le ciel, grisaille de nuages aujourd'hui.

Un animal en cage, voilà ce que l'on avait fait de lui. De son existence passée, il ne subsistait plus rien. Même pas une de ces paires de sandales qu'il aimait tant.

Il avait été un des jeunes hommes les plus élégant de son époque, important des textiles d'au-delà des mers, achetant des ouvrages aux meilleurs tisserands.

Jadis, on l'appelait le joyau de Minos, trésor bien gardé par son père qui voyait en lui le moyen de faire une magnifique alliance avec une cité voisine.

Sa sœur Ariane lui manquait, ils partageaient tous deux ce goût pour l'artisanat de qualité. Elle devait être mère à présent. Jeune fille, sa beauté aurait pu faire de l'ombre à bien des déesses. Elle avait dû

avoir un magnifique hyménée et de beaux enfants devaient à présent faire sa fierté.

Une larme coula sur sa joue. Ressasser le passé ne servait à rien, il faisait un piètre monstre en vérité.

Il s'était résigné, mais aujourd'hui, le tribut du roi Egée devait arriver. Il redoutait particulièrement cette journée : sept jeunes filles et sept jeunes hommes seraient déposés sur son territoire, le célèbre labyrinthe de Dédale dont même l'architecte ne pourrait se libérer s'il y était enfermé.

Il laisserait les jeunes errer et inéluctablement ils seraient attirés vers le centre. Son antre. Poussé par sa nature animale, il leur briserait le plus rapidement possible les os et les mangerait crus, comme le voulait son enchantement. Ce n'était qu'à cette condition qu'il survivait.

Poséidon avait été clair, le sort prendrait fin la quarantième année mais à condition qu'il ne se nourrisse que de chair humaine. En revanche, il n'avait pas précisé la quantité, un petit morceau de temps à autre aurait peut-être suffi. C'était sans compter la cruauté du roi Minos qui avait vu là





une occasion de se venger des athéniens qu'il avait vaincus à la précédente guerre. Il s'était dit qu'un tribut de quatorze athéniens tous les neuf ans serait une récompense plus que justifiée et cela lui permettrait de nourrir son monstre de fils. Minos savait en effet que celui-ci ne pourrait pas résister à l'appel de viande humaine.

Il avait également veillé dans sa mansuétude habituelle à ce qu'un pan de mur soit orné des plus beaux miroirs achetés aux phéniciens. Miroirs qui étaient à présent brisés, et dont les débris jonchaient le sol. La bête prenait bien garde à les enjamber quand il passait par là.

Il savait qu'on l'appelait à présent le Minotaure, autrement dit le taureau de Minos. Les gens avait-il oublié celui qu'il avait été autrefois ? Le prince Asterios, plus brillant que le soleil lui-même ? C'était comme s'il avait toujours été enfermé, lui semblait-il.

Pourquoi cette malédiction s'était-elle révélée à son vingtième anniversaire ? Le roi Minos avait voulu un fils vigoureux, fort, et d'une longévité extraordinaire. Zeus lui avait accordé ce fils exceptionnel, sous conditions bien sûr. Si seulement son père avait respecté son engagement envers Poséidon qui l'avait aidé à accéder au trône... Et c'était lui qui payait le prix fort de la négligence de son père, tandis que celui-ci poursuivait son règne tyrannique.

Peu importait, il avait déjà passé près de trente-six ans dans ce labyrinthe, encore quatre et il serait libre. Et roi.

Affranchi de son attirance pour la viande humaine et grâce à sa constitution hors du commun il étendrait son règne bien au-delà des frontières de son père. Las, le Minotaure, anciennement nommé prince Astérios, se coucha à même le sol et ferma les yeux.

Adossée à une colonne, Ariane réfléchissait. Thésée, ce prince prétentieux, était peut-être son seul espoir. Il était arrivé quelques heures plus tôt avec le tribut athénien. Vêtu d'une tunique richement décorée, il se distinguait du reste du groupe. Son air supérieur et sa tenue ridicule avait exaspéré la princesse.

En arrivant devant le roi Minos, le prince orgueilleux avait pris la parole et proclamé qu'il mettrait fin à ces mises à mort. Tant d'arrogance avait provoqué l'hilarité dans les appartements royaux où se tenaient tous les notables du palais. Ariane qui était cachée derrière de larges tentures l'avait longuement dévisagé. Bien-sûr, sa tunique démontrait un mauvais goût certain, mais son visage était passable, bien qu'il ait l'âge d'être son fils, elle ressentit une certaine attirance envers lui. Il ne lui serait pas désagréable d'être unie à cet homme : des cheveux et une peau sombre, des yeux clairs, tout le contraire d'elle qui avait les yeux bruns et les cheveux flamboyants. Flamboyant comme le soleil disait souvent son frère Astérios. A ce souvenir, elle avait versé une larme mais s'était reprise rapidement. Elle avait bien assez pleuré comme ça.

Une idée avait germé dans son esprit. Une idée folle qui la séduisait d'autant plus : pourquoi ne pas se servir de ce stupide athénien pour réaliser son rêve de devenir mère et reine ? Personne n'avait voulu ni de Phèdre ni d'elle après la disgrâce qui était tombée sur leur famille.

Elle savait que Thésée ne sortirait pas vivant du labyrinthe. Mais Ariane, elle, connaissait le secret pour en sortir : un soir de fête, Dédale, dans un état second le lui avait révélé. Un moyen hypothétique qu'il n'avait pas eu le temps d'expérimenter.

Mettant fin à ses réflexions, Ariane se dirigea de son pas gracieux vers les appartements où les prisonniers avaient été menés en attendant d'être livrés au Minotaure. Un regard tendre adressé au garde suffit à lui faire ouvrir la porte. Thésée était là, au centre, entouré de ses compagnons d'infortune. Le silence se fit, et attrapant Thésée par le bras, Ariane le conduisit dans l'une des chambre au fond de la pièce. Se méprenant sur ses intentions, le jeune athénien l'étreignit passionnément. La différence d'âge qu'il y avait entre eux ne paraissait pas le gêner.

Reprenant le contrôle de la situation, Ariane repoussa son fougueux prétendant et sans transition lui exposa son plan. Thésée l'écouta, pensif, hochant la tête à plusieurs reprises. Oui, ils pouvaient le faire, oui il pourrait faire d'elle sa reine s'ils revenaient victorieux. Mais puisque c'était elle qui avait eu l'idée de ce stratagème il exigeait que ce soit elle qui l'exécute. Lui reste-

rait en retrait, prêt à intervenir si les choses se passaient mal.

Après avoir choisi une jeune athénienne qui lui ressemblait, Ariane lui donna sa tunique et lui indiqua comment rejoindre discrètement ses appartements.

Le Minotaure se réveilla en sursaut. Il entendait le bruit sourd des grilles qui soulevaient et il sentit au plus profond de son être une étincelle d'excitation s'allumer. La bête en lui s'éveillait.

Se redressant, il se concentra sur les bruits et les odeurs qui lui parvenaient. Un parfum familier lui chatouilla les narines... Celui-ci se rapprocha lentement, il n'était pas désagréable et lui rappelait de bons souvenirs.

Une personne qu'il appréciait... Cette nouvelle l'aurait rempli de joie s'il avait été sûr de contrôler l'animal qui s'éveillait en lui. Les autres athéniens restaient quant à eux à distance, immobiles, tétanisés, il percevait l'odeur aigre de la peur qui émanait d'eux. C'était plutôt inhabituel, les autres années les jeunes athéniens étaient restés groupés, errant dans le labyrinthe en espérant trouver une sortie. Humant l'air de nouveau, il sentit que l'odeur connue s'approchait encore.

Intrigué, le Minotaure se leva et marcha lourdement en sa direction. Se guidant grâce à son odorat, il marcha des heures durant ; l'adrénaline se répandait dans ses veines à mesure qu'il se rapprochait de son but. Une silhouette de femme se dessina enfin dans la pénombre d'un couloir :



une femme bien frêle en vérité et habillée à la mode crétoise. Elle tenait une pelote de laine de couleur blanche dans la main gauche. Avait-elle l'intention de le ligoter avec, se demanda Asterios dissimulant un rictus.

« Reste où tu es », lança la femme d'une voix curieusement aiguë.

Le Minotaure écarquilla les yeux, il connaissait cette voix, il avait grandi avec. C'était celle de sa sœur adorée, Ariane ; par Zeus, que fabriquait-elle ici ? Il peinait à garder les idées claires : les délicieuses senteurs de chair humaine lui titillaient les narines et il avait le plus grand mal à retenir ses pulsions.

« Ariane, quel plaisir de te revoir, bien que je ne comprenne pas ce que tu fais ici. J'espère que tu as pu fonder une famille nombreuse et heureuse et ainsi honorer notre lignée. » Voilà ce que le Minotaure, autrefois prince de Crète, aurait aimé dire à sa sœur après une séparation de trente-six longues années. Mais parler avec une gueule n'est pas aisé et il émit quelques grognements peu amicaux.

— Ce que l'on raconte est donc vrai ! Tu es devenu une abomination ! Ma vie est devenue un cauchemar depuis ta transformation ! Aucun prince digne de ce nom n'a réclamé notre main à Phèdre et moi, tous craignent que la malédiction ne s'étende à leur famille.

Le cœur de l'ancien prince saignait tandis que sa langue léchait ses babines en prévision du festin qui s'annonçait.

— Thésée, un prince athénien consent à me prendre pour épouse si je te tue et délivre ainsi les athéniens du terrible tribut que leur impose notre père. Je te connaissais bien quand tu étais encore maître de ton corps et je sais que tu n'aurais jamais été contre mon bonheur, ainsi pardonne-moi si tu es encore là, mais voici l'opportunité de fonder ma propre famille... J'ai déjà quarante-six ans et mes chances d'être mère seront nulles à ta sortie... Si notre père te laisse sortir."

Elle soulevait là un point intéressant, Asterios s'était déjà demandé si son père le laisserait réellement sortir un jour ou s'il ne préférerait pas au contraire conserver le mythe d'une bête puissante et sauvage à sa disposition comme preuve de sa supériorité. Pendant qu'il réfléchissait, tout à ses pensées et à sa volonté de ne pas tuer sa sœur, il ne s'aperçut pas que celle-ci avait dégainé un petit poignard dont le manche était gravé à l'effigie d'Athéna de sa ceinture et l'envoyait droit dans sa direction. D'un bond, il s'écarta, médusé.

Sa sœur avait osé le viser, lui, son propre frère. Très bien. Si elle le prenait comme ça, il n'avait plus le choix. Inspirant profondément, puis mugissant féroce il chargea. Cette trahison avait eu raison de l'ombre d'humanité qui survivait en lui. Mais sa sœur l'esquiva d'un bond gracieux. Le Minotaure, fou de rage changea de trajectoire et chargea de plus belle. L'once d'humanité qui survivait en lui n'arrivait pas à reprendre le contrôle et le Minotaure, uniquement guidé par son instinct

animal, chargea de nouveau la princesse. Mais Ariane était agile, et elle ne se laissa pas si facilement attraper. Récupérant son poignard dans une pirouette elle visa de nouveau le Minotaure qui tout à sa course ne vit pas la lame arriver.

Comme il avait pu le constater la première fois, sa sœur avait fait bien des progrès dans ce domaine, après tout elle avait eu trente-six ans pour s'entraîner et la fine lame se ficha directement dans la partie la plus humaine du Minotaure : son cœur.

Épuisée, Ariane se laissa tomber au sol, tout près du monstre. Son sang ruisselait à flot ; et quelle ne fut pas sa stupéfaction

quand elle vit qu'il reprenait forme humaine. Déjà, peu à peu ses cheveux s'éclaircissaient. Sa figure redevenait celle qu'elle avait été avant sa transformation, aussi juvénile, comme si le temps n'avait pas eu de prise sur lui. En le contemplant, d'anciens souvenirs refirent surface, quelques larmes s'échappèrent de ses yeux. Mais les regrets ne lui étaient d'aucune utilité, elle avait choisi son destin et il lui fallait à présent rejoindre Thésée et les autres athéniens.

Récupérant sa pelote de laine qu'elle avait mise à l'abri durant le combat, elle commença à rembobiner lentement le fil, celui qui devait la conduire vers son avenir.

La poupée viennoise

Une nouvelle de Jean-Paul Raymond

Illustrée par Sabine Rogard
<https://www.facebook.com/arby.rogue>

-1-

Qu'on en juge, une bonne fois, dans un contexte de découverte :

Situé exactement au centre de l'Europe, entre la chaîne des Alpes et celle des Carpates, il existe un étroit passage par où le Danube s'échappe. C'est là que s'étend Vienne, l'une des portes de l'Orient.

Du sommet de la cathédrale Saint-Étienne, vers l'ouest, on ne distingue qu'une haute barrière de montagnes, bastion de la vieille Europe ; tandis que plus à l'est il se découvre l'immensité d'une plaine ; cette dernière préfigurant les steppes ininterrompues, l'infinitude russe et sibérienne.¹

C'était au cœur de la vieille ville que Sophie déambulait, accompagnée d'Andrews. Chez elle, et à son bénéfice, on remarquait surtout un visage avenant constellé de taches de rousseur, ainsi que deux nattes flamboyantes rehaussées l'une et l'autre par des

1 : librement inspiré d'une citation de Jean Mistler.

rubans d'un rouge soyeux. Quel âge ? On pourrait dire... Oh, dans les vingt-cinq ans ! À ses côtés, Andrews se montrait enveloppé, assurément massif, d'une ossature puissante.

Tous les deux s'efforçaient à ne pas s'égarer, arpentant posément la multiplicité de ruelles dont l'origine glorieuse remontait à cinq siècles, et où nombre d'enseignes rappelaient l'ancien passé de la ville-forteresse. Quasiment à chaque pas, ils découvraient des bâtisses mystérieuses aux murs quasi aveugles, de minuscules passages, ainsi que les marches branlantes d'escaliers dérobés.

La vieille poste impériale sommeillait dans son coin, à présent enclavée par d'étroites boutiques tchèques – à moins qu'elle fussent hongroises – où l'on vendait de tout : du jambon, des colliers et des fleurs en papier. Les rues environnantes dégorgeaient de marchands proposant aux touristes des tapis arméniens. Elles embaumaient chacune le café turc, les confiseries.

— Nous y voilà, conclut Sophie.

Elle déchiffrâ une plaque. Le passage avait pour nom : *Chemin de la Belle-Lanterne*. Le jean pâle de Sophie, aussi sa veste émeraude, s'accordaient étroitement avec ses yeux d'eau

claire. Dans l'air, il s'incrustait une odeur de piments, d'ail et de tomates frites. L'échoppe était coincée entre deux étals pauvres, le premier grec et l'autre juif. Une poussière grisâtre constellait la vitrine.

— On y va ?

— C'est d'accord.

La main dessus, la porte raclait. Une moiteur tranquille régnait à l'intérieur. Le commerçant – un Tchèque – se mit à trotter. Un haut feutre d'astrakan lui recouvrait la tête ; ce qui dégageait, chez lui, une houpette minuscule. Le désordre broussailleux de sa moustache en pointe lui donnait faussement l'allure d'un conquérant.

Sans se laisser distraire par aucun préambule, il se mit à annoncer. Son anglais rocaillait. Il se montra concis :

— Oui, je vous attendais. C'était pour aujourd'hui.

— On a dû vous téléphoner.

— J'ai obéi aux ordres. J'ai préparé l'objet. Par contre j'ai eu des frais, davantage que prévu.

— Autrement dit, lui rétorqua Sophie, serait-ce là le moyen d'augmenter vos enchères ?

Le bonhomme, dans son antre, parut embarrassé. Il frotta lentement ses mains l'une contre l'autre avant de relever un menton broussailleux. Pour la fin il sourit, et ce fut très étrange :

— Il y a eu le vieil homme qui ne voulait pas mourir, et sans compter *les autres*, lancés sur la même piste.

— Ceux-là du Vatican ? Mais non, ils ne savent pas.

— Le croyez-vous ? Qui donc l'affirme ?

Sophie évita de répondre. Ensuite elle attendit avant d'interroger, directement, une nouvelle fois ; et là, pour l'occasion, elle se fit des plus âpre :

— Quelqu'un qui aurait trop parlé ?

— Je ne saurai vous dire. Mais en ce qui me concerne j'ai fini le travail. J'ai racheté la poupée. Ce fut une réussite.





Le Tchèque baissa les yeux. Il apparut gêné :

— L'argent, si vous avez...

— Oh oui ! Oh certainement ! Mais avant tout...

— Bien naturel. Que je vous montre l'objet.

La poupée étincelait. Elle se trouvait moulée dans une porcelaine fine. Elle mesurait entière – de ses escarpins à sa chevelure – dans les trente centimètres. Ses lèvres s'enroulaient sur une candeur ourlée tandis que sa perruque tirait vers le blond pâle. Une cape ajourée recouvrait ses épaules.

Mais aussi, il y avait autre chose : ses yeux interrogeaient. Ils pouvaient être bizarres, d'un blanc plutôt laiteux, dormeurs, articulés.

— On dirait des ajouts plus anciens que le reste.

Les lèvres de Sophie frémissaient. Elle regarda Andrews, son compagnon anglais. Décidément... *Andrews qui ne savait pas tenir sa langue !* Cette fois il y eut le Tchèque pour regarder ailleurs. Sophie dut se reprendre. Elle affirma, concise :

— Bon, d'accord. Tout va bien.

Les mains fébriles, elle enveloppa la poupée étrangère, puis la glissa dessous son bras.

-2-

Ils quittèrent la boutique et ce fut comme une fuite. Ils jetaient des coups d'œil un peu par derrière eux. Ils se méfiaient des passants. Quelques minutes plus tard ils furent à leur hôtel, le respectable *Des Vier Jahreszeiten*. Les plantes vertes de l'entrée pendaient grises – atrophiées – tandis que le portrait de l'Impératrice Élisabeth, posé

dessus le *desk*, entretenait rêveusement sa tristesse séculaire.

Ils montèrent dans leur chambre où Sophie s'empressa de fermer la fenêtre, de tirer les rideaux, pourtant sans se priver d'un regard circulaire.

Un chantier de construction faisait face à l'hôtel, occupant le rez-de-chaussée jusqu'au troisième étage. Une grue métallique trônait sur un tas de sable, sur des plots en ciment où il n'y avait personne ; pas l'ombre d'un ouvrier pour occuper les lieux.

Andrews déballa la poupée.

Il fendit le corsage. Il déchira la robe tout comme la petite cape. Pour ne pas être en reste Sophie se saisit de la tête, dont elle brisa le cou en écaillant la porcelaine. Le mécanisme céda avec un claquement sec, et la perruque se décolla. Alors... Il ne resta plus grand-chose, à peine deux ou trois axes tous plus ou moins faussés.

Sophie accrocha l'intérieur. Elle avança la main, puis s'en alla extraire le dispositif basculant ou – plus précisément – la paire des yeux *dormeurs*.

— Cette fois ! murmura-t-elle.

Elle ramena vers elle ses minuscules trouvailles.

— Tu y vois quelque chose ? interrogea Andrews.

— Même pas. S'il existe des signes – gravés, rien qu'ébauchés – ils doivent être minuscules. Lorsqu'on caresse au doigt... Devine-t-on des sillons ? Oh, à peine ! J'aurais besoin d'une loupe.

— Très bien. OK, cheftaine. J'ai compris.

Andrews était déjà parti. Il dévala les escaliers et puis s'orienta dans la petite ruelle qui ceinturait l'hôtel, le temps de se renseigner auprès d'un marchand de journaux, avant de s'engouffrer aux abords d'une échoppe proposant des *kébabs*. Ce fut un marathon qui se termina une demi-heure plus tard lorsque le jeune Anglais se retrouva enfin, essoufflé, poussiéreux et les joues écarlates, assurément souriant. Il claironna :

— Que de la chance, Sophie : j'ai fini par trouver !

Il portait sous le bras une imposante lentille de presque dix centimètres, solidement fixée sur un pied métallique. C'était l'un de ces engins dont se servent les brodeuses et autres championnes du monde dans la catégorie *du petit point*.

Précautionneuse et impatiente, Sophie pencha la loupe, par là définissant une mise au point parfaite. Elle y plaça dessous l'une des pupilles en verre ; et puis... et là... ce fut pour s'extasier :

— *Il y a bien quelque chose !* Enfin, c'est pas gagné.

Andrews n'attendit pas. Leurs épaules, à tous deux, finirent par se rejoindre.

— Il me faudrait comprendre.

— Oh tiens : regarde mieux.

Sophie abandonna la place.

— Une écriture cunéiforme !

— Ou un vieux truc dans le genre. Il se peut qu'il s'y loge des racines phéniciennes ; ou bien, différemment : un zeste d'araméen, et un hébreu... *carré*.

— Terrible ! en réagit Andrews. Moi, je me paume en plein ! Faudrait que tu m'expliques.

Sophie affermit son regard. Ses deux *si précieuses nattes* lui battirent les épaules. Cette fois elle souriait, mais c'était davantage une moue pour elle toute seule :

— Sache que, dans ce domaine, mes connaissances ne sont – et avant tout – que fragmentaires, flottantes. Mais soyons fous : je me lance !

On sait que l'hébreu « carré » est la forme primitive de l'ancienne écriture hébraïque, celle qui évoluera vers le phrasé yiddish. Regarde bien Andrews, leur manière « si étrange » de dessiner chaque lettre. On n'y distingue aucune voyelle. Et puis les mots... Ils se lisent de la droite vers la gauche !

— Arrête-moi si je me trompe : c'est la même chose que pour l'arabe ?

— Bien vu. L'évolution de l'écriture ne se veut être qu'une histoire de famille. On sait que le syllabaire d'origine sarrasine, ainsi que son cousin plus étroitement hébraïque, sont issus d'une même souche. Ils revendiquent tous deux une origine semblable. À savoir, sauf erreur : le graphisme des anciens Phéniciens imaginé voici près de 3 000 ans, lorsque ce peuple des mers se mit à commercer, lorsqu'il créa ses propres ports, lorsqu'il relia l'Europe aux pourtours de l'Afrique.

Andrews saisit la balle au bond. Le garçon s'exclama :

— Sophie, si je compte bien... 3 000 ans de distance ; ou bien, autrement dit : 1 000 ans avant JC ! Oh, c'est beaucoup trop tôt ! Enfin, je te le rappelle... Ce qui nous in-



téresse... c'est davantage... ce qu'on a pu écrire... *entre l'an zéro et l'an 100* !

— OK, là je te suis. Pourtant... quelques années plus tôt... et si on considère les Manuscrits de la Mer Morte ; ici... sauf erreur de ma part... c'étaient déjà de l'hébreu et de l'araméen... *mêlés* ; comme sur les yeux de la poupée !

— Sophie ! *L'araméen* ? Tu en parles facilement ! Aimerais-tu, s'il te plaît, éclairer ma lanterne, me préciser deux-trois détails ?

La rouquine répondit :

— Il y a eu, tout d'abord, ce que l'on a appelé *l'Aram* qui fut, aux temps anciens, une province autonome bordant l'actuelle Syrie, et qui a généré un langage « d'entre deux » que plusieurs spécialistes baptisent *d'intermédiaire* ; un idiome qui combine le très vieux phénicien à l'hébreu archaïque.

Terrible, assurément ! Quelle mine d'érudition !

Andrews frémit de la paupière. Puis Sophie s'apprêta à glisser le second reliquat – en fait, l'autre petite bille – par dessous sa grosse loupe, lorsque...

-3-

La porte s'ouvrit avec lenteur. Oui, mais Sophie, usant d'une main hâtive, eut le réflexe de propulser les deux yeux minuscules... Direct dans le soutien-gorge ! Tout en hurlant :

— Gaffe Andrews ! Attention !

On était bien d'accord.

D'autant que l'un des intrus essayait de décocher son premier coup de matraque. Seulement... Andrews s'était penché, si bien que le jeune Anglais ne se reçut qu'une

vague secousse... *même pas duraille* !... sur le pourtour de l'oreille.

Pour lui, ce fut là une vraie chance.

Andrews hurla, puis il lança sa droite. Cueilli dessous le menton et sonné par l'impact, son adversaire se fit léger. Il décolla avant de s'affaler en un tas mollasson.

Du côté de Sophie... *L'effarouchable rouquine* relevait une chaise. Par là il y avait de quoi faire rebondir en plein n'importe quel adversaire – au plus loin dans les cordes – surtout que son type à elle se mit à encaisser des sales coups de dossier, direct dans les narines ; s'en trouvant caressé, nappé d'afflux de sang ; ce avant de promener un sourire angélique. Quand même, et tout autant, le bougre voulut s'y remettre, repartir au combat, au charbon, à l'assaut.

Hélas, surtout pour lui, il y eut un changement avec Sophie pour le cueillir – directe et résolue – avec un index fulgurant, avec son plus grand doigt planté entre deux côtes : *la botte du Sage Manchou* ! L'assailant fut stoppé. Il devint rouge, en tentant d'aspirer un air qui se dérobaît si bien que – pour la fin – le type décida de s'écrouler, une seconde et dernière fois. Terminé. Fin de partie.

Sophie se retrouva avec Andrews près d'elle, les bras un peu fléchis et le souffle chahuté. Tous les deux contemplaient leurs adversaires déchus, grenouillant et vautreés au milieu du parquet.

— Ils ont des noms, ces zouaves ?

Pourquoi s'interroger ? Andrews en haussa les épaules. Il murmura :

— Je pense à la *Sapinière*, autrement dit : à de vagues *Services Secrets* aux ordres du Vatican.

Au fil du temps, « la Sapinière » était devenu l'un des meilleurs organismes de renseignements au monde. Notamment, « la Sapinière » recouvrait une structure qui s'était révélée, quelques années auparavant, lorsque le syndicat *Solidarność* – l'ancienne controverse polonaise – décida de s'opposer directement au KGB.

Précisément, « la Sapinière » avait en charge les enquêtes extérieures.

Elle dépendait de la Première Section de la Secrétairerie d'État.

— Ces gens-là sont puissants. Ils ne vont plus nous lâcher.

— D'autant que, maintenant, ils savent que nous possédons les yeux de la poupée.

Sophie se tâta la poitrine dans un geste réflexe. Son *ouf* ! fut perceptible. Il fut une sorte de délivrance : les deux billes arrondies étaient restées en place, au chaud contre ses seins.

Excellent ! Il n'y avait rien de perdu.

— Il faut savoir ce qu'on va faire d'eux.

D'autant que les quidams – que les deux *g'men* du Vatican – recommençaient à émerger, qu'ils se tenaient la tête, qu'ils épanchaient leur sang, lequel se dispersait en coulures sur leur front, comme autour de leur nez. Andrews se mit à les fouiller :

— Ils n'ont aucun papier, et pas davantage d'armes. Mais non : là j'exagère. À qui donc, ces matraques ?

— Elles ne leur ont pas servi ; ou à peine ; sans grand art. Aurais-tu une idée ?

— Les couper en morceaux. Ou peut-être les flanquer direct dans le vide ordures ! Ou les interroger.

— Pas la peine : ils ne savent rien ; rien qui nous intéresse.

— Le nom de leur patron ?

— Un *monsignore* quelconque. En poussant rien qu'un peu, ils risqueraient de nous avouer le nom d'un discret anonyme enjuponné dans sa soutane, l'un de ceux baptisés avec un titre ronflant. Que dirais-tu d'un : *Directeur des Collections Vaticanes* ?

— Seulement, nos deux fouineurs... depuis un petit quart d'heure... ils viennent de tomber sur un os !

— Dis-toi, compléta la rouquine : les yeux de cette poupée, on se les a et on se les garde ! Allez, ouste !

Ici, Sophie se mit à joindre le geste à la parole ; à savoir : de se mettre à talonner les côtes des deux gaillards tout en y rajoutant une carresse d'orteils aux environs des incisives.

— Pas la peine de grogner : vous êtes des grands garçons.

Sans excès de douceur, les inconnus furent relevés. Ils jetaient autour d'eux des regards hébétés. Leur équilibre flancha lorsqu'ils se retrouvèrent, et l'un en face de l'autre, sur le plat du palier.

— Bon débarras ! N'y revenez plus !

— Ça, tu peux y compter. Oui mais, en attendant, il y a nos petits yeux – enfin, ceux de la poupée – qui ensorcellent pas mal de monde, aux moins quelques fâcheux qui ne



vont plus tarder à nous asticoter, une nouvelle fois, encore ; et ce, sans faire dans la dentelle !

— Très bien. Pour résumer, que penses-tu qu'il faut faire ?

— Mais contacter le Professeur Manly. Lui transmettre une copie de nos marques phéniciennes. Lui saura décider. Par la suite...

— On n'en a pas fini.

— Pas trop, non. Comme tu dis.

-4-

Sophie se dirigea franchement vers la fenêtre, au moins pour vérifier l'opacité des deux rideaux ; et ce ne fut qu'après qu'elle alla à la pêche... dans les rondeurs de son soutien-gorge !

Ils s'y mirent patiemment, pour copier avec soin chacun des signes gravés, l'indistinct des motifs, de ce mystérieux *abjad*² qui ne comportait aucune voyelle. Sophie guidait Andrews, tout en lui affirmant :

— J'ai la ferme conviction que Mandy va réussir. Andrews, je suis tranquille : le Professeur saura.

Wilfrid Mandy était un érudit. En sa chaire de Cambridge, ses travaux le conduisaient à échanger – en permanence – avec les meilleurs des linguistes, ceux d'un Moyen-Orient intimement biblique.

2 : *abjad* = alphabet ne comptant que des consonnes comme l'arabe ou l'hébreu. Les voyelles sont rendues à la lecture par des signes de ponctuation auxiliaires (diacritiques).

Sophie récupéra ses yeux, enfin : les billes de verre. Pour un instant elle s'amusa à les faire jouer, entre ses mains ; puis transcription ; puis *scan* ; puis envoi sous la forme d'une PJ dans la boîte *e-mail* de Mandy.

— Bien reçu, fut l'immédiate réponse en provenance de Londres. Me semble intéressant.

— On ne peut jamais savoir.

Mais Andrews s'inquiétait :

— Tu crois qu'ils vont revenir, les autres, ceux aux gros bras ?

— Qui sait ? À part qu'ils ne trouveront rien.

Là, Sophie se trompait.

Tandis qu'elle se plaquait la main sur la poitrine l'Apocalypse se déclencha. Ce fut un épisode violent. Les vitres de la rue éclatèrent. Les montants des fenêtres furent d'un seul coup disjoints. Les rideaux se déchirèrent tandis que plusieurs ombres – confuses et puis brutales – faisaient irruption dans la chambre. Sophie n'eut même pas le temps : elle subit l'agression et puis enfin, comprit :

— La grue ! Celle du chantier ! Ils l'ont faite pivoter pour traverser la rue ! C'était juste un décor, histoire de nous amuser.

Sophie fut mise à mal par un brouillard piquant. Elle tomba en avant direct sur les genoux. Elle oublia Andrews, et tout ce qui n'était pas l'effroyable douleur lui broyant le cerveau. Sophie s'évanouit, Andrews à ses côtés.

Tous deux furent transportés. On les jeta pèle-mêle sur le siège d'une Mercedes suavement métissée d'odeurs riches de tabac.

Lorsque Sophie revint à elle, la rouquine se tortdit sous des nausées en quantité.

Mais enfin, autour d'elle...

Il y avait la grosse berline. Cette dernière empruntait une allée empierrée qui traversait un parc à la fois sombre et inquiétant. De nombreux arbres – apparemment, il s'agissait de tilleuls – se rejoignaient au-dessus du passage.

Plus loin et à main droite, une statue se pavanait au-dessus d'une colonne. C'était un Chevalier en bronze, ce dernier-là raidi avec ses armes de l'ancien temps. Deux gros lions somnolaient, alanguis, à ses pieds.

Ils stoppèrent dans une cour dont le sol était pavé. Un puits, surmonté d'une margelle, se dressait dans un angle, tout à côté d'un vieux canon datant du XIX^{ème}, lequel se trouvait là plus qu'à moitié rouillé.

Sophie fut débarquée sans excès de douleur. Andrews restait à genoux. Oui mais et empoigné par dessous les aisselles, on le remit debout. À tous les deux, on leur entortilla une serviette odorante sur le pourtour du visage. L'un des types renseigna :

— Notre Maître souhaite vous voir. Fort étonnant, n'est-ce pas ? Mais non : il n'est pas mort.

-5-

Traînés plutôt que poussés, ils franchirent tant bien que mal la grande porte du château. À de nombreuses reprises, ils empruntèrent des galeries donnant sur l'extérieur où ils furent balayés par des rafales tenaces tandis qu'ils dominaient cette

plaine interminable qu'on qualifie d'hongroise, cette vastitude sans horizon.

Sophie, et puis Andrews, pénétrèrent dans une salle dont le plus haut des murs était garni de portraits. C'étaient, pour la plupart, des visages importants qui répandaient, au-delà de leur cadre, un regard morne, halluciné.

Enfin ils découvrirent une statue étrange : encore un Chevalier, mais un Chevalier écorché. Ses veines et son squelette se voulaient apparents. Son maxillaire baillait sur une bouche édentée. Ses orbites restaient vides. Il levait le bras droit. Il brandissait un cœur. La sculpture se fondait dans une obscurité tranquille, à peine coupée de lumignons. Bien sûr, ce devait être voulu ; histoire de créer l'ambiance ?

Sophie eut un recul. Était-elle effrayée ? Elle se permit le réflexe de se rapprocher d'Andrews tandis que le jeune Anglais demeurait en retrait. Deux hommes, deux grands gaillards, lui maintenaient les poignets. Sophie en soupira. Peut-être aussi que des larmes lui mouillèrent les paupières ?

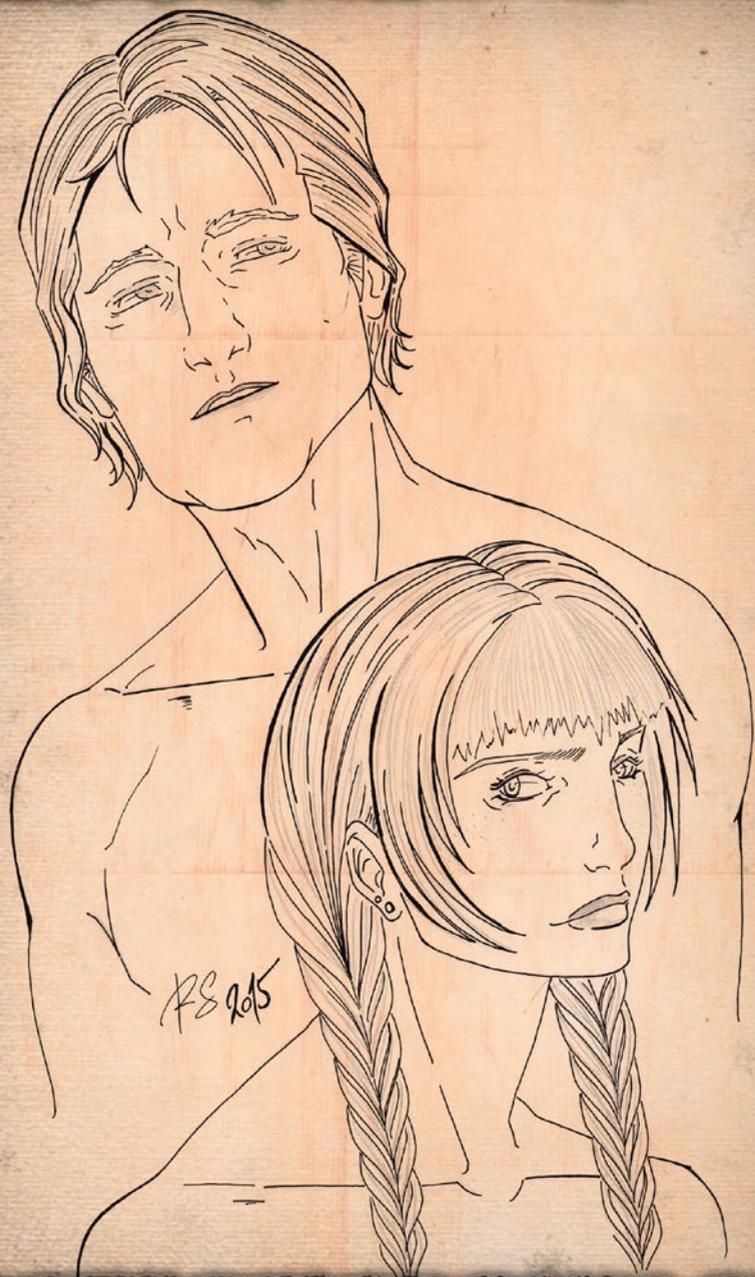
— Pourquoi ? Mais pourquoi donc ? ne sut-elle qu'à nonner.

Après, il y eut un chuintement, un glissement de caoutchouc, et puis l'accent d'une voix renfermant en elle-même une autorité singulière, un timbre vigoureux qui éclata par dessous les lambris :

— Surprenante, n'est-ce pas, cette figure *intimiste* de mon Empereur défunt ?

Et puis, usant d'un signe :

— Laissez-nous.



Les trois géoliers du couple se reculèrent, sans dire un mot. Du même coup, Sophie en fut presque soulagée.

Le nouveau venu était infirme, maladivement vautre sur le coussin d'une chaise encadrée de grandes roues. C'était un siège orthopédique, discrètement motorisé. L'inconnu possédait de longs cheveux précieux, cendrés et puis bouclés, lui masquant les oreilles. Autrement son visage se voulait être sec, sans empatement, exempt de rides. Ses pupilles distillaient le regard froid des aigles :

— Je me présente : Rodolphe, Prince de Mödling, et je suis le dernier d'une lignée très ancienne ; celle des *Hohenstaufen*.

Superbe ! Andrews se mit à balbutier. De plus, et pour le moins, il se montra maladroit :

— Enchanté. Qui connaît votre nom ?

Le Prince toisa l'Anglais d'un coup d'œil acéré, singulièrement glacial. Toutefois l'Autrichien répondit avec une grande patience, avec une distinction singulièrement profonde :

— Je dois vous préciser...

Une langue lécha ses lèvres :

— Les *Hohenstaufen* étaient de glorieux souverains, avec le titre d'Empereur. Leur dynastie ancienne a eu le rayonnement d'une superbe épopée, avant d'être évincée, condamnée à l'oubli sous l'influence néfaste des tous premiers *Habsbourg*, il y a maintenant sept siècles.

— L'histoire qui en découle, chacun peut la connaître. Cette lignée nouvelle – je parle des *Habsbourg* – a occupé le trône d'Autriche et puis, pour une bonne part, celui du

Saint-Empire³, jusqu'aux ultimes sursauts concluant la Grande Guerre ; autrement dit : jusqu'en 1918.

Sophie venait de se faire plaisir. En attendant il y eut Andrews, assurément vorace, maladivement curieux :

— Sept siècles ? Voyez-vous ça ! Où se situe le piège ?

— Mon cher ami il n'y en a pas, lui répondit le Prince. Surtout qu'en aucune circonstance je ne suis votre ennemi.

— On pourrait en douter.

— Les apparences restent trompeuses. Elles sont particulières. À toutes fins, il devenait nécessaire que nous puissions nous rencontrer, ce pour mettre en commun le plus précieux de nos connaissances. Et moi, dans mon état...

Sophie coupa, raidie :

— OK, mais maintenant qu'on vient de faire un *visu* raisonnable, qu'attendez-vous ? Parlez.

Le Prince fut sans détours :

— Que vous me remettiez une chose qui m'appartient : il s'agit d'une poupée ou, pour le moins, de ses yeux.

— Ah oui ?

L'infirmes se redressa en fermant son visage :
— J'ai mes informateurs. Ils sont très efficaces.

Ce devenait du James Bond ! À en mourir de rire ! Sophie se plut à grimacer :

3 : Les Habsbourg ont fourni tous les Empereurs du Saint-Empire Romain Germanique entre 1452 et 1740.



— Peut-être oubliez-vous que cette poupe nous appartient. Nous l'avons achetée, et tout à fait régulièrement.

— À part que votre boutiquier ne fut pas des plus honnêtes, qu'il n'a fait que de vous vendre une marchandise volée... À moi, dans mon château. On me croyait mourant, et puis...

— Et puis ?

— Et puis j'ai survécu. Ma race reste solide. Elle a franchi les siècles.

-6-

La nuit était venue. Andrews, tout autant que Sophie, avait été conduit dans une chambre spacieuse, ou plutôt un salon. Ils purent s'y rafraîchir. Un valet en livrée s'en vint leur proposer un cocktail de jus de fruits accompagné de thé vert, aussi des sucreries secrètement parfumées où se mêlaient, à la fois, la pistache et la rose.

Naturellement ç'aurait pu être – pour eux – un moment agréable, mais il y avait la porte : fermée à double verrou. Plus loin, deux fenêtres en ogives découvraient un balcon. Il faisait presque chaud malgré une petite pluie qui, depuis une bonne heure, frappait les contrevents.

Et le même valet réapparut, afin de les inviter :

— Mon Maître vous réclame.

Le domestique se dégaya, libérant le passage. Andrews en profita pour questionner Sophie :

— Devons-nous y aller ?

— À ton avis ? Avons-nous le choix ?

Ils suivirent, côte à côte, l'interminable d'un couloir. Ensuite, ce fut pour pénétrer à l'intérieur d'une salle dont le plafond ouvragé écrasait par sa masse. Il se rassemblait là quantité d'armes anciennes – des pertuisanes, des gantelets et des hauberts, des poignards et des lances – disposées en écus sur chacune des cloisons.

Le Prince les attendait. Il trônait, solitaire, à l'extrémité d'une longue table. Leur hôte se montra enjoué.

— Prenez place, mes amis. Et pardonnez à mon état de ne pouvoir vous accueillir en me levant, pour vous saluer.

Des candélabres brûlaient. Le service fut rapide. Puis le dessert fut servi, avec l'émoi gourmand d'un savoureux *apfelstrudel* nappé de crème anglaise sur un lit de myrtilles.

Le Prince sut se montrer disert, singulièrement courtois. Il savait faire état de son érudition, et d'une manière si élégante que Sophie et Andrews ne purent faire autrement que de se retrouver ardemment passionnés. Leur hôte ne les lâchait plus. Il se mit à évoquer *le fameux de l'affaire*. Cette fois, il se lança :

— Remontons, si vous le permettez, jusqu'au milieu des années 1200, lorsque mon lointain ancêtre – l'Empereur Frédéric II, celui de la statue, le Chevalier écorché – fut porté sur le trône du Saint-Empire Romain Germanique par la seule volonté du Pape Grégoire IX. Pour dire la vérité ce fut une affaire discutabile, singulièrement douteuse ; et particulièrement lorsque le Saint-Père de l'époque posa ses conditions : qu'il devenait *obligatoire* que le nouveau souve-

rain prenne la tête d'une croisade – ce serait donc : la sixième – jusqu'en Terre de Judée.

— Ah oui ? Et votre aïeul, dut-il s'exécuter ?

— Bien sûr, mais pas tout de suite, car Frédéric s'y refusa. Il renâcla plusieurs années. Or cependant, à bout de résistance, cerné de toutes part – et même excommunié ! – il ne put que s'y résoudre : ses soldats s'engagèrent. Ils envahirent la Palestine. Mais là... Ce fut exceptionnel ! *Car jamais ils ne combattirent !*

— Tiens donc ? Je trouve ça étonnant, d'autant que je me suis laissé dire que les campagnes de ces temps anciens n'avaient été que boucheries, atrocités et puis massacres.

— Objection, Votre Honneur ! Pour leur majorité nous nous trouvons d'accord. Mais pas pour la sixième croisade ! Celle-là fut différente. Elle fut même qualifiée *d'entreprise pacifique*.

Ici, d'une lippe gourmande, le Prince relâcha ses lèvres, au moins pour tempérer le poids des mots à venir :

— Il faut considérer que des liens amicaux se tissèrent naturellement entre l'Empereur german et son principal adversaire, à savoir : le Sultan *Malik-al-Kamel*. Tous les deux négocièrent. Leurs troupes fraternisèrent, et de manière si remarquable que l'Empereur Frédéric eut même l'insigne honneur d'être nommé : *Roi de Jérusalem* !⁴

Ce devenait curieux. Sophie se laissait emporter, murmurant pour elle-même :

4 : Authentique, comme d'ailleurs tout ce qui concerne les rapports de l'Empereur avec le Pape d'alors.

— Je commence à comprendre.

De plus elle conservait sa cuiller en hauteur, débordante de myrtilles et couronnée de crème. Son regard s'égarait. Mais le Prince poursuivit :

— Cette histoire bienveillante nous mène à nos affaires, car il y eut le Sultan qui – *en gage d'amitié très sincère* – fit à mon vieil ancêtre un cadeau somptueux. Ce n'était pas de l'or ! Encore moins des pierreries ! Rien qu'un vieux parchemin.

— Oui : le fameux *G Gospel*.

— Quoi d'autre ? Je vous le demande ? Ce legs inestimable peut facilement dater... De deux mille ans ! Hé bien...

— Quoi ?

— Que seulement, aujourd'hui... il faut aussi savoir... *qu'il a été perdu* ! On raconte que l'Empereur l'aurait enseveli au plus profond de ses caves, pour y être protégé – y être mis à l'abri – hors de portée des reîtres... de ceux du Vatican, comme des *petits malins* tel cet Anglais de Cambridge, votre commanditaire. J'ai nommé là : Wilfrid Mandy.

D'un coup, piquée au vif, Sophie se redressa :

— Donc, si je comprends bien, alors... Le *si fameux G Gospel* ne serait – peut-être pas – un mythe imaginaire ni, en aucune façon, une légende moyenâgeuse ?

— On peut le supposer, lui répondit le Prince. D'ailleurs... Je possède des écrits du temps de Frédéric. Ils en parlent, le décrivent.

— Il y a sept cent ans...

— Je suis de votre avis : c'est une bien longue période. En tous cas le *G Gospel* est



resté bien caché – vraiment, très soigneusement – même pour les membres de ma famille... Même pour les *Monsignores* venus du Vatican...

— Le Vatican ? Qu'en savez-vous ? Au cours des siècles, de leur côté, les occasions n'ont pas manqué. Ils ont eu tout leur temps pour faire la chasse au manuscrit, pour enfin l'engloutir dans leurs archives secrètes.

— Peut-être, il se pourrait. Seulement, en y réfléchissant... ce ne serait pas logique, les contredit le Prince. Car comment expliquer que ces braves gens de Rome n'en finissent pas de me presser, qu'ils demeurent à l'affût, s'efforçant – à toutes fins – de multiplier leurs recherches afin de s'approprier le précieux document ?

— Sophie, oh ! Rappelle-toi, s'interposa Andrews. Ils nous ont agressés.

Ici, le Prince de compléter :

— Chez moi aussi, dans ce château, je ne compte plus leurs tentatives.

-7-

Tous les trois délaissèrent la grande salle à manger, ce avant d'emprunter des couloirs écartés, encore d'autres escaliers. Au fil des corridors, au long de pièces multiples, ils se dirigèrent vers les caves. Ils longèrent de vieux murs sur la surface desquels les pierres se boursouflaient. Cette fois, plus rien pour se comparer avec l'ambiance feutrée des étages supérieures.

Et là, et brusquement, il y eut le portable de Sophie – son *I-Phone* – qui se mit à vibrer. Elle y porta la main avant de murmurer :

— Ce doit être Mandy. Oh, il n'a pas traîné !

Le Prince était un gentleman. Le vieil homme se détourna, se reculant de plusieurs tours de roue tandis que la jeune fille consultait son écran :

« *Par trois fois la croix du Templier livrera un passage vers la fosse révélée.* »

— Bigre, je n'y comprends rien !

Le message continuait :

— C'est strictement le texte – araméen et hébraïque – qui se trouvait gravé sur le pourtour des yeux.

Poussée par une envie qu'elle ne put contrôler, Sophie se rapprocha de leur hôte, et elle lui présenta l'écran de son portable :

— ... *la croix du Templier...* marmonna le vieil infirme. Mais non... Non je ne vois pas ; ou : pas précisément. Le seul élément tangible... Il y a bien, au fond de mes caves, un Templier gravé. Mais ce n'est qu'un graffiti usé par les passages et le frottement des siècles ; le tout, peu discernable. D'ailleurs, et par vous-mêmes, vous allez pouvoir en juger. Nous arrivons. Nous y sommes presque.

Sophie plissa son front. Tous deux, avec le Prince, ils se regardaient, maintenant silencieux. Enfin...

La chaise du Prince roulait, sans même crisser d'un poil, sur le parterre en briques ; et puis ils s'arrêtèrent près d'une porte métallique.

— Nous allons pénétrer dans les vestiges anciens du palais de l'Empereur. Et là... Si le *Gospel* est quelque part, dissimulé depuis des siècles, on finira par le trouver, naturellement, derrière toutes ces pierres,

Le Prince se rengorgea :

— Des érudits, des armées de linguistes, tueraient pour découvrir l'original du document.

Le vieil homme s'animait. Il appuya la main sur une vitre dépolie. Une lueur se déclencha avant que la porte s'ouvre, que cette dernière découvre une enfilade de pièces, celles-là d'une grande sobriété. Pour dire la vérité, l'ensemble était désert. Il n'y avait pas grand-chose : qu'un parterre de dalles rondes dont les périphéries se trouvaient élimées ; de même qu'un mur épais hissé à partir de moellons, et des ajustements ayant défié les siècles.

Mais ici... Il y eut, parallèlement, le visage sec du Prince pour s'assombrir, d'un coup. Ses doigts aux veines saillantes se crispèrent violemment sur les accoudoirs de son siège :

— Je ne peux pas y croire ! Mais regardez : on est venu !

En ajoutant, le souffle court :

— Des dalles ont été soulevées. Ils se sont servis de leviers, et puis aussi de pioches.

Andrews se mit à hésiter, en balbutiant, mais son verbe était plat :

— Pourtant, il n'y a personne.

Bien vu : le plus exceptionnel, c'était que la seule issue possible – l'exceptionnelle porte blindée équipée d'une serrure à empreinte digitale – apparaissait intacte.

Ils se trouvaient, chacun d'eux, tous les trois, face à une impossibilité... absolument incroyable... À savoir : mais par où les cambrioleurs étaient-ils donc entrés ? Et aussi... Par où ils étaient sortis ?

-8-

Le Prince faisait la grise mine. Son flegme précédent semblait s'être fissuré. Quant à Andrews, lui n'en finissait plus de fureter, guettant la moindre rainure, le plus faible relief. Il cherchait une issue. Seulement, par devant lui, rien ne se présentait ; rien du tout.

Il ne restait que Sophie pour conserver son calme. La rouquine s'approcha du seul mur préservé – celui-là d'une autre époque – où se trouvait gravée l'image du Templier. Selon toute vraisemblance le Chevalier des sables avait été surpris dans un moment terrible, avec ses armes brisées et son haubert fendu. Des cordes lui liaient les poignets, ainsi que les chevilles. Un nœud coulant lui étranglait le cou.

C'était une situation pour le moins dégradante, mais qui s'expliquait facilement si on se souvenait de la lutte *vigoureuse* qui opposa, leur vie durant, le Maître du *Saint-Empire* – Frédéric II de Hohenstaufen – et le Pape de l'époque – Grégoire IX-. Ici, les moines-soldats avaient choisi le mauvais camp.

Sophie glissa une main pour toucher les reliefs. Et là, en caressant le mur, elle eut comme un éclair : *le message mystérieux gravé sur les yeux de la poupée...* ! Disait-il quelque chose ? Et si un étranger en avait percé le sens ?

Sophie se remémora :

« *Par trois fois la croix du Templier livrera un passage vers la fosse révélée.* »



Or par ici... il n'y avait qu'un seul... qu'un Templier unique. Mais ce n'était qu'un motif ; et aussi – celui-là, de surcroît – passablement dégradé. Peut-être... Sophie n'eut qu'une envie... y appliquer sa main. À la jonction de la croix, par dessus le poitrail ! Elle appuya... trois fois de suite.

Et là, ce fut terrible. Un miracle fou se révéla.

Il y eut un grincement, tandis qu'une partie du mur basculait, avec ses pierres se rétractant sous les effets d'un contrepoids. Sophie, Andrews et puis le Prince, se reculèrent du même mouvement, médusés, sidérés, au moins pendant le temps que le basculement se stabilise, qu'il s'arrête en butée.

— Ah ben ça ! Par exemple !

Andrews ne se sentait plus car, dans l'obscurité, un tout nouveau couloir se présentait à eux. Il était rectiligne. Sophie pencha la tête, naturellement prudente, mais avant tout curieuse ; puis elle s'en retourna en direction du Prince :

— Je suppose que, pour vous, c'est tout à fait nouveau ?

— Bien sûr ! Et même du plus pur fantastique, à part que mes voleurs connaissaient ce passage. Pour moi, c'est évident : ils sont sortis par là !

— Je vais aller y voir.

Sophie franchit le pas. Le sol était en pierre, tout entier recouvert d'une fine poussière sans consistance. Le reliquat des siècles ? Le Prince y dirigea les roues de son fauteuil avec l'envie marquée d'accompagner Sophie.

— Attention, car ce qu'il y a devant... On n'en a pas idée !

Andrews se maintenait largement en retrait.

— Vous voyez ces empreintes ?

— D'accord. Ce sont des traces récentes.

— Continuons.

— C'est bizarre...

D'autant que dix mètres plus loin les marques s'atténaient. Serait-ce un piétinement, une sorte d'hésitation avant de complètement cesser ? Plus loin, la poussière même du temps se retrouvait intacte.

— Il doit être... Il est arrivé quelque chose.

— Mais quoi ?

Du même regard curieux, Sophie – ainsi que le Prince – s'attachait aux parois, et ce jusqu'au plafond. Mais rien, ou... À moins que...

— Il n'y a que ces anneaux enfoncés dans le mur.

— D'accord, mais tout autant moi je dirai : prudence ! Nos ancêtres inventifs savaient mettre en pratique des dispositifs ingénieux.

Avec grand soin Sophie se saisit des attaches. Il y en avait de chaque côté. Elle s'assura de leur solidité. Les ferrailles résistèrent. Sophie fit un pas en avant. Et là... *Et là le sol se déroba sous elle !*

Sophie battit des jambes ! Elle restait suspendue ! Oui, mais ses doigts s'accrochaient solidement, si bien qu'à la suite d'un sursaut, puis d'un rétablissement, Sophie se retrouva sur la bordure de l'oubliette, balançant jusqu'au fond le rayon de sa lampe :

— Je vois un trou, à mes pieds, qui fait bien ses quatre mètres ! Si j'y étais tombée...

Et puis, ce fut pour ajouter, très vite, à voix hachée :

— En bas, *il y a quelqu'un !* Un corps recroquevillé avec la tête entre ses mains ! Selon mon humble avis... Ici... Il se peut que ce soit notre inconnu fureteur. Seulement, aussi le pauvre... il n'a pas joué de chance.

— Mais dites-nous, *Miss...* ! Enfin, il se passe quoi ? interrogea le Prince.

L'infirmes semblait inquiet, alors que Sophie continuait :

— Je pense que l'homme est mort. On nous l'a éborgé. Une drôle d'affaire se glisse.

Et Sophie, de poursuivre :

— Incroyable ! Surtout qu'en cherchant bien je ne vois personne d'autre ; mais que... j'en suis persuadée... *Dans ce trou solitaire, il faut que ce soit un crime !*

-9-

Ils se munirent d'une corde, de mousquetons et de madriers. Sophie entama la descente. Andrews la soutenait. Il bloquait les filins en forçant sur ses muscles.

— Fais gaffe. On ne sait jamais.

— Quand même, plaisanta son amie, ce ne sont pas les Grandes Jorasses !

Sophie lança son rire, puis elle plongea dans le vide, accrochant un brin mou aux aisselles du cadavre.

— Oh, enlevez ! Et d'un !

En outre il y avait – de renversée, auprès du corps – une cassette métallique. Sophie l'ouvrit, mais ce fut sans surprise car elle savait qu'à l'intérieur... *elle allait découvrir*

le légendaire *Q Gospel* ! Naturellement. Bien sûr.

Ce dernier apparut sous la forme de rouleaux emmanchés l'un sur l'autre. Autrement, dans son coin, l'inconnu éborgé se retrouvait en pleine lumière.

— Pas des plus ragoûtante cette blessure sous le menton. Gageons que son assassin s'est montré impatient car le poignard – l'arme du crime – est resté droit, toujours planté...

...Avec une lame rouillée et son fil émoussé... Enfin, et pour ce qu'on pouvait voir : d'une ancienneté garantie.

— Je vous présente...

Le Prince, cette fois-ci moins crispé, se cantonnait à moins d'un mètre avec, sur les genoux, *l'inestimable* coffret. L'infirmes avait repris une respiration tranquille.

— Je vous présente l'honorable Efsio Galeazzio, fit-il, presque souriant. Ou plutôt, je devrais dire : *Monsignore* Galeazzio ou encore, autrement : l'une des plus efficaces *barbouzes* appointées par le Vatican ; l'une des figures les plus représentatives de la *Première Section de la Secrétairerie d'État*.

Le Prince laissa traîner ses mots. Il y prenait plaisir ; mais là, ce fut avant de compléter :

— L'affaire qui nous occupe est loin d'être terminée. Nos mystères s'épaississent.

Il ajouta, paraphrasant Sophie :

— Ce crime sans assassin reste incompréhensible.

-10-

Monseigneur Rainer Ducaw, Cardinal-Prêtre de Sainte-Balbine, Archevêque



d'Esztergom, était un vieillard frêle, tandis qu'à *contrario* l'intensité de son regard soulignait pleinement une intelligence lumineuse que le poids fatal des ans ne semblait pas avoir minée. C'était un érudit. Il savait se complaire dans les formes hermétiques distillées par les sables, par l'Iran millénaire, par l'ancestrale Syrie.

Ils étaient tous les quatre – avec le Prince, avec Andrews et puis Sophie – assis sur les coussins de profonds canapés dont le cuir assoupli était gage de confort. Un foyer de vieilles bûches flambait dans une cheminée au manteau recouvert de carrés faïencés. Une théière et des tasses, délicatement translucides, se trouvaient disposées à portée de chacun, sur une tablette en marquerie.

La pièce était spacieuse, avec ses murs disparaissant sous une pléthore de rayonnages. Le Prince fixait son visiteur – l'Ambassadeur du Vatican – ainsi que Sophie, et puis Andrews. Oui mais, enfin cette fois, ce n'était plus pour s'opposer, d'autant qu'en premier lieu le vieil Archevêque lettré avait su se montrer d'un abord agréable.

— Ainsi, ce serait là... le légendaire : *Q Gospel* ?

À portée, devant eux, le coffret métallique se retrouvait ouvert. Oui mais, personne ne l'avait manipulé ; personne n'avait osé corrompre l'inestimable trésor.

— Une chance invraisemblable, vint compléter Sophie, surtout que l'itinéraire dont sont issus ces parchemins reste un brin tortueux. Pensez ! Depuis le Sultan Malik al-Kamel jusqu'à l'Empereur Frédé-

ric II de Hohenstaufen ! Au cours de cet échange, il fut le gage d'une amitié.

— Il se pourrait aussi que ces écrits précieux s'imposent comme l'expression d'un concept merveilleux dont l'existence quasiment légendaire a été suspectée par nombre de *biblistes* ; que ces parchemins se révèlent – sous le vocable consacré de : *Socle Primitif* – comme la matière originelle à partir de laquelle se seraient inspirés les trois premiers évangélistes. Je nommerai là : *Marc, Luc* et puis *Matthieu*.

Andrews se torturait les mains, à plat sur ses genoux :

— Ici, j'en redemande ! Que l'on m'explique, enfin !

L'Archevêque élargit son sourire. Il devenait rayonnant. Cette fois, abandonnant ses doigts sur le devant des flammes, il se trouvait à son affaire :

— Mon jeune ami, sachez que le *Q Gospel* tire son nom – à la fois – de l'allemand et de l'anglais. Toutefois, la traduction française qu'on a l'habitude d'utiliser me paraît, en tous points, autrement plus précise. On pourrait parler là : d'*Évangile Source* ; ou même, mais c'est quasiment la même chose : du *Premier Évangile* ; du plus pur ; comme autant : du moins dénaturé.

Sophie prit le relais :

— Il faut savoir que l'Église, très exactement depuis les années 400 après JC, n'a plus reconnu – du moins, *officiellement* – que quatre textes dits *canoniques* : celui de *Marc*, celui de *Luc*, celui de *Matthieu* et celui de *Jean*. Mais là, pour la clarté de notre propos, délaissions, une bonne



Correspondance entre les quatre Évangiles établie par Eusèbe de Césarée au III^e siècle (extraits)

fois, l'évangile selon *Jean*, plus tardif que les autres et d'une inspiration avant tout spirituelle. Si bien... Il ne nous reste plus que les trois autres textes attribués à *Marc*, à *Luc* et à *Matthieu*...

Ici, sincèrement passionné, le Prince se mit à compléter :

— ...Qui représentent, dans leur ensemble, des écrits remarquables que les lettrés *biblistes* désignent communément sous l'expression usuelle de : *Triple Tradition*. Enfin, pour compléter, et puis pour dire les choses un peu plus simplement, on considère que la moitié – au moins – des évangiles de *Luc* et de *Matthieu* auraient été copiés sur *Marc*.

— Aïe, aïe, aïe ! s'exclama Andrews. Moi je continue à mal comprendre ! Dites voir et à présent, si vous me simplifiez l'histoire ?

— Bon, d'accord, je m'y colle ; très bien. Il reste qu'une grande partie des textes attribués à *Luc* et à *Matthieu* ne saurait provenir que d'une source différente, que l'hypothèse de cette origine n'a strictement rien à voir avec les écrits de *Marc*. Alors ? Alors et si je compte bien... Il y a la première moitié en provenance de *Marc*. Cette chose-là est acquise. Mais il demeure le reste qui pourrait bien avoir comme origine... Ici, on se pose la question... Et si notre gentil couple de *duettistes orthodoxes*, avait copié sur quelqu'un d'autre ? Sur quelqu'un qui serait demeuré, et depuis presque deux mille ans, *totalement inconnu* ?

— L'idée est avancée... Que ces deux évangélistes – et même, une bonne part de *Marc* – se seraient inspirés d'un *Cinquième Évangile*, ce dernier antérieur à tout texte reconnu (Dès lors, on parle communément



d'une cinquantaine d'années après JC.), d'une transcription secrète, tout empreinte de mystère, sur laquelle *rigoureusement* personne n'avait jamais réussi à mettre la main, du moins... Pas avant que l'Empereur Frédéric, et par là... Pas avant que ce même Frédéric dissimule le manuscrit dans les tréfonds d'une de ses caves, sous son palais viennois...

— Oui mais, quelle importance ? se mit à réagir Andrews. Surtout qu'il ne s'agit ici, et si j'ai bien compris, que d'une très vieille histoire, à la limite peu vraisemblable ; manifestement une légende qui ne saurait intéresser que quelques vieux barbus aux neurones dispersés !

Discutable, cette sortie ? Ducăw se récria :

— Erreur ! Au risque de vous déplaire l'affaire concerne toujours – et là, je suis formel – une foule incroyable de gens, par centaines, par milliers. Permettez que j'explique : il est de tradition que le mystérieux *Q Gospel* retrace *in-extenso* les paroles prononcées par Jésus de Nazareth, *et uniquement ses paroles* ! De plus, on se risque d'ajouter qu'en aucune de ses phrases on ne retrouve la trace de ce que les Catholiques appellent : *la Passion du Christ* ; vraiment : rien de son supplice, et pas davantage d'allusions à sa résurrection ; non plus qu'il n'y est fait – nulle part – la moindre référence à certaines digressions pour le moins ésotériques telles que la formule consacrée : *Fils de Dieu* ; ou encore : *Fils du très-Haut*. Non.

Ici, mais brièvement, le Prince fit une sorte de grimace avant de s'adresser, directement, à l'Archevêque :

— Mon cher ami, si je ne m'abuse, vous êtes en train de scier la branche sur laquelle vous êtes assis ; car si je vais au bout de vos propos, les intérêts du Vatican...

Monseigneur Rainer Ducăw se retrouvait, cette fois-ci, avec le visage échauffé, marbré d'excitation, à vrai dire passionné. Très vite, il poursuivit :

— Dans notre parchemin – enfin, dans le *Q Gospel* – Jésus est simplement décrit... *comme un homme ordinaire* ; oui, comme un homme ; peut-être clairvoyant, mais modestement comparable aux dizaines et aux dizaines des autres prédicateurs qui erraient, à cette même époque – autour de l'an zéro – sur les chemins de la Palestine.

— Et là, se plut à compléter Sophie, si on adopte la réalité de cette option *fondatrice, primitive*, personne ne serait plus en droit de brandir la preuve *irréfutable* que Jésus aurait été crucifié ! Si bien que, de ce fait...

Andrews venait de se lever. Il s'avança jusqu'à une fenêtre haute, avant de se retourner.

— Cette fois, j'ai bien compris. L'affaire reste d'importance, et d'abord pour le Vatican, car si jamais il commençait de se murmurer, *preuves à l'appui*, que le *sacro-saint* Jésus de Nazareth n'était – en réalité – qu'un pauvre bougre de traîne savate sans la moindre accointance divine, je connais une Église qui pourrait commencer... à se mettre à trembloter depuis le fond de sa culotte !

L'Archevêque se dressa :

— Et vous auriez raison ! Pour nous ce serait une catastrophe sans nulle comparaison, sans le moindre précédent. C'est

d'ailleurs la raison qui pourrait expliquer l'acharnement de la *Sapinière*.

— Et votre cambriolage superbement manqué, jusqu'à la mort de *Monsignore* Galeazzio !

— Mais là, oh, permettez !... Nous nous mettons à diverger. *N'oublions pas le crime* ! Ce forfait... *rigoureusement impossible*. Souvenez-vous : que dans le souterrain surmontant l'oubliette, il n'y avait *qu'une seule et unique trace de pas* : celle de Galeazzio. Pas une autre.

— Bon sang Andrews ! Mais tu oublies quelqu'un !

-11-

— Ah bon ?

Sophie se raffermit les yeux ; la petite rouquine prit son temps. Elle joua avec l'une de ses nattes :

— Tu oublies la statue, celle du Chevalier écorché, la dépouille révélée de Frédéric II de Hohenstaufen ; ou bien, et dit d'une autre manière : de l'adversaire acharné du vieux pape Grégoire IX !

— Seulement... Sept ou huit siècles se sont passés.

— Qui ne sont rien du tout ! Du moins, en regard de la haine qui étouffait l'Empereur à l'encontre de son Pape. En outre considérons – aussi – l'attachement de ce même Frédéric quant à la possession d'un certain manuscrit. Pour lui, c'était là un cadeau spécialement précieux, le gage d'une amitié en dehors de l'Église.

— Un *Monsignore* s'est quand même débrouillé... pour essayer de le voler !

— Seulement, et de l'avis de chacun, ce fut là une tentative assurément boiteuse, de celle qui ne pouvait, exagérément pas, plaire aux vieilles mannes de Frédéric si bien que, en renaissant depuis l'autre côté des frontières de sa mort, *l'Empereur s'est décidé à venir frapper son voleur* !

— Diable ! Le poignard rouillé !

— Bien vu.

— Andrews, je te le rappelle – et ceci en passant – que l'arme incriminée a retrouvé sa place, à savoir : sur le flanc de *l'Écorché*. Qui l'aurait ramenée ? Qui donc pour la res-souder ? Dis le moi, s'il te plaît !

Cette fois la vérité se révélait limpide, avec le vieux couteau garnissant à nouveau la hanche de son Empereur, et à l'endroit exact qui avait été le sien... depuis pas mal de siècles !

Alors... En aucun cas, précisément dans cette affaire, on ne saurait y relever la moindre intervention humaine.

Pouvait-on rencontrer – par ici ; enfin, un tout petit peu – l'esprit vaguement fereux d'un Empereur dépecé ?...

-12-

La conclusion fut pour plus tard, et elle trouva son terme dans les propos de l'Archevêque :

— Je tiens à vous présenter mes plus sincères excuses, surtout en ce qui concerne l'attitude *singulièrement nerveuse* dont a fait preuve notre ami Galeazzio. Cet homme a abusé. Il a été puni.

Mais très vite ajoutant, et ce en balayant tout travers déplaisant avec un geste de la main :



— Seulement, et en ce qui nous concerne, l'essentiel de nos interrogations se veut, et même demeure, d'une nature différente : que faire du manuscrit ? Et là, du moins si vous le permettez, je vous propose un *deal*.

— C'est à voir, fit le Prince.

— Très bien, poursuivit l'Archevêque. Que diriez-vous d'une collaboration ? Que nous déchiffrions – côte à côte et ensemble – le précieux manuscrit ? On pourrait consulter des lettrés compétents... choisis par vous, par nous.

Et là...

Le Prince se laissa aller à un silence épais. Enfin, il répondit :

— Possible que je sois d'accord ; d'autant que chacune de parties, à l'issue de cette affaire, risque d'y trouver son compte.

Mais là, et cependant...

Il y eut Sophie qui se dressa, Andrews à ses côtés :

— Et nous, enfin ? On reste sur le carreau ? Vous nous verriez incultes, piteusement abandonnés ?

Peut-être qu'il se glissa un blanc, mais aussitôt après l'Archevêque retrouva certains nouveaux sourires avant de relever les yeux en direction du ciel, ici en dévoilant le meilleur d'arguments – à vrai dire, très boiteux – auxquels... *plus personne... n'allait croire* :

— Il ne faut pas vous en faire. Dieu va, naturellement, pourvoir à combler vos lacunes.

FIN



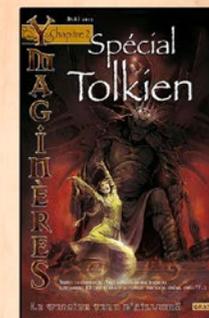
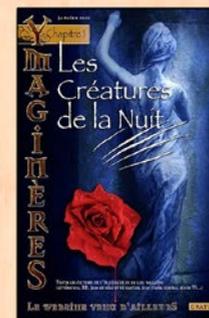
Y MAGINÈRES

Le Webzine venu d'Ailleurs

Vous n'avez pas envie que cela se termine... ?

Alors, découvrez ou redécouvrez nos anciens numéros !

Téléchargement gratuit sur notre site
(ou lisez-les directement en ligne)



LA PLUME D'OR

Une Aventure dont vous êtes le Héros

par David Robert
<http://mondesenchantier.eklablog.com/>

Illustrations de Laurent Dragon

Le soleil vient de se lever sur le lac Textlacoco, pourtant la chaleur est déjà insoutenable... Dernier survivant d'une expédition perdue, vous avez été miraculeusement recueilli – au bord de la mort par épuisement – par les habitants d'un village inca. Désormais remis, vous partagez leur vie quotidienne et leur grande inquiétude.

En effet, cela fait bientôt deux mois qu'il n'est pas tombé une goutte d'eau ! Les villageois de Tenochtitlan sont désespérés car

dans les champs alentour la récolte de maïs fait triste mine...

La veille Tzitzimil, qui connaît les secrets d'autrefois, a une idée pour sauver les épis et ainsi rendre vie à la région... elle appelle ses petits enfants : Zia et Ehecalt et leur propose de sauver la situation. Ils doivent agir seuls, aucun adulte ne peut les accompagner... mais vous n'êtes pas vraiment un Être Humain n'est-ce pas, alors peut-être accepteriez-vous de vous joindre à eux ? (1)

1. « Mes chers enfants, dit Tzitzimil, je connais une vieille légende que je tiens de ceux qui ont construit ces maisons. Ils savaient des choses qu'aujourd'hui nous avons oubliées et ils disaient qu'il suffirait qu'un enfant plante une plume d'or sur la tête du grand Quetzal – le dieu serpent dont la statue s'élève sur la grande pyramide – pour qu'aussitôt la sécheresse cesse. Mes enfants, allez dans la grande forêt et trouvez la plume d'or puis rejoignez la grande statue et sauvez-nous... Si vous voulez accompagner les deux jeunes, allez en 15. Si au contraire vous préférez qu'ils partent seuls, allez en 27.
2. La porte se referme brutalement derrière vous. « elle est bloquée, hurle Zia, nous sommes prisonniers... ». « Calmons-nous, répondez-vous, et faisons le tour de cette grande pièce... Peut-être y trouverons-nous un passage ». Vous vous mettez aussitôt au travail, quand soudain, une voix retentit derrière vous qui dit : « Qui êtes-vous enfants, et que cherchez-vous ici ? » Allez en 36.
3. « Une plume d'or ? Merci, dit le grand prêtre, mais vous feriez mieux de l'offrir au dieu Quetzal. Ne perdez pas de temps. Son temple se trouve dans cette direction, à quelques heures de marche



vers le soleil couchant. Bonne route ! »
Vous vous mettez aussitôt en route vers le temple du Quetzal. Allez en 5.

4. Soudain, un lugubre craquement retentit... Votre pirogue vient de heurter un rocher à fleur d'eau... Terrible malchance, vous sombrez rapidement dans les flots tumultueux.
5. Quelques heures plus tard, épuisés, vous arrivez au pied d'une montagne au sommet de laquelle resplendit un mur doré. Vous l'escaladez et vous vous trouvez devant une porte monumentale. Avez-vous une clef qui entre dans cette énorme serrure ? Si oui, allez en 8. Sinon, allez en 10.
6. Voici une journée entière que vous marchez tous les trois l'un derrière l'autre au cœur de la forêt lorsque, soudain, vous débouchez sur une petite clairière dont le centre est occupé par une cabane fermée. Si vous y entrez, allez en 18. Si vous préférez passer votre chemin, allez en 44.



7. « Un coquillage ! Quelle bonne idée ! Aucun cadeau ne pourrait plaire davantage à un dieu de la mer ! » Aussitôt, le prêtre se retourne et vous déclare gravement : « Je vais vous indiquer le chemin à suivre pour atteindre le tem-

ple du Quetzal et aussi vous donner un précieux renseignement : ne franchissez sous aucun prétexte la petite porte de la pyramide... Elle cache un piège redoutable ! » Enfin, avant de vous laisser partir, le prêtre vous donne une grande clef d'or, puis il vous souhaite bonne chance... allez en 5.

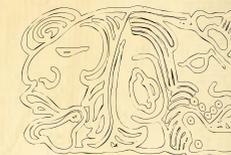
8. Vous confiez la clef à Zia. Elle se hausse sur la pointe des pieds et introduit la clef d'or dans la serrure. Aussitôt, dans un grand fracas, la porte s'ouvre, dévoilant un escalier monumental qui escalade une gigantesque pyramide au pied de laquelle une petite porte s'ouvre. Choisissez-vous de grimper le long de cet escalier ? Si oui, allez en 13. Ou bien préférez-vous entrer par la porte à l'intérieur de la pyramide ? Alors allez en 31.
9. « Rien ? Et vous espérez que je vous aiderai pour rien ? Vous vous trompez, mes amis... » Alors, dans un grand rire, il jette au sol une poignée de poudre qu'il dissimulait et disparaît dans un nuage de fumée qui envahit tout et sent horriblement mauvais. L'odeur vous monte rapidement à la tête et vous vous endormez pour toujours.

10. Sans la clef, impossible d'ouvrir cette porte ! Que faire ? Vous posez la plume d'or au pied de la grande porte en espérant que le Quetzal se satisfera de cette offrande et vous vous éloignez en entraînant vos jeunes compagnons. Alors, un redoutable grondement sur-

git d'au-delà de la montagne. Ah oui, il pleut en effet ! Mais cette pluie diluvienne est bien trop forte et le lac Texlacoco déborde et les maïs sont noyés et... votre mission est un fiasco.

11. Vous remontez l'escalier qui maintenant ne vous impressionne plus du tout ! Vos compagnons vous suivent. Vous sortez de la cabane et Ehecalt vous demande : « Vers où allons-nous maintenant ? » Décidez-vous de reprendre le chemin qui vous a amenés à la clairière ? Dans ce cas allez en 30. Ou bien choisissez-vous la piste qui débouche de l'autre côté, derrière la cabane ? Dans ce cas allez en 44.
12. Vous revenez en ville, à temps pour échapper à l'orage qui dévaste le pays et les récoltes. Vous ne risquez plus rien personnellement, mais vous avez échoué dans votre mission...
13. Prenant votre courage à deux mains, vous commencez à gravir les marches du grand escalier. En haut de la grande pyramide, vous découvrez une statue du grand dieu serpent : le Quetzal. Si vous avez une plume d'or, allez en 43. Sinon allez en 40.
14. Le petit passage serpente entre de hauts murs. Et après un dernier coude, vous vous trouvez devant une porte que vous poussez immédiatement. Elle s'ouvre et... (allez en 2).
15. « Vous allez rencontrer des prêtres puissants, dit Tzitzimil et, pour ob-

tenir leurs faveurs, vous devrez leur remettre une offrande. Choisissez un de ces objets pour eux, mais choisissez bien... » Alors, elle ouvre une armoire sculptée et vous dévoile une étagère qui porte un superbe coquillage aux parois nacrées, une ancienne tablette sacrée gravée qui contient des renseignements sur les habitudes de chacun des dieux, et enfin un sac contenant des pépites d'or. Choisissez un de ces objets et... en route ! (Allez en 38)



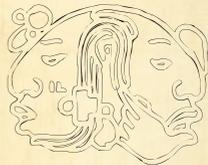
16. Vous voici au pied d'une noire muraille. Vos deux compagnons semblent très inquiets et vous proposent de la contourner de loin, par la forêt. Si vous êtes d'accord, allez en 44. Si vous préférez les convaincre de s'approcher, allez en 21.
17. Vous poussez cette petite porte et vos compagnons vous suivent immédiatement. Vous vous retrouvez au pied d'une grande pyramide au sommet de laquelle resplendit la statue du grand dieu serpent : Quetzal. Vous touchez au but, allez en 13.
18. À l'intérieur de cette petite cabane, s'ouvre une trappe qui dissimule un escalier s'enfonçant très vite dans des souterrains... Inquiétant, pensez-vous.

Si vous avez peur, ressortez de la cabane et passez votre chemin en allant au 44, sinon descendez au 32.

19. Ehecalt déclare : « Si nous explorons tous les murs, peut-être que nous trouverions un passage ! » Aussitôt dit, aussitôt fait et voilà que sous vos doigts, vous sentez une grosse pierre qui vacille. Vous appuyez dessus, elle bascule, entraînant dans sa chute un pan entier du mur. Vous venez de trouver l'entrée d'un passage secret. Vous vous y engouffrez suivi de vos deux compagnons... Allez en 20.
20. Le passage secret débouche rapidement sur un grand labyrinthe. Si vous incarnez un Explorateur, votre instinct vous invite à sortir en 35. Si vous incarnez un Inventeur, votre instinct vous invite à sortir en 39. Si vous incarnez un Alchimiste, votre instinct vous invite à sortir en 41.
21. Vous touchez de la main la muraille et... quelle surprise ! Vous vous apercevez que vous la traversez ! Une illusion ? Un mirage ? Un rideau de fumée ? Quel est donc ce lieu étrange ? Avez-vous une tablette sacrée ? Si oui allez en 26. Si non allez en 33.
22. Vous suivez depuis de nombreuses heures ce long couloir illuminé et la chaleur y devient de plus en plus intense. Soudain vous comprenez tout : vous êtes dans une galerie qui mène

à un volcan ! Vite, faites demi-tour et retournez dans la grande salle (en 39).

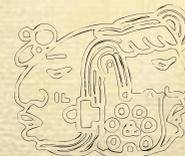
23. C'est Ehecalt qui pagaie. Zia et vous, vous réfléchissez... « Comment trouver ce temple ? » Quand soudain, sur une hauteur, non loin des rives du fleuve, vous apercevez un superbe bâtiment. Voulez-vous accoster pour aller visiter ce qui vous paraît être un temple ? Alors, allez en 41. Mais si vous préférez continuer à remonter le fleuve, allez en 14.
24. Cette échelle est longue et étroite. Vous vous y engagez courageusement, suivi par vos deux amis. Arrivés tout en haut, vous poussez une trappe qui s'ouvre en grinçant (allez en 28).



25. « Merci d'offrir cet or au dieu des mers, mes enfants ! » Pour vous remercier, il va vous donner un conseil par ma bouche : retournez en ville rapidement car un redoutable orage se prépare qui pourrait bien rendre impraticable cette contrée. Si vous acceptez de suivre ce conseil allez en 12. Si vous partez quand même, allez en 44.
26. Vous repensez à la tablette sacrée que vous a confiée Tzitzimil et vous y lisez ce texte étrange : « Au pied du royaume de Tezcatlipoca, noir seigneur des sor-

ciers, dépose cette tablette et ferme les yeux ». Vous déposez la tablette, mais vous décidez qu'il est plus prudent de garder les yeux ouverts... On ne sait jamais (allez en 33) ou bien vous faites confiance à la tablette et vous fermez les paupières (allez en 29).

27. Ehecalt et Zia partent seuls. Ils vivent une aventure inoubliable et grâce à eux le peuple de Tenochtitlan est sauvé de la sécheresse. Quel dommage de ne pas les avoir accompagnés ! Mais enfin, il faut voir le côté positif des choses : en attendant leur retour vous avez passé des moments inoubliables à jeter des pierres sur des vautours qui se faisaient de plus en plus pressants. FIN.
28. La trappe bascule et vous voici parvenus au sommet d'une haute pyramide ! Devant vous, se dresse la statue du dieu serpent. Ce Quetzal sacré que vous deviez trouver ! Quelle chance ! (Allez en 43).
29. À peine avez-vous fermé les yeux que vous vous endormez. En rêve, vous entendez une voix qui vous dit : « Retourne au labyrinthe et tâche d'y trouver le chemin qui te mènera au temple que tu cherches (allez en 19).



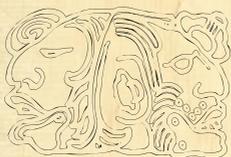
30. Vous reconnaissez sans peine la route et vous conduisez vos compagnons vers le lac Texcoco. Tzitzimil, ravie de vous revoir sains et saufs, vous félicite pour avoir trouvé si vite la plume d'or, mais il vous reste à chercher la statue du dieu serpent pour l'y placer. Quelle route décidez-vous de suivre ? Si vous voulez vous diriger vers la forêt, allez en 6. Si vous préférez le fleuve, allez en 23.
31. Vous franchissez la petite porte, vos amis vous suivent et... une herse se referme derrière vous. Vous voici prisonniers du Quetzal et condamnés à mourir ici !
32. L'escalier est très sombre mais vous décidez de le suivre à tâtons. Quelques minutes se sont à peine écoulées que soudain Ehecalt s'écrie : « Là, une lumière, venez... » Vous continuez et vous parvenez à une grande et belle salle de pierre où se dresse un autel. Zia s'en approche et dit : « Regardez, là ! Je vois une plume d'or, comme Tzitzimil l'avait annoncé ! » Elle prend la plume et, plein d'enthousiasme, vous déclarez : « Il ne nous reste qu'à trouver le temple du Quetzal ». Vers où vous dirigez-vous maintenant ? Si vous choisissez de remonter l'escalier, allez en 11. Si vous cherchez une autre issue, allez en 19.
33. Vous êtes là, sans oser bouger, vos compagnons pétrifiés de surprise à vos côtés. Quand soudain, une lumière re-



splendit. Vous la regardez, fascinés, et vous vous endormez. Allez en 37.

34. Vous contournez le temple et vous découvrez à l'arrière un passage bien dégagé où l'herbe écrasée témoigne de passages fréquents. Si vous voulez emprunter ce passage, allez en 14. Si vous préférez faire le tour du temple, allez en 41.

35. À la sortie de ce gigantesque labyrinthe, vous découvrez un grand temple noir et effrayant... Vous décidez de vous en approcher prudemment. Allez en 16.



36. C'est un prêtre qui parle : « Enfants, je puis peut-être vous aider, mais que me donnerez-vous en échange ? » Un coquillage, allez en 7. De l'or, allez en 25. Une ancienne tablette, allez en 42. Une plume d'or, allez en 3. Ou rien du tout, allez en 9.

37. Quand vous vous réveillez, vous vous trouvez dans une profonde forêt, complètement perdus ! FIN

38. La jolie Zia et le jeune Ehacalt décident de vous faire confiance. Ils vous suivront. Vous voici à l'orée de la forêt. Deux voies s'ouvrent devant vous : une piste qui serpente entre les arbres

géants (si vous la choisissez, allez en 6) et un bras du grand fleuve que vous pouvez suivre en pirogue (dans ce cas allez en 23).

39. Curieux endroit ! Vous arrivez dans une grande salle souterraine qui présente trois issues : une petite porte sur le côté (allez en 17), un couloir tout illuminé (allez en 22), une sorte de longue et haute échelle qui monte vers une trappe (allez en 24).

40. Le dieu serpent s'anime et vous demande : « Que voulez-vous de moi, fils du Soleil ? » Vous expliquez alors au grand Quetzal la situation, et que vous attendez qu'il fasse tomber la pluie. Alors le grand serpent déclare : « Si tu avais une plume d'or pour moi, tout serait simple, mais puisque tu n'en as pas, je vais te proposer un marché ! Je vais faire tomber la pluie comme tu me le demandes, mais en échange, toi et tes deux compagnons vous resterez éternellement ici, dans mon temple, pour me servir ». Votre mission est accomplie, mais le prix que vous devez payer est bien lourd... Consolez-vous en vous disant que vous aurez au moins gagné l'admiration de tout le peuple de Tenochtitlan ! FIN.

41. Vous êtes au pied d'un superbe temple. Zia le reconnaît : « Tzitzimil m'a parlé de ce temple, dit-elle, c'est celui du dieu Tecucuztecal qui règne sur la mer. Peut-être ses prêtres accepteront-ils de nous aider ? Venez ! » Si vous acceptez de la

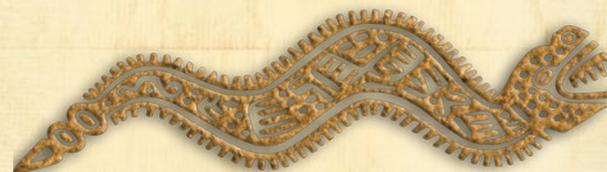
suivre, allez en 2. Si vous choisissez plus prudemment de faire d'abord le tour du temple pour l'examiner, allez en 34.

42. « Cette tablette sacrée est un très ancien document qui prendra place dans la bibliothèque du temple. Je suis très fier d'en devenir le gardien ! Pour vous remercier de me l'avoir apportée, je vais vous donner une clef qui vous ouvrira la porte du temple du Quetzal. Allez mes enfants ! » et le vieillard vous indique la route à suivre, allez en 5.

43. Sans hésiter vous plantez la plume d'or sur la tête du grand serpent sacré. Il s'anime aussitôt et vous regarde en souriant. Vous vous endormez, comme hypnotisé par son regard. Allez en 45.

44. La petite piste serpente tant et tant et vous avez suivi tant et tant de virages qu'aucun de vous trois n'est plus capable de s'orienter. Si vous incarnez un Explorateur Intrépide, vous pouvez arriver au prix de mille efforts à revenir en 21. Sinon, vous êtes définitivement perdus, et c'est la FIN !

45. Vous vous réveillez à Tenochtitlan dans la maison de Tzitzimil ; son sourire vous dit que votre mission a été un grand succès, et les bruits que vous entendez dans la rue vous comblent de joie. Toute la ville est en liesse et des centaines d'habitants défilent en scandant votre nom. Vous êtes leur bienfaiteur : grâce à vous en effet, la récolte est sauvée. Bravo !



Grimbergen : le pouvoir de l'histoire

Une nouvelle de Laurent Pendarias
<http://laurentpendarias.com/>

Illustrée par Sabine Rogard
<https://www.facebook.com/arby.rogue>

Les flammes de l'Enfer déferlèrent du ciel et embrasèrent la ville. Dans les rues, les bons chrétiens affolés s'enfuyaient en courant. Les gardes armés de simples lances ne pouvaient rien contre la menace démoniaque. Les enfants pleuraient. Les femmes priaient. Tous les regards se tournèrent vers l'église qui finissait de brûler. Si seulement Grimbergen avait possédé une abbaye, les bons chrétiens auraient pu s'y réfugier... mais ce n'était pas le cas.

L'immense dragon attaqua les troupeaux, engloutissant les moutons par dizaines, et balaya un quartier d'habitations d'un unique coup de queue. Les villageois voulaient fuir mais les flammes les cernaient de toutes parts. Ils priaient pour sortir de cette Géhenne et pour le salut de leur âme.

C'est alors que l'espoir apparut à l'horizon sous la forme de cinq silhouettes qui défèrent le dragon.

L'armure d'acier du premier brillait dans la lumière crépusculaire. L'homme était de très noble race, homme d'action qui méprisait les discours inutiles. Fils du plus haut sang, il défendait ses serfs à la pointe de sa lame.

— Je suis Gauthier de Berthout, seigneur de Grimbergen. Et mon épée de bière ambrée transpercera ta Géhenne.

La deuxième était une femme à la volonté ardente, la bienveillante Sœur Blandine, gardienne des forêts et des âmes.

— Par le pouvoir de la bière blanche, nous arrêterons tes méfaits.

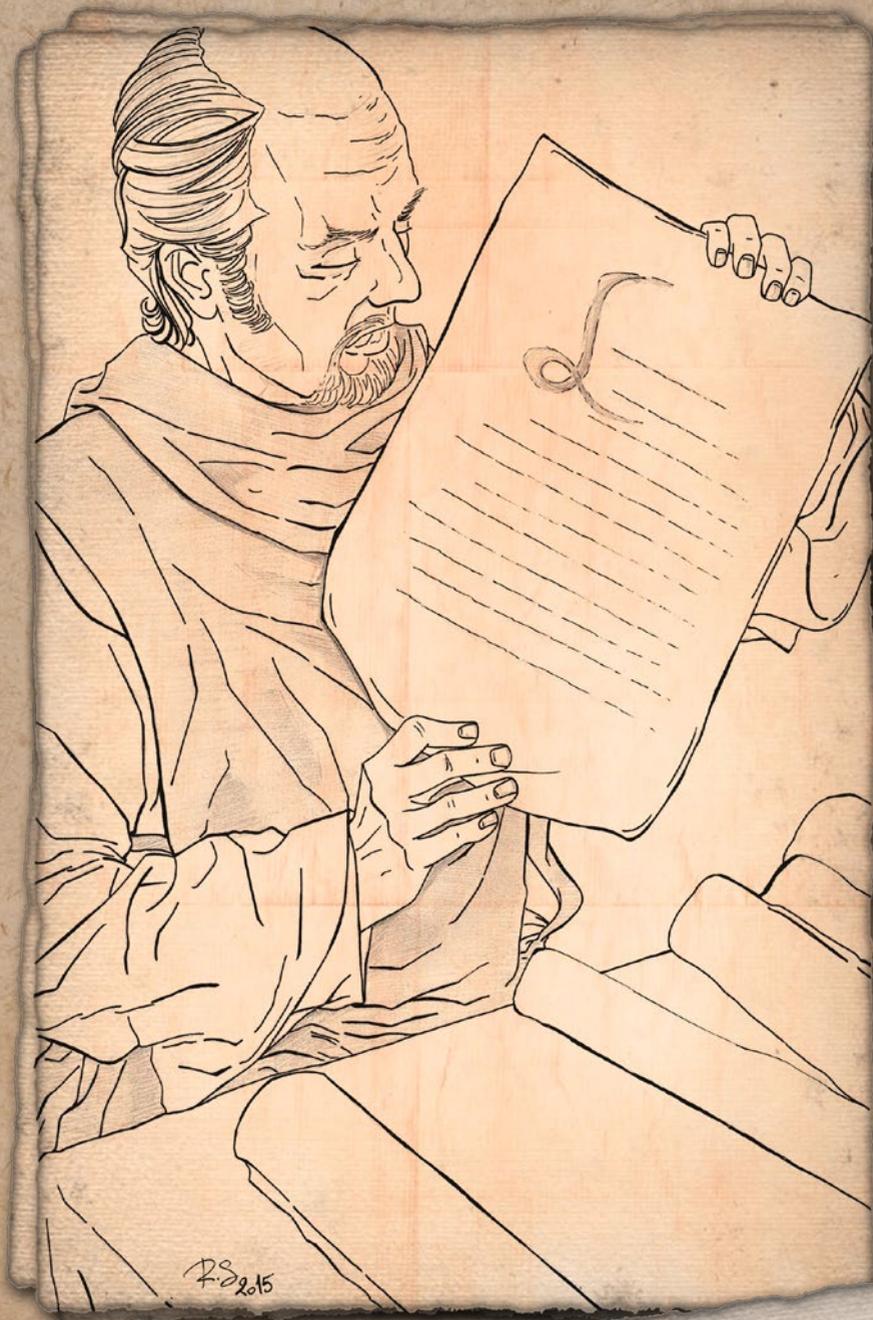
Le troisième héros, le célèbre Norbert de Xantern, fondateur de notre abbaye, avançait sans crainte. A l'image de Saint-Michel terrassant le démon, il portait une lance d'argent longue de trois coudées.

— Mon arme sacrée, trempée dans la bière dorée, percera ta bouche enflammée.

La quatrième se distinguait par sa petite taille mais son incommensurable courage. La très sage et très vaillante Sœur Anne vouait sa vie au soin des malades et des souffrants. Elle brandissait un chapelet béni en bois de tremble.

— Par la magie de la bière blonde, nous te bannirons de ce monde.

Enfin, on devinait l'identité du dernier héros à son crâne tonsuré. C'était le Père Humbert, premier dirigeant de la communauté, vêtu d'une fine robe de bure, ne por-





tant comme armure que sa foi en des valeurs supérieures.

— Je jure sur la bière rouge que tu ne vomiras plus de fumée noire sur les rêves d'innocents.



Frère Paul releva les yeux du parchemin et regarda son collègue sans rien dire pendant un court instant. Ses sourcils froncés trahissaient un certain mécontentement. Il choisit ses mots avec soin :

— Cette histoire ne conviendra pas.

Frère Jean tapa du poing sur son pupitre de chêne.

— Je le savais. J'aurais dû l'écrire en octosyllabes.

— Non Frère Jean, ce n'est pas la forme qui pose problème. C'est le fond. Le Père supérieur vous a demandé de rédiger une histoire sur l'origine mythique de notre abbaye.

— C'est ce que j'ai fait.

— Oui, mais on attendait un schéma plus classique. Ne pouviez-vous pas raconter l'histoire d'un chevalier terrassant un dragon avec l'aide de Dieu ? Ou l'aventure d'un prêtre exorcisant un démon ?

— J'aurais pu mais c'est banal. Toutes les villes ont une histoire de dragon. Je voulais innover. Déjà, je voulais un dragon géant, ajouta le moine tonsuré en écartant les bras au maximum. Je voulais du suspense. Je voulais écrire un drame. J'ai mis tous les ingrédients essentiels dans mon histoire : des enfants qui pleurent, des femmes qui prient, des personnages historiques, des armes magiques, des héros qui apparaissent au dernier moment...

— Des héros qui utilisent de la bière, rétorqua froidement Frère Paul (qui ne partageait visiblement pas l'enthousiasme démesuré de son camarade).

— La magie de la bière !

— Je sais que vous êtes partisan de doter l'abbaye d'une brasserie, mais il faudrait être plus subtil.

— Que voulez-vous dire, Frère Paul ?

— Je pense que tous vos lecteurs devineront votre penchant pour la bière.

— Certes, concéda Frère Jean, mais je ne m'en cache pas.

— Agirions-nous en modèles de vertu si nous produisons de la bière ?

— Le premier miracle de Jésus était bien la transformation d'eau en vin.

— C'est exact. Mais votre histoire risque d'encourager les jeunes à consommer plus que de raison. Il faudrait les mettre en garde contre les méfaits de l'alcool.

Frère Jean soupira.

— Oui mais... Je voulais écrire un récit passionnant. Si on commence en disant « attention les enfants, ce n'est pas bien de boire », personne ne voudra écouter la suite. Mettez-vous à la place des troubadours qui vont chanter mon histoire. Il faut captiver l'auditoire. Je dois leur fournir du croustillant.

— Encore une fois, les contraintes du siècle nous obligent à renoncer à la perfection morale..., soupira frère Paul. Et avez-vous trouvé une devise pour l'abbaye ?

— Oui. J'ai trouvé une phrase courte qu'on pourrait écrire sur les bouteilles.

Frère Jean leva ses mains devant lui et les écarta : « La bière éteint le feu de la soif ».

Le moine afficha un sourire ravi, fier de sa trouvaille, mais le regard noir que lui lança Frère Paul doucha son enthousiasme.

— Mais ce n'est pas définitif... je cherche encore. D'ailleurs je n'ai pas encore écrit la fin.

— J'imagine que les héros vont être sauvés par l'emblème de notre abbaye, le phénix, l'oiseau qui renaît de ses cendres. Ainsi vous pourrez parler de la misère humaine, du miracle de la résurrection et rappeler à l'auditoire que Jésus, tel le phénix, a ressuscité pour tous nous sauver.

— Pas du tout. J'hésitais entre trois fins possibles. Dans la première, le chevalier terrasse le dragon et couche avec l'héroïne.

— Pardon ? s'étrangla Frère Paul.

— Il faut toujours mettre un peu de sexe pour intéresser le public. Dans la deuxième fin, j'avais prévu que les cinq héros combinent leurs pouvoirs magiques pour créer une immense vague de bière quintuple qui engloutit le dragon.

— Mais c'est de la sorcellerie !

— Ce n'est qu'une fiction. On peut se permettre beaucoup de choses. Et dans la troisième fin, les héros et le dragon font un gigantesque banquet. Ils finissent tous ivres morts, fornicent dans tous les sens et tombent dans le lac. Ils ne noient et terminent en Enfer. Ainsi, on pourrait conclure : attention ! La bière, c'est bien mais il faut consommer avec modération.

FIN

Pèlerinage en Enfer

Un scénario Millevaux Sombre de Thomas Munier
<http://outsider.rolepod.net/>

Illustrations de gothick_matt, Ant Smith, Cayuza, thomas hawk, Dark patator, Mademoiselle Chaos CC, boladrator
 Illustrations additionnelles de Laurent Dragon

Descriptif

One-shot, road movie d'horreur psychologique, 3 à 6 PJ, 4 à 6 h. Millevaux, Terres Franques.

Pré-requis

La connaissance du jeu de rôle Sombre est nécessaire. En revanche, la lecture du Livre Source de Millevaux Sombre est facultative.

Références

Orange Mécanique de Stanley Kubrick,
Massacre à la Tronçonneuse de Tobe Hooper,
Ben Hur de William Wyler.

Crédits

Article Wikipedia.fr sur la lèpre.

Le Pitch

C'est un scénario avec peu de surnaturel, peu d'écosystème et peu de technologie. Le moteur horrifique est ici l'affrontement entre humains. Il est aussi question de gore et de manipulation psychologique. Le scénario se déroule en deux phases. Dans l'amorce, les joueurs incarnent un premier

cast de PJ prétrisés composé de pures créatures. La Chapelle de l'Expiation les charge de répandre la lèpre dans un village d'innocents. Dans les scènes suivantes, les joueurs créent, trois ans plus tard, un deuxième cast de PJ. Il s'agit d'habitants de ce village. Devenus lépreux, ils partent sur les routes en quête d'un monde perdu, Saint-Jacques-de-Compostelle, terre miraculeuse où ils trouveraient la guérison. Ils seront confrontés à diverses épreuves cauchemardesques. Ils rencontreront les anciens PJ du premier cast, devenus des psychokillers acharnés. Lors du climax, les survivants réaliseront que Saint-Jacques-de-Compostelle n'a pas tout à fait l'aspect de leurs rêves les plus fous.

Sonorisation

OREN AMBARCHI, drone acoustique cavernicole.

DEDALE(S) / Malkuth, darkambient bruitiste et malsain.

EVANGELISTA, Prince of Truth, post-rock squelettique de la fin du monde.

RAVEL, Le Boléro. Musique Symphonique enlevée pour climax putride.

SLEEPY TIME GORILLA MUSEUM, metal opératique halluciné.

Encyclopédie Minuscule (informations connues du meneur et des joueurs)

La Chapelle de l'Expiation :

« En vérité je vous le dis, nous ne sommes plus dignes de notre Créateur ! La Forêt est sa punition divine ! Le Temps de l'Expiation est venu ! Nous ne sommes pas dignes de vivre sous les cieus ! Il est temps d'exécuter sur nous-mêmes la sentence divine ! »

Persuadés que Millevaux est une punition divine, les Expiatistes pensent que le suicide collectif de l'humanité est la seule façon d'apaiser le courroux de Dieu. Conscients que l'humanité entière n'est pas acquise à cette idée, les Expiatistes provoquent la mort des humains qui ne seraient pas candidats au suicide...

L'Évangile selon Lazare :

Les Lazaréens enseignent que la mort et la résurrection sont les étapes cruciales dans la vie d'un homme, la transition qui leur rend leur innocence originelle. Le fait que les zombies perdent la parole et la raison et doivent se nourrir de chair humaine n'est pas mentionné dans leurs prêches...

Les prêtres les plus hauts gradés ressuscitent des personnes fraîchement décédées, puis des cadavres de plus en plus usés, remplissant leurs catacombes d'abominations rampantes.

La lèpre :

Le manque d'hygiène, la malnutrition, la promiscuité et tout simplement l'absence de soins médicaux ont causé la réapparition d'anciennes maladies, telles que la tuber-



culose, la peste... Ou encore la lèpre. Les lépreux sont souvent chassés des villes et des villages. Ils forment des communautés itinérantes ou s'installent dans des maladreries qui ne sont guère que des mouiroirs à l'écart des populations saines.

Les micro-hérésies :

Tous les hérétiques ne cherchent pas à rassembler un maximum de fidèles. Certains, des schizophrènes, des manipulateurs, des antisociaux ou des visionnaires, limitent le cercle de leur culte à l'échelle de leur village, de leur famille, voire de leur seule personne. Ils vivent en circuit clos, illuminés de connaître la Vérité Suprême et soucieux de la garder pour eux seuls.

Le Syndrome de l'Oubli :

Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. Le Syndrome de l'Oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée.

Décor

Le quartier général de Melchior Hasard

Quelques lieues au sud de Lugdunum. Climat de guerre. Des bandes armées font régner la terreur. Au bord de la Voie Déchue, un campement de la Chapelle de l'Expiation. Dans une cabane de chantier, le pasteur des Expiatistes, Melchior Hasard, a installé son bureau. Meubles en contreplaqué, piles de papiers, sièges en rotin, bibelots rigolos et tapisseries macabres.

La Voie Déchue

L'ancienne autoroute Paris-Lyon-Marseille est une langue de béton fissurée. La végétation, les carcasses de véhicules emboutis, les glissières de sécurité tordues et les panneaux effondrés en font un terrain difficile. Mais il y a toujours assez de surface de bitume, la Voie Déchue reste ainsi plus praticable que la forêt qui l'encercle. Elle est donc le passage privilégié des caravanes... Et des pillards qui exercent leur prédation sur les premiers. Les anciennes aires d'autoroute qui la bordent sont des lieux dangereux et hantés.

Le Village d'Aigre-sur-Frône

Je ne propose pas de plan du village car mon intention n'est pas d'éprouver le sens tactique des joueurs. Il faut surtout qu'il y ait un silo à grain et une source qui alimente le village en eau potable. Le village

est situé dans un méandre du fleuve Frône, dont l'eau souillée et boueuse n'est pas potable sans filtrage.

Je peux rajouter des détails au gré de mon inspiration et des questions des joueurs. Une palissade mal entretenue. Une tour de guet et son escalier vermoulu que craignent les vigies. Un moulin à aubes tire sa force des courants du Frône. Une petite auberge pratique des prix défiant toute concurrence. Un lavoir pour colporter des ragots. Une ferme minuscule avec quelques légumes et des cochons. Une école dans un bâtiment avec un toit en tôle ondulée et des enfants attendrissants. Un arbre creux contient un modeste autel à l'honneur de la Vierge Marie. Un grand foyer, où le forgeron sera honoré de réparer les armes des PJ.

La lèpre

La lèpre est ici traitée de manière plus dramatique que réaliste. Les PJ auront eux-mêmes de faibles connaissances en la matière, du fait de l'obscurantisme ambiant. La lèpre a évolué sous l'influence de Millevaux, ce qui permet certaines libertés. On ignore ce qui a causé sa résurgence. Plusieurs hypothèses : absence de prophylaxie, épidémie venue d'Asie et d'Afrique, bacilles échappés des laboratoires européens lors de la catastrophe qui a engendré Millevaux.

On distingue deux variétés de lèpre.

- **La lèpre tuberculoïde ou lèpre sèche.** Elle n'est pas contagieuse. C'est la plus répandue. Symptômes prédominants : de grandes taches dépigmentées sur la peau, qui est devenue

insensible au toucher. Des troubles nerveux touchant les membres, avec troubles de la sensibilité et anomalies cutanées : ulcères, maux perforants, mutilations, paralysies.

- **La lèpre lépromateuse. C'est la plus sludgcore ! Elle est contagieuse.** Des lésions bouffissent tout le corps, surtout le visage. S'y ajoutent des troubles de la respiration, de la vue (allant jusqu'à la cataracte), des nerfs. La lèpre sèche est surtout paralysante et mutilante. La lèpre lépromateuse est plutôt défigurante et handicapante. On peut être atteint des deux symptômes ou de symptômes intermédiaires (diversité des souches de bacilles).

Le mode de transmission du bacille de la lèpre est mal connu. La transmission remonte souvent à l'enfance par inhalation de « postillons » d'un lépreux contagieux. Elle se fait également par des mucoosités de lépreux mises au contact d'ulcérations ou de plaies cutanées, enfin par l'intermédiaire d'objets souillés : linge, natte, oreillers... Tous ces modes impliquent les contacts étroits et durables d'une promiscuité de type familial. La transmission héréditaire n'existe pas mais une transmission congénitale est possible. Le sol infecté et les insectes vecteurs (punaises, moustiques) jouent aussi un rôle dans la transmission.



Les PJ

Premier cast, les Salopards

Arbre des Personnages

La liste suivante s'appelle l'Arbre des Personnages. Ce sont des données ou des préjugés que les PJ du premier cast ont les uns sur les autres. Je le présente aux joueurs afin qu'ils choisissent leurs préterés.

Johny le Boucher



« Vas-y fais-moi mal, Johny Johny Johny... Fais-moi mal... ». (Boris Vian)
Johny a besoin de faire couler le sang pour se sentir vivant.

Le Chapelier Fou



Puisque le monde a perdu la raison, le Chapelier s'est mis au diapason.

Gaïa



Gaïa est une rôdeuse qui fait corps avec la forêt. Elle est plus animale qu'humaine. Pour elle, seule la loi du plus fort prévaut.

Djize



Dieu a eu beaucoup de fils mais Djize est le seul qui soit le Vrai.

Lavinia Livide



Cette Lazaréenne débauchée ne rêve que d'être initiée aux rites funéraires qui lui permettront d'apporter l'Eucharistie de la non-mort aux vivants.

Mamie Croûteline



Mamie Croûteline est aussi terrible sorcière que bonne cuisinière.

Statistiques

Tous ces PJ ont l'Avantage invisible *Endurci* (n'est pas noté sur la feuille de personnage).

Johny le Boucher

Tueur brutal

E8 - C12

Ambidextre

Code de conduite (n'utilise que des armes blanches)

Gaïa

Rôdeuse désinvolte

E8 - C12

Medium

Droguée (champignons psilocybes)

Lavinia Livide

Lazaréenne rusée

E8 - C12

Irrésistible

Hostilité Animale

Le Chapelier Fou

Prédicateur cynique

E8 - C12

Objet

Dévoué (Lavinia Livide)

Djize

Messie excentrique

E8 - C12

Rêve Lucide

Cauchemars

Mamie Croûteline

Sorcière irritable

E8 - C12

Artefact

Adrénaline limitée

Deuxième cast, les lépreux.

Création commune des PJ

Tous les PJ du deuxième cast sont des lépreux qui habitaient à Aigre-sur-Frône quand les PJ du premier cast sont venus y répandre la lèpre. Les joueurs sont invités à incarner en priorité les personnages qui ont eu le plus d'interactions avec les PJ du premier cast. A la création, ils ont tous le Désavantage invisible *Invalide* à son maximum, c'est-à-dire qu'ils précochent trois cercles de Corps. Ils précochent aussi deux cercles d'Esprit en guise de préquelles.

Chaque joueur jette un dé de chance. Une réussite implique que son PJ souffre de la lèpre sèche, un échec qu'il souffre de la lèpre lépromateuse. Un joueur qui a pris

l'Avantage Chanceux réussira automatiquement ce jet de chance.

En termes de roleplay, j'impose l'instinct grégaire (les lépreux préfèrent se regrouper) et la volonté de guérir (un lépreux est prêt à tout pour ça).

Routine d'amputation : du fait de la fragilité des chairs, les dommages variables entraînent automatiquement une amputation.

Routine d'oubli : quand un PJ lépreux rencontre un PNJ Salopard, il peut faire un jet d'Esprit. S'il réussit, il peut le reconnaître pour l'avoir rencontré il y a trois ans. Le PJ lépreux se rappelle alors tous les détails de sa rencontre avec le PNJ Salopard, y compris ce qui a trait à la contamination.

Les PNJ

Faction : les Expiatistes

Melchior Hasard

Pasteur de la Chapelle de l'Expiation

PNJ 12

Ce prêtre Expiatiste en costume-cravate arbore un éternel sourire narquois sur son visage vérolé. Il s'exprime comme s'il n'était pas un leader fanatique mais un homme

d'affaires. Il a une phrase fétiche : « Chez nous, la mort n'est pas qu'un métier. C'est avant tout une profession de foi ! ».

Faction : les Villageois d'Aigre-sur-Frône

Villageois

PNJ 10

Exemples de villageois : Jacquelin (chef du village), Anisette (sa femme), Mariaude (leur fille), Lison (l'aubergiste), Madelon (la vigie), Matthieu (le garde d'entrée), Gros Arnaud (le garde du silo), le Glaude (fermier).

Tous les villageois sont naïfs et hospitaliers. Ils sont fascinés par les PJ du premier cast comme une oie serait fascinée par le couteau du boucher.

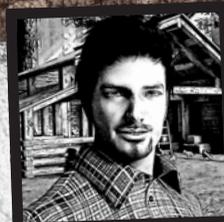
Faction : le cortège des lépreux d'Aigre-sur-Frône, trois ans après

Villageois lépreux

PNJ 7

Les Aigriens sont environ une trentaine de survivants. Ils se sont constitués en troupe nomade. Ils ont quitté leur village et arpentent la Voie déchue, espérant rencontrer un jour un espoir de guérison. La plupart ont oublié ou n'ont jamais découvert ce qui a provoqué la lèpre.

Les lépreux les plus atteints sont vêtus de façon ample pour cacher leurs ulcères. Certains ont des grilles en bois sur le visage. Beaucoup sont munis de cloches ou de crécelles pour avertir les populations saines de leur arrivée. Les lépreux n'ont en général pas l'énergie de chasser ou de cueillir. Ils vivent de mendicité, de rapine et de nécrophagie. Ils gardent une vie de famille, mais la plupart des hommes sont stériles. La lèpre n'est pas



héréditaire, mais peut être transmise au fœtus dans l'utérus.

Ces lépreux sont prioritairement des PNJ présentés pendant l'amorce qui n'au-

raient pas été transformés en PJ lors de la création collective du deuxième cast.

Les PJ du deuxième cast sont à décompter de la trentaine de personnes du cortège. Les autres constituent des PJ de rechange.

Faction : Les Salopards, trois ans après

Par ordre préférentiel d'apparition :

Mamie Croûteline

Sorcière haineuse

PNJ 10

Envoûtement

Peut attaquer une personne à distance. La personne ciblée par l'attaque retrouve auprès d'elle une charge ensorcelée (poupée de racines, patte d'animal, marque de peinture). Tous ceux qui à la suite de cela disent fouiller dans leurs affaires trouvent aussi une charge et reçoivent une attaque.

Le Chapelier Fou

Prédicateur malfaisant

PNJ 10

Gaïa

Rôdeuse bestiale

PNJ 12

Cernunos et Thanatos

Deux loups mutants aux ordres de Gaïa

PNJ 9

Écœurés par la chair lépreuse

Infligent des dommages automatiquement fixes.

Johny le Boucher

Tueur sadique

PNJ 13

Mines à clous

Tous ceux qui déclarent une fuite devant Johny doivent réussir un jet de chance ou marcher sur une mine et subir 1d6 dommages.

Lavinia Livide

Lazaréenne diabolique

PNJ 12

Nécromancienne

À chaque scène, peut faire entrer en scène un personnage décédé au cours du scénario sous forme de zombie PNJ 8.

Djize

Messie illuminé

PNJ 15

Force miraculeuse

Inflige des dommages automatiquement variables.

Briefing

Je lis ce texte d'introduction aux joueurs :
 « Pour une raison qui sera précisée en début de jeu, vous partez en pèlerinage vers la mythique Saint-Jacques-de-Compostelle, sillonnant les Voies Déchues qui serpentent à travers la forêt primale des Terres Franques. À l'aide d'une vieille carte, vous pensez être proches du but... Mais vous n'êtes pas au bout de vos peines. Que ce soit les pillards en quête de carnage ou tout simplement les dangers de la forêt, bien des embûches vous attendent ! Mais quitte à finir le voyage sur les moignons, vous n'abandonnez pas ! »

J'explique ensuite que c'est un scénario de Sombre inversé. Ils jouent des psychokillers.

Amorce

Les PJ du premier cast sont des mercenaires et se vendent au plus offrant. Ils sont réunis dans le bureau de Melchior Hasard. Il les reçoit pour leur proposer du travail.

La Chapelle de l'Expiation, néo-hérésie chrétienne, prône que les hommes doivent périr pour leurs péchés. Ses adeptes sont chargés d'organiser des suicides ou des massacres. Melchior offre une mission aux PJ. Il souhaite tester un procédé avant-gardiste au service de sa foi tout en testant les PJ en qui il voit de prometteuses recrues. Si Melchior propose une gratification avantageuse en cas de réussite, il ne cache pas aux PJ qu'il envisage aussi de leur proposer de rejoindre le rang des Expiatistes. Il compte organiser un pèlerinage punitif vers Saint-

Cette fois-ci, ce sont eux les méchants. C'est un mensonge. Je ne leur révèle pas que les rôles seront inversés après l'amorce. Si jamais je crains que cette inversion soit mal reçue, je préviens qu'il y a aura un changement de personnages en milieu de scénario. Je demande aux joueurs s'ils accepteront de consacrer une petite demi-heure à une création commune de personnages à ce moment-là. Je leur demande enfin quels sont leurs impératifs horaires. Je pourrai ainsi ajuster la durée de la séance en jouant sur le nombre de rencontres d'antagonistes lors des scènes intermédiaires.

Jacques-de-Compostelle et aimerait que les PJ se joignent à lui pour l'occasion. En tant que meneur, je rappelle que les deux propositions ont tout pour tenter l'instinct cupide et meurtrier des PJ. Il est logique que les PJ s'acquittent de ce travail sans se faire prier.

Melchior leur confie une caisse remplie de punaises porteuses du bacille de la lèpre. Les PJ doivent se rendre dans le village d'Aigre-sur-Frône – au nord de Lugdunum – et utiliser ces punaises pour contaminer le village. Pour ce faire, ils devront traverser le village et croiseront sûrement des habitants. Les personnages n'ont aucun scrupule à tuer mais dans ce cas ils doivent préférer la discrétion, sous peine d'être submergés par le nombre. S'ils jugent

nécessaire de demeurer dans le village pendant plusieurs jours le temps de trouver le meilleur moyen de procéder, libre à eux. Si pour endormir la méfiance des villageois, les PJ veulent se faire passer pour des marchands ou des mercenaires qui vendent leur protection aux villages en temps de guerre, Melchior est prêt à leur confier le matériel nécessaire. Si les PJ demandent pourquoi la Chapelle de l'Expiation déploie autant de moyens ou pourquoi elle ne se contente pas de tuer les villageois, Melchior répond que cette contamination est une expérience. Si elle était concluante, il envisage de la reproduire à grande échelle. La lèpre pourrait bien être le fléau de Dieu déposé dans ses mains pour punir les pécheurs.

La traversée de la Voie Déchue jusqu'à Aigre-sur-Frône se déroule sans encombre.

Une fois arrivés à Aigre-sur-Frône, les PJ pourront découvrir que les villageois,

malgré le climat de guerre, sont naïfs et hospitaliers au-delà du raisonnable. Ce sont peut-être même les dernières personnes naïves et hospitalières de tout Millevaux.

Le plus sûr moyen de contaminer le village est de pénétrer par effraction dans le silo à grain et d'y lâcher les punaises. Mais toute autre solution un minimum crédible que proposeront les joueurs sera la bonne. Cette première partie ne devrait pas durer plus d'une heure. Au final, les PJ accomplissent leur sale besogne sans rencontrer trop de résistance. Il est important qu'aucun PJ ne soit tué. Au passage, ils auront croisé quelques villageois qui sauront les reconnaître par la suite. Même s'ils interviennent de nuit, le village est gardé. Quelques villageois auront eu l'occasion de les voir et d'y survivre. Puis, les PJ quittent le village, qui sera bientôt contaminé par la lèpre. Fondu au noir.

Scènes Intermédiaires

Quand l'amorce est terminée, je prends les feuilles de personnages. Les joueurs vont maintenant incarner... des anciens habitants d'Aigre-sur-Frône qui sont devenus lépreux à cause des Salopards du premier cast ! Je supervise alors les joueurs dans la création commune de leurs nouveaux PJ. L'objectif du cortège des lépreux, et par inclusion, du groupe des PJ, est de gagner Saint-Jacques-de-Compos-

telle, destination mythique, ville sainte aux eaux miraculeuses qui sont censées guérir de toute souillure. Y compris de la lèpre. L'objectif individuel de chaque PJ est primo de survivre, secundo de guérir de la lèpre, tertio tout objectif supplémentaire que voudrait définir son joueur. Il y a fort à parier qu'ils soient en majorité obsédés par Saint-Jacques-de-Compostelle, « le lieu béni qui guérit de toute souillure ».

Un road movie sur les moignons

Cette deuxième partie commence en douceur. Je m'attache à décrire le quoti-

dien de la caravane lépreuse. J'introduis quelques PNJ lépreux avec un minimum

de personnalité. Ils serviront plus tard aussi bien de chair à canon que de PJ de rechange. Je laisse les PJ créer des liens entre eux, s'attacher. Par exemple, je leur propose de surmonter ensemble de petites épreuves. Traversée d'un pont, recherches de charognes à manger, intimidation d'étrangers,

La carte sacrée

Les PJ pourront remarquer les fanfaronnades d'un PNJ lépreux qui s'appelle Chance. Il a l'air moins désespéré que les autres. Les PJ découvriront que Chance possède une boussole et une carte qui indique le chemin vers Saint-Jacques-de-Compostelle, le lieu béni qui « guérit de toute souillure ». Mais Chance n'a pas l'intention de faire part de son secret pour l'instant. Il faudra user de persuasion ou de coercition pour rendre la carte publique. Si un PJ veut s'emparer de la carte, Chance se

Persécution

Toujours sur la Voie Déchue, sur le chemin de St-Jacques-de-Compostelle. Il reste des centaines de lieues à parcourir. Facilement un mois ou deux de voyage pour des lépreux à pied, qui fatiguent facilement.

Sur la route, les PJ vont être confrontés aux anciens PJ, les fameux Salopards. Ceux-ci vont tout faire pour persécuter les Lépreux. Ils sont encore pires qu'avant. Ils sont tous devenus fous à lier, sadiques à l'extrême. Il y a fort à parier qu'ils aient rejoint les rangs des Expiatistes. Ils entrent désormais dans la catégorie des psychokillers et autres antagonistes. S'en prendre à des lé-

mendicité auprès des caravanes... Ces saynètes servent aussi à inculquer la donnée suivante : la Voie Déchue, c'est un refuge. Si on quitte la Voie Déchue, on entre dans la forêt. Et clairement les lépreux ne sont pas adaptés pour survivre en forêt. J'évite les décès de PJ pour l'instant.

défendra. Si le PJ déclare vouloir prendre la carte de force, il doit faire un jet de Chance. Dans tous les cas, il obtiendra la carte. Mais si le jet de Chance échoue, il tuera Chance sur un coup mal dosé. La carte confirme ce qu'ils savaient déjà, c'est-à-dire qu'il faut longer la Voie Déchue vers le sud-ouest pendant des jours et des jours. Le rôle de cette carte est simplement de créer de la convoitise et de la dissension au sein des lépreux.

preux est pour le moins lâche mais certains pensent accomplir un acte de compassion en attendant à la vie des lads. D'autres ne font simplement pas attention à l'état de santé de leurs victimes ou éprouvent du plaisir à s'en prendre aux plus faibles.

Les Salopards ont évolué. En pire. Ils ont sans doute oublié les événements de l'amorce. C'est finalement plutôt par hasard qu'ils recroisent la route des PJ, dont la malchance extrême est le seul élément vraiment surnaturel du scénario. Sur un coup de tête, les Salopards décident de leur régler leur sort. J'ai à cœur de reprendre les



aspects principaux des Salopards tels qu'ils ont été développés par les joueurs, en les radicalisant. Les Salopards opèrent désormais en solo. Les PJ peuvent les rencontrer un par un, parfois avec plusieurs semaines d'écart. Il n'est pas dit qu'ils les rencontrent tous. Le nombre de rencontres est variable d'ajustement pour le rythme, le style et la mortalité du scénario. Deux rencontres pour un scénario court axé sur l'ambiance, trois rencontres pour un scénario tactique qui récompensera par la survie les joueurs les plus malins, plus de trois pour un road movie infernal qui nécessitera sans doute un renouvellement complet du cast en cours de route. J'évite de mettre en scène un Salopard qui n'a pas été joué pendant l'amorce.

Les Salopards n'ont pas peur d'être contaminés. Ils s'en fichent ou ils connaissent les méthodes pour l'éviter ou ils sont surnaturellement immunisés.

Mamie Croûteline.

« Je vous lis la bonne aventure ? »

Mamie Croûteline est plus voûtée et sénile qu'il y a trois ans. Elle est vêtue comme une gitane, avec un foulard et une robe chargée de sequins. Ses mains fripées portent des tatouages au henné qui ressemblent à des racines et sont des formules magiques en langue putride. Elle aborde le cortège des lépreux pour lire la bonne aventure en échange de quelques caps. Elle est prête à

négoier ses prix jusqu'à accepter de lire dans les lignes de la main pour rien. Ses prédictions sont de ce genre : « Vous allez rencontrer des fantômes du passé », « L'illumination est au bout de la route », « Vous êtes en quête d'un monde perdu », « Vous possédez encore en vous la beauté de vos rêves alors que votre corps est un cauchemar. ». Finalement, elle envoûte chaque PJ qui accepte de se faire lire la bonne aventure. Dès la nuit tombée, elle exerce sur eux à distance une attaque grâce à son Trait surnaturel *Sorcière*.

Le Chapelier Fou.

« Est-ce votre jour de chance ? »

Ce grand bonhomme porte des fringues exubérantes. Son chapeau haut de forme arbore la mention : « Service après-vente ». Il a aussi des yeux collés sur le dos de chaque main, comme dans *Orange Mécanique*, à ceci près que ces yeux là sont des vrais. Deux petites têtes parasitaires dépassent de ses épaules nues. Elles peuvent parfois

ouvrir la bouche et même parler. Le Chapelier Fou vient à la rencontre du cortège des lépreux et brandit une fiole au dessus de sa tête. Il demande à l'un des lépreux PNJ de venir boire sa potion. Celui-ci accepte et guérit miraculeusement. Maintenant, le Chapelier Fou montre une deuxième fiole : « C'est la dernière que j'ai ! Qui la veut ? ». Il la lance au milieu des lépreux et les regarde s'étripier, PJ et PNJ. Celui qui boira la fiole est foudroyé par un violent poison. Le Chapelier Fou ricane et s'enfuit.

Gaïa, la chasseuse.

« Je suis le ver et je suis la chair. »

Gaïa vit à présent recluse dans la forêt. Elle est contaminée par une créature parasite, le Ver Vorace, qui ponctionne dans son bol digestif et manipule son cerveau pour lui inspirer un féroce appétit anthropophage. Ce ver a instillé une folie mystique dans la tête de Gaïa, qui se prend pour une déesse forestière vengeresse.

Gaïa est vêtue de peaux de bêtes. Elle a essayé de s'immoler par le feu au début de sa contamination et sa peau porte encore d'atroces marques de brûlures. Ses traits sont déformés par la mutation et la folie, son profil est presque loup. Elle chasse l'homme avec son arc et les deux loups mutants qu'elle a dressés. Gaïa s'en prendra de préférence à ceux qui quittent la Voie Déchue pour pénétrer dans la forêt ou à un garde isolé lors d'un bivouac nocturne.

Johnny Butcher.

« C'est trop cool ! »

Johnny Butcher est un grand escogriffe. Son tablier en cuir est complètement ma-

culé de sang. Il est désormais un Expiatiste fervent. Pour lui, tuer, c'est fun et ça sert la bonne cause ! Il rigole comme une jeune racaille qui casserait sa première voiture. Le principal élément horrifique du personnage est la légèreté avec laquelle il accomplit les pires exactions. Johnny Butcher est désormais équipé d'une tronçonneuse et de mines anti-personnel. Son seul point faible est le risque de se retrouver à court d'essence et d'explosifs.

Lavinia Livide.

« La mort est mon enfant. ».

Lavinia Livide est toujours une Lazarienne. Elle tue les gens pour leur apporter l'absolution et les zombifie pour leur apporter l'innocence... Et avoir des appuis dans sa mission. Son beau visage est strié de deux grandes scarifications qui lui font des marques noires de chair putréfiée sur les joues. Ses yeux sont cousus et des clous saillent de ses paupières. Mais elle voit parfaitement grâce à l'œil surnaturel qu'elle porte sur la langue. Des scalpels rouillés sont enchâssés dans la pulpe de ses doigts. Au début, aucun zombie ne l'accompagne. Mais elle recrutera parmi les lépreux... Lavinia n'attaque jamais frontalement, elle capture les personnages isolés, leur tranche la gorge au scalpel, réalise sur eux une thanatopraxie occulte qui les transforme en zombies, prêts à chasser pour son compte.

Djize, le faux messie.

« Entendez la bonne nouvelle ! »

Djize se prend définitivement pour le Christ. Il renie la Chapelle de l'Expiation mais retient le principe que tout humain

est un pécheur et doit mourir. À l'exception de lui-même, le fils de Dieu. Il est vêtu de loques, porte la barbe et une couronne d'épines. Il s'est creusé des stigmates sur la chair. Il tient sa fidèle hache sur ses épaules

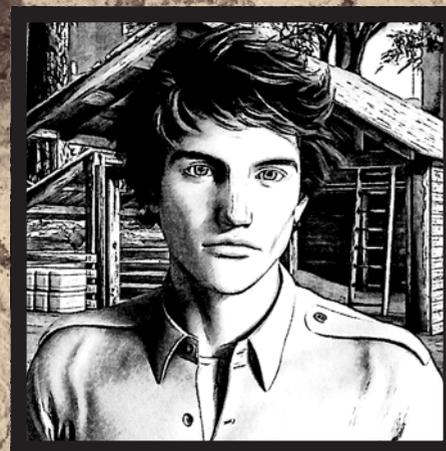
Climax

Où l'on apprend la vérité sur Saint-Jacques-de-Compostelle.

Si un ou plusieurs PJ ont finalement survécu aux Salopards (probablement des PJ recharge...), ils arrivent, au terme de leur infernal périple, à ce qu'ils pensent être Saint-Jacques-de-Compostelle. Mais en vérité, il ne s'agit pas de Saint-Jacques-de-Compostelle en Espagne. Mais de Saint-Jacques-de-Compostage dans le Larzac, ainsi que l'indique un antique panneau écrit à la main. Pas âme qui vive. Juste une grande vallée perdue au milieu des montagnes et des gigantesques bassins de décantation, remplis d'une fange organique immonde. En vérité, ce site a été construit vers la fin de l'Age d'Or, suivant les nouvelles valeurs du *développement sacrificiel*. Mis en

à la manière d'une croix... Et il tue tout ce qui bouge, n'arrêtant de frapper que pour sortir une parabole bien sentie, comme « Pardonne-leur, ils ne savent pas ce qu'ils font. »

place par les américains dans l'Europe inféodée du XXII^e siècle, le développement sacrificiel prônait la transformation de sites désertifiés en centres de dépollution pour préserver l'activité économique dans les sites voisins. Ainsi, Saint-Jacques-de-Compostage, dans le Larzac, fut la plus grande station d'épuration d'Europe, chargée de collecter et traiter les déchets de la ceinture urbano-industrielle de Bordeaux-Marseille. « Le lieu béni qui guérit de toute souillure ». Voilà ce que disait le prospectus plastifié sur la station. Ou du moins le message a-t-il été ainsi compris par un millevalien à moitié idiot, qui colporta la fausse légende de Saint-Jacques-de-Compostelle, le lieu béni qui n'a jamais guéri aucun lépreux.



Les Omniscients

Une nouvelle d'Anthony Boulanger
<http://anthony-khellendros.blogspot.fr/>



Illustrée par Sabine Rogard
<https://www.facebook.com/arby.rogue>

Il flotte, serein, dans une ambiance ouatée, soutenu par un liquide qui l'entoure, le réchauffe, le protège. Cela fait neuf mois aujourd'hui qu'il grandit à son rythme et qu'il absorbe nutriments et oxygène. Il est exempt de toute maladie, il est beau, il sait tout.

Déjà, dans les premières heures de sa vie, il avait acquis une conscience de sa propre personne et avait analysé sa situation, puis après deux journées à ressentir les modifications constantes de son être dans la matrice bienveillante qui l'accueillait, qui l'accueille encore pour quelques heures, devine-t-il, il avait compris qu'il était porté par un organisme qui vivait également, indépendamment de lui. Il devina le rythme circadien auquel son porteur se soumettait, la fréquence de ses repas, constata qu'il pouvait le modifier, puis devina les flux biochimiques qui le liaient à cet être. Il s'était alors pris quelques instants pour profiter de cette sérénité et de ce sentiment de plénitude procurés par une alimentation et une température constantes. Analysant sa propre morphogenèse, il la compara à celle qu'il devinait aux pulsations que les organes

au-dessus de lui génèrent, aux altérations de flux, à leur signature hormonale et se rendit compte qu'il tendait vers une organisation analogue. Il avait déjà des vaisseaux sanguins, par exemple, mais pas encore de bouche ou de cordes vocales pour communiquer, et en aurait-il eu que les vibrations qu'il aurait produit aurait été trop atténué par le liquide ambiant. Il ne voulait pas paraître orgueilleux ou pétri d'assurance, mais, découvrant les sentiments, se demanda un instant si ce qui le portait aurait seulement pu interpréter ses volontés d'échange. Peut-être l'amas organique n'était-il après tout qu'une structure artificielle différent de lui qui croissait par mitoses successives et qui n'avait que comme unique vocation de lui fournir cette enceinte de protection jusqu'à une certaine échéance ?

Après plusieurs jours replié sur lui-même, à identifier les différents processus métaboliques en œuvre dans ses cellules, à repérer les amas d'acides désoxyribonucléiques qui formaient le siège de son information génétique, à séquencer ce code ADN et à le modéliser dans son esprit capable de, comp-

ta-t-il rapidement, d'un myrillion d'opérations à la seconde (durée qu'il avait définie en fractionnant le cycle circadien que son hôte subissait en 100.000 fractions équivalentes), il eut fini de comprendre la biologie de son corps. Il avait visualisé, si les apports nutritionnels se maintenaient, si aucune mutation n'intervenait, ce qu'il deviendrait dans un mois (durée définie en regroupant un milliard de secondes), dans deux, jusqu'à une centaine de mois.

Au bout d'une semaine, il sentit agir en lui une force de transformation qu'il n'avait pas anticipée aussi bien qu'il aurait désiré. L'image qui s'imposa à son esprit était qu'un nouveau sens se développait, un nouvel organe qu'il avait deviné, appréhendé en simulant l'expression de son génome, mais sans en connaître la fonction. Il pouvait à présent libérer les pensées de son enveloppe de chair et visualiser ce qu'il se passait au-delà des frontières aqueuses et épidermiques qui lui étaient encore imposées. Un monde entier, un univers, s'offrait à lui.

Il fractionna son temps en période d'apprentissage de plusieurs minutes, puis phase d'intégration, de mémorisation qui durait quelques secondes, selon la difficulté des concepts qu'il devait appréhender. Il identifia sa porteuse, tout d'abord, détailla son corps, ses capacités, son intellect, puis, dans le mouvement, s'intéressa à la médecine, puis la biologie animale, l'éthologie, dérivait sur la botanique, se prit d'une passion pour l'entomologie, fasciné par les métamorphoses en particulier qui ressemblait à ce qu'il subissait (il ne lui avait fallu

qu'une pensée pour comprendre qu'il était le fruit de la gestation humaine), puis élabora le concept de sélection naturelle, visita muséums et laboratoires, confirma sa théorie en observant les dinosaures précurseurs des oiseaux, et dans une fondu-enchaîné naturel, s'intéressa à la paléontologie, aux sciences de la Terre, la géologie. Rien ne pouvait réfréner sa curiosité incommensurable, son appétit féroce de nouveauté et de compréhension. Les mathématiques dont il avait besoin pour saisir et analyser les forces à l'œuvre dans la planète étaient comme écrites dans son être, et tombant sur un théorème de Fermat à peine résolu, il s'attaqua aux problèmes du Prix du Millénaire qu'il fit tous tomber en trois minutes et huit secondes de son référentiel.

Tandis qu'une part de son esprit continuait à recenser les connaissances humaines, à appréhender la physique quantique, une autre, plus restreinte mais toute aussi active, se prit de passion pour les énigmes. Il délaissa bien vite toutefois les problèmes mathématiques ou linguistiques, les astuces, les théorèmes, les sciences en général, qui ne lui procuraient aucune difficulté, pour s'intéresser à l'humain. Les mystères de la psyché étaient incroyables et il s'immergea durant pas loin de trois mois dans les dédales synaptiques qui sous-tendaient les personnalités chez ceux qu'il observait, bien au chaud dans sa matrice. La complexité était multicouche et aux influences innombrables du cerveau s'ajoutaient celles des hormones et d'autres protéines. Il fallait de plus prendre en



considération chaque journée écoulee dans la vie d'une personne qui constituait autant de strates de déformation avant de modéliser le comportement d'un seul humain. Il arrivait à le faire avec la femme qui le portait, mais dès qu'elle était en interaction avec d'autres êtres vivants, les calculs qu'il faisait mentalement saturaient presque ses capacités, et en cela il ressentait enfin une plénitude, un défi à sa mesure. Toutefois, une fois qu'il eut intégré toutes les subtilités et qu'il eut repéré des comportements redondants, la passion première retomba. Il lui restait encore quatre mois, dans le référentiel des humains, à attendre. Il fallait qu'il se trouve un nouveau hobby.

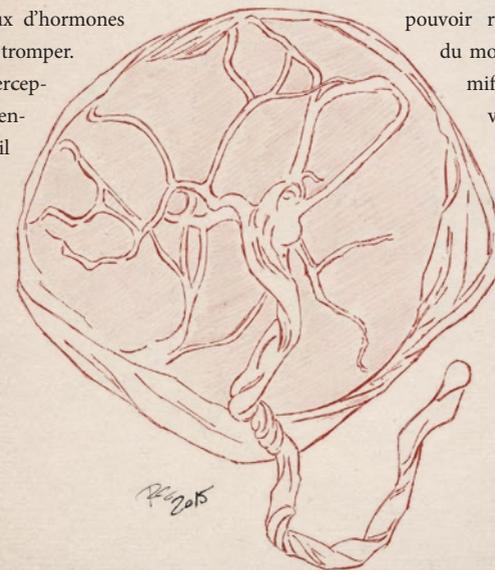
Il conjugua alors ses intérêts pour les énigmes et la psyché en se tournant vers des mystères qui occupaient certains particuliers. Tout d'abord, il s'attaqua aux Pierres d'Ica, ces morceaux de roc gravés, représentant des scènes de dinosaures contemporains des civilisations sud-américaines ou des opérations chirurgicales modernes, mais il découvrit immédiatement qu'il s'agissait de faux, en analysant la technique de gravure et en croisant ses observations avec les informations encyclopédiques qu'il avait agglomérées dans son esprit à force de lectures. De la même façon, le mystère des Pyramides de Bosnie et du manuscrit de Voynich, qu'il déchiffra en huit secondes, ne firent pas long feu, et il trouva enfin un premier obstacle à sa puissance de calcul quand il s'intéressa au Sphinx égyptien et à la salle autrefois secrète qu'il protégeait de

sa masse. Il garda les éléments dans une partition de son esprit, et prit sur lui de dresser une liste d'autres événements étranges, reliques des temps passés comme Stonehenge ou ces ruines océaniques découvertes en Atlantique, des anachronismes à la manière du Mécanisme d'Anticythère, de la Pile de Bagdad et du Pilier de Fer de Delhi. Il dressa une carte géographique des localisations originales de ces vestiges et artefacts, eut l'intuition d'y faire correspondre la position des planètes et autres astres majeurs du système solaire à chaque époque, mais se rendit compte qu'il devait intégrer les corps célestes de toute la Voie Lactée. Cela lui prit trois mois et demi pour l'ensemble de ces travaux. Jamais encore il n'avait eu à faire de calculs aussi complexes que la modélisation d'une galaxie sur plusieurs millénaires, et l'évidence apparut enfin à ses yeux après tout ce temps. C'était une récompense sucrée à son esprit que de voir converger, vers cette explication unique aussi élégante que simple, les questionnements à tous ces phénomènes qui résistaient aux scientifiques depuis des siècles. Une information émergea de ses pensées, une réminiscence qui vint s'ajouter au faisceau de preuve et il acquiesça pour lui-même. L'apparition de l'alchimie, les découvertes de Dee et de Flamel, l'immortalité du Comte de Cagliostro qui, repéra-t-il, s'amusait en ce moment-même dans un parc d'attractions. La fin de l'Atlantide également...

Il flotte, serein, dans une ambiance ouatée, soutenu par un liquide qui l'entoure, le

réchauffe, le protège. Cela fait neuf mois aujourd'hui, jour pour jour, qu'il grandit à son rythme et qu'il absorbe nutriments et oxygène, connaissances et informations. Il est exempt de toute maladie, il est beau, il sait tout. Il comprend tout. Il ne désire qu'une seule chose, naître et étaler à la face des hommes leur propre ignorance, affligeante, mais qu'il saura soigner. Il saura s'imposer comme maître de ce monde, devine-t-il, juste et intelligent, précurseur d'une nouvelle humanité. Il sait ce que la naissance lui réserve, il est préparé au choc du passage d'une vie liquide à une vie aérienne, il a étudié les changements qui vont s'opérer dans son corps. Il est prêt. Sa porteuse également, son flux d'hormones ne peut pas le tromper.

De ses perceptions extrasensorielles, il assiste à sa propre nais-



sance. L'obstétricien est en position. Ce dernier demande à sa matrice-mère de mobiliser ses forces pour pousser et elle accouche de cet amas organique à son image qui se met aussitôt à vagir et qui a grandi à côté de lui. L'Omniscient attend la suite des événements, mais tout le monde s'intéresse à ce qui vient d'être expulsé plutôt que de s'occuper de le mettre au monde. Il comprend soudain, en un éclair douloureux, la terrible méprise qui a lieu, quelque chose qu'il a négligé car par trop évident pour sa conscience supraiguë.

Il va subir le même sort que tous les Omniscients avant lui et être incinéré comme un vulgaire déchet corporel, sans pouvoir révéler la vérité du monde à ses mamifères sous-développés. Il n'est pas un enfant humain. Il est un placenta.