

En janvier 2010, sur le modèle des 100 conseils pour les meneurs, j'ai lancé un thread sur les forums Casus No et Antonio Bay. L'objectif était d'obtenir une liste d'une centaine de scénettes pouvant servir d'introduction (si possible in media res) pour différents types de jeu. Le tout devant servir d'inspiration pour ceux qui le souhaitent, d'autant plus que la plupart d'entre elles sont relativement facilement adaptables à d'autres genres.

Donc voici la liste brute des réponses ou peu s'en faut. A une poignée près, elles sont dans leur forme originale : j'ai juste passé un coup de correcteur orthographique, fait en sorte qu'aucune introduction ne soit limitée qu'à un seul jeu et mis un peu d'ordre mais je ne me suis pas lancé dans une relecture globale. Je pensais dans un premier temps enlever celles qui ne prenaient pas en compte le fait que le groupe de joueurs en comprenait plusieurs, mais j'ai finalement décidé de les laisser vu qu'elles peuvent toujours servir d'inspiration.

Y ont participé les 32 forumistes suivants : Adunaphel, Akae, Alahel, Ange Gardien, Apa, Blackrall, Brand, Chestel, Emöjk Martinssøn, Faltenin, Footbridge, Gulix, Heuhh, Iso, Kardwill, Konrad, Lazarus, Le Grumph, Lord Skeletor, Loris, Oneiromorata, Radek, RandOOm, Shlopoto, Stephlong, Tamorky, Tristesir, Tuin, Wenlock, XO de Vorcen, Zemorg, Zuzul.

Brand.

<http://www.tartofrez.com>

1. C'est l'hiver, les pjs sont au bord d'une falaise. En fait, l'un d'entre eux est suspendu dans le vide et ne tient que grâce à un de ses compagnons qui est couché sur le sol, le torse dépassant de la falaise. Il glisse lentement vers l'abîme. Leurs trois comparses doivent absolument leur venir en aide avant qu'il ne soit trop tard, mais des loups attirent pour l'instant toute leur attention. Affamés, ils les forcent à reculer vers le vide, mais ne vont pas tarder à passer à l'attaque. Que faites vous?

2. Vous avez de la boue/pluie/eau jusqu'à la ceinture. Vous êtes en train de courir et vos poursuivants ne cessent de gagner sur vous. Vous les entendez. Vous entendez les aboiements de leurs chiens. Qui porte le mort?

3. Vous êtes dans ce qui ressemble à une chambre d'hôpital si vieille et si sale que la rouille semble être la couleur des murs. Des tuyaux métalliques s'enfoncent un peu partout dans vos corps et dès que vous bougez la douleur vrille vos muscles. Pourtant, ce n'est rien, vous le savez, par rapport à celle que vous endureriez si le médicament qui embrumait votre cerveau venait à ce dissiper. Pourtant, il va bien falloir ce que vous foutez là si vous voulez avoir une chance de vous en sortir vivant. Si c'est encore possible. Toi, là, de quoi tu te souviens?

4. Vous vous réveillez dans ce qui semble être la salle d'un donjon ou d'une tour. Il y a le corps d'un homme mort parmi vous. Une bonne partie des murs a disparu, comme si une sphère d'énergie les avait détruits. Vous n'entendez qu'un bourdonnement dans vos oreilles. Vous ne savez pas ce que vous faites là ni qui sont ces gens autour de vous (les autres PJs). Vous entendez indistinctement un martèlement qui s'intensifie au fur et à mesure que vous retrouvez l'audition. Des soldats cognent à la porte et vous somme d'ouvrir. Ils n'ont visiblement pas de bonnes intentions à votre égard. En fait ils veulent au moins vous arrêter. Dehors, il y a du brouillard, vous ne savez pas à quelle hauteur vous vous situez. Que faites-vous ?

5. Tu te réveilles dans une salle inconnue. Autour de toi, vos pires ennemis, et tout le monde, même toi, est armé. Tout le monde a l'air plutôt incertain, puis les armes commencent à se lever... Que fais-tu ? Ok. Suivant !

6. Vous êtes épuisés ; ton arme est brisée, la tienne est couverte de sang, et toi tu es mortellement blessé. A côté de vous gémit l'homme que vous deviez protéger. L'odeur de feu et de plomb vous pique les narines, et vous distinguez à peine l'infâme sorcier qui ricane à quelques pas de vous. Comment en êtes-vous arrivés là, alors qu'hier matin vous jouissiez tranquillement de vos richesses ?

7. Les joueurs sont dans un bassin qui se remplit d'eau à vue d'oeil. Les murs sont en pierre, le plafond aussi, avec une ridicule petite grille qui est bien partie pour se faire inonder elle aussi et ne leur permettra pas de respirer bien longtemps. Je leur demande ce qu'ils font. Ils ne posent pas trop de questions oiseuses et essaient de réagir à l'urgence : mon sort de respiration aquatique, mon équipement qui fait ceci, je vérifie les murs, je plonge pour voir s'il y a une issue sous le niveau de l'eau. Et rien de tout ça ne donne de résultat. Les joueurs commencent à me regarder bizarrement, et je leur dis : "Mais peut-être voulez-vous d'abord savoir comment vous en êtes arrivés là ?". Ils sont pour. Aussi sec j'attaque le flashback en arrière : "Vous êtes sur un bateau en flammes, des dragons volent dans le ciel..."

8. Vous êtes morts.

9. Alors que vous rentrez en voiture d'une fête, une forme sombre s'écrase sur le capot de votre voiture ; vous en perdez le contrôle. Que faites-vous ?

10. Vous êtes tous réunis dans un supermarché de quartier quand trois hommes cagoulés débarquent avec des Uzis. Ils envoient la sauce avant de revendiquer leur souhait, pour faire peur aux autres clients. L'un des types se rapprochent de vous. Il en prend un avec lui, lui tire une balle dans le genou et explique les règles de "son" jeu. Parmi les clients, un flic. Et vous connaissez les lieux, notamment le bureau d'accueil, et vous savez qu'il y a une arme cachée. Que faites-vous ?

11. Vous êtes dans une voiture, sur une route droite et déserte, au milieu d'un champs de maïs. Qui est à la place du mort ?

c'est suivi d'un "quelque chose vient de tomber sur la route devant tes roues"=> jet de conduite, on évite le corps on l'écrase roues avant ou/et roues arrière et quand la voiture s'arrête "que faites vous?"

12. Vous êtes au sports d'hiver, sur un mountain bike en pleine descente, dans un chariot de mine et vous prenez de la vitesse. Vous ralentissez comme un lâche ou vous tenez ?

13. Le train démarre, crachant de la vapeur et des bouts de charbon incandescent. Le type qui court sur la voie avec une casquette, c'est pas le conducteur du train ?

14. Vos bagages à la main, vous grimpez l'étroite passerelle au dessus de l'eau dans le matin sombre et humide. Personne ne vous accorde la moindre attention...sauf un grand gaillard à la barbe hirsute : "j'espère que tu as de bonnes explications pour éviter le fouet".

15. Vous êtes allongé nu sur une plaque de métal froide. il fait noir. Vous êtes dans une sorte de ..boite ?

16. La porte s'ouvre. Au fait, vous avez amené quoi comme cadeau ?

17. Les sirènes hurlent. La bagnole rebondit sur le dos d'âne et retombe brutalement. Devant vous les braqueurs foncent à travers la ville en défouraillant en votre direction. Qui est au volant ?

18. Déjà, s'il n'avait eu avec lui cette torchère en or massif de plusieurs kilos, vous n'auriez jamais écouté ce type et son histoire de cité perdue pleine de richesse. Après vous avoir fait crapahuter dans la montagne pendant des jours à la recherche d'une caverne s'ouvrant sous une cascade, après s'être trompé déjà deux fois de cascade, enfin, sous la troisième s'ouvre une vaste caverne...habitée par tout une tribu de monstres qui n'ont pas l'air d'être content de vous voir. "Oh pardon, ça doit encore être la cascade suivante", fait le type.

19. Billy, il fait chier. Billy est toujours en retard et il a toujours une bonne excuse. A chaque fois qu'il vous donne rencard dans ce rade minable où le vieux ventilateur brasse un air épais et où les tables collent aux coudes, vous devez attendre des plombes en buvant de la bière fade et une fois sur deux, le job qu'il a à vous proposer est limite minable. Cette fois-ci, quand il est entré dans le bar avec 45 minutes de retard et s'est écroulé à votre table, couvert de sang et trois balles dans le dos, il avait effectivement une bonne excuse. Mais on pardonne difficilement à un type dont les derniers mots sont : "c'est... c'est...vous qu'ils cherchaient...".

Billy, il fait *vraiment* chier.

20. Bernard saignes et il a mal. Tom est assommé sur le pavé. Ils tiennent Marc. Toi, tu t'écrouleras sans doute dès que les types t'auront lâché. Le grand balafre te mets encore un grand coup de poing dans le bide et il dit enfin : "Vous avez deux jours pour lui rendre son tableau, où notre patron va vraiment se fâcher...". Lorsqu'ils vous abandonnent en tas dans la ruelle, vous pouvez enfin formuler la question cruciale : "Mais putain, quel tableau ?".

21. Le flic se penche vers toi, te souffle la fumée de sa clope dans le nez et demande pour la cinquième fois : "Alors, tu veux toujours pas nous expliquer comment tes potes et toi vous êtes retrouvés dans la rivière dans une Mustang pleine de trous, 2 millions sur la banquette et un cadavre dans le coffre ?". En fait, tu voudrais bien. Mais en toute sincérité, depuis la cuite que vous avez prise vendredi soir pour fêter ton nouveau job à la banque, tu n'as plus aucun souvenir.

22. Ta première sensation est d'abord la douleur. Comme un tison dans ton crâne, la souffrance rayonne jusqu'à tes mâchoires, chaque pulsion du sang dans tes artères semble être un coup de marteau qui secoue ta tête. Ouvrant les yeux, tu ne vois que du rouge. Un rouge poisseux et chaud qui coule sur tes yeux, descend le long de ton oreille, glisse dans ton cou et se perd dans le col rigide qui te scie la nuque.

Levant la main pour essuyer le sang, d'autres douleurs te poignent : c'est d'abord ton épaule qui se tord au premier mouvement, ta main pétrifiée dont chaque phalange craque, ton tympan qui se vrille dans un cri aiguë, ta nuque de papier qui se déchire lorsque tu lèves la tête. La nausée qui te tord l'estomac te redresse dans un hoquet violent et, assis dans une herbe rougie, les doigts crispés sur la terre gluante de sang, tu craches un peu de bile avant d'éclaircir ta vue d'un revers de gantelets.

Le pommeau d'une épée luit au soleil, celui qui la tenait émet un petit bruit de gorge le visage

enfouit dans le sol, la hampe d'une lance lui fait dans le dos comme le mât d'un navire échoué, brisé dans la masse disloquée d'un immense port d'épaves humaines. Une moisson de adavres qui couvre le flanc d'une colline entourée d'arbres roux, qui bruissent dans la brise. Le ciel clair recouvre la mosaïque carmin des feuilles et des armées mortes, tableau immense qui s'étend de la lisière des bois au sommet arrondi de la plus haute de deux collines évasées. Le hennissement d'un cheval en monte alors, quelques dizaines de corps plus loin, depuis le haut de la pente.

Quand tu tentes de te relever en t'appuyant sur la longue épée qui gisait sous tes doigts, ton cerveau vibre comme une peau de tambour, mais enfin dressé sur un genou, derrière le muret des cadavres qui t'entourent et quelques arpents de terre foulée, tu vois deux hommes s'affairer autour de la monture blessée dont le flanc se secoue. Ton armure de cuir clouté est ouverte en bien des points mais hormis ton cuir chevelu, seule ton épaule droite perd un peu de sang. A un pas de tes bottes de peau gât, fendu, ton casque rond et poli. Ta tête teinte encore lorsque les deux porteurs de Miséricorde, ayant dégagé leurs lames de l'armure du cavalier, se redressent, surpris, et te regardent.
Que fais tu?

23. Vous êtes réunis entre potes dans une maison de campagne pour fêter vos retrouvailles après plusieurs années de séparation. Coupure de courant. Noir total. Les portables ici ne captent pas. Que faites vous ?

24. Vous n'arrivez pas à décrocher le pilote mort de son siège. Au milieu des morts, un gros gars rouge de colère se relève derrière vous et ramasse une barre, visiblement pour vous frapper. Que faites-vous alors que l'avion part en vrille ?

25. Votre première sensation est la douleur. Sourde, lancinante, pulsée. Celle-ci irradie de plusieurs endroits de votre corps. Peut être quelque chose de brisé, mais vous n'êtes pas encore en état de vérifier. La seconde est auditive. Un bruit assourdissant, indéfini, qui vous berce à moitié. Et enfin la dernière, le froid. Doux, accueillant. Libérateur. Vous vous laissez aller à cet abandon quand soudain la douleur se fait plus vive. On vous secoue !
Vous ouvrez les yeux et vous voyez les restes de l'avion dans lesquels vous vous trouviez, vous et votre équipe. Le fuselage est déchiré, le blizzard nimbant tout de blanc. Un passager vous secoue, décollant votre tête de l'épaule ensanglantée de votre voisin.
Bientôt suffisamment de force vous revient pour vous mettre debout, prudemment.
Que faites-vous ?

26. Alors que vous étiez en voiture, ensemble, vous vous êtes retrouvé dans la circulation. Devant vous, une voiture de mexicains vous a doublé en vous faisant une queue de poisson, se faufilant. Ces cons ont brûlé le rouge et se sont fait tamponner par une berline roulant perpendiculairement. Vous alliez sourire quand vous avez remarqué le nuage de poudre blanche formé autour du coffre des mexicains.
Et vous les voyez sortir, armes automatiques en main, certains en sang.
Ils ouvrent le feu, vous êtes malheureusement dans la direction, vous pourriez vous prendre des balles perdues. Que faites vous ?

27. Tu as cédé, tu es parti faire du shopping en ville avec ta gonze, cette poule que tu as levé en boîte le mois dernier. Les choses commencent à bien se passer avec elle. C'est vrai qu'elle t'as tapé dans l'oeil. Elle avait l'air de regarder quelque chose, tripotant une boîte sans trop savoir quoi en faire et soudain, alors que tu avais la tête un peu ailleurs, dans tes pensées, tu te fais moucheter par quelque chose de chaud et de visqueux.

Alors que tu tournes le regard vers elle, tu vois son corps tomber vers toi, le haut de la tête explosé comme un fruit trop mur. Tu prends à peine conscience de la douleur dans ton épaule, éraflée par la balle qui s'est logée dans le mur derrière toi.

Elle tombe et elle laisse tomber cette boîte qui s'ouvre, révélant un microfilm/disquette/clé USB...

Que fais-tu ?

28. Une porte vole littéralement sur l'impact de ton coup de pied (parler à un pj). Six foulées, deux autres portes. Vous êtes sans doutes dans une ville du moyen orient (parlez à tous). Autour de vous, les balles fusent dans tous les sens et ce ne sont pas ces murs d'un autre âge qui vont les arrêter. Baam! Une autre porte, un couloir, ReBamm ! Les habitants des appartements que vous traversez sont horrifiés mais bien trop surpris pour réagir (premier pj)...enfin pour les plus chanceux, parce que toi tu as le temps de les voir s'écraser sur le sol, fauchés par une balle qui vous était destinée (second pj). Et puis soudain, face à vous, une explosion. Pris par votre élan, vous tombez d'un étage et commencez à perdre le contrôle lorsque votre chute vous en fait traverser un autre, ou peut être plusieurs...Vous êtes dans les ténèbres, les gravats et la fumée, passablement sonnés. Des étages plus haut, vous entendez des hurlements, des pleurs et bruit nerveux des kalashnikovs. Pour certains, une très vive douleur dans la jambe vous rappelle l'endroit où vous êtes. Pour les autres, le sang qui coule de votre front jusque devant vos yeux trouble votre vision, mais vous pouvez vaguement distingués deux choses. Le puits lumière crée par votre chute et des points rouges de viseurs lasers orientés vers votre front ou votre cœur. Face à vous quatre hommes en combinaison noire, des lunettes de vision nocturne sur le front et fusils d'assaut qui vous tiennent fermement en joue. Ils ont l'attitude sereine de professionnels de force spéciales qui savent qu'ils ne vous louperont pas.

L'un d'eux s'approche de toi (premier pj) : "Putain John qu'est ce que t'as foutu, ça fait cinq minutes qu'on t'attends. Et c'est qui EUX?! (pointant les autres pj)"

Le besoin d'une réponse semble se faire d'autant plus urgent que les hurlements dans cette langue qui vous est inconnue et les bruits de pas semblent se rapprocher à très vive allure.

29. Vous êtes en train de vous restaurer dans une auberge assez calme. Le personnel est occupé à la cuisine, et un seul autre client est en train de prendre un thé à une table près d'un mur. C'est un homme richement vêtu, au coté duquel est posé une longue boîte oblongue. Soudain, il jette sa tasse en se mettant à hurler. Il se tient le crâne, s'arrache les cheveux. Du sang lui coule par le nez, les oreilles et la bouche. Un dernier hurlement horrible et il décède sous vos yeux dans une mare pourpre. Le personnel, qui s'est précipité depuis la cuisine, reste dans l'encadrement de la porte, horrifié. Que faites vous ?

30. Vous êtes les membres d'une équipe d'intervention d'élite des [unités]. On vous envoie pour faire le boulot, là où il doit être fait et à chaque fois qu'on ne peut pas se permettre qu'il ne le soit pas. Alors que vous survolez la mégapole de [ville], votre hélicoptère est touché et commence à tourner sur lui même, vous vous cramponnez à tout ce que vous pouvez. [coéquipier], lui, n'a pas été assez rapide et va s'écraser des dizaines de mètres plus bas...

IMPAACT!

Alors que vous revenez à vous, [pilote] a encore fait un miracle. Il a réussi à limiter les dégâts et vous avez tous été expulsés autour de la carlingue sans dommages autres que superficiels.

Lui, par contre, a morflé. Il est blessé, prisonnier de l'hélico et il faut une medevac d'urgence... C'est alors que vous entendez la radio qui vous accompagnait : "[unité]1, ici QG [unité]. Il y a des survivants?. Je vous envoie une équipe d'extraction et une de secours sur place. Il va vous falloir tenir 7 minutes. Nombreux hostiles probables. Tenez bon, les gars, on arrive".

Alors que la communication s'arrête, vous voyez arriver les [oppositions] depuis au moins trois directions différentes. Ces 7 minutes risquent d'être les plus longues de votre vie. Que faites vous?

31. Vous êtes dans un bar calme de la ville entre deux missions/journées de travail/etc. Vous et votre équipe profitez d'un des rares moments de détente depuis que la traque de l'empoisonneur de [ville] est apparut. Soudain un client se plaint de maux de ventre avant de se plier violemment sous la douleur. Il crache du sang et meurt en pleurant. Vous n'oublierez sans doute pas le regard implorant qu'il vous a lancé pendant sa souffrance. Alors que vous commencez ressentir les premières courbatures abdominales un homme ferme la porte du bar et vous regarde. Il a un large sourire et vous annonce : « Dix minutes. C'est le temps qu'il vous reste à vivre. C'est aussi le temps qu'il faut pour rejoindre l'hôpital à pied. » Un coéquipier prend une chaise et la lance contre la vitre mais elle rebondit. L'empoisonneur de [ville] conclut par : « Blindé. 9 minutes trente secondes. »

32. Tous s'est passé comme vous le rêviez. Non seulement vous avez réussi votre coup d'état et avez pris la tête du pays, mais vous vous en êtes répartis les richesses et les postes clés. Alors bien sûr, il y a quelques dommages collatéraux, comme ce vieux roi finalement plus naïf que réellement tyrannique ou l'exil de son turbulent fils. Mais ce dont vous êtes les plus fier c'est sans doute que tout à l'heure, lors du couronnement, vous avez aussi célébré le mariage de celui d'entre vous qui a été choisi pour porter la couronne et sa magnifique et autrefois si altière fille. Alors que le dessert arrive et que l'un d'entre vous s'apprête à porter un toast aux mariés, un homme se précipite dans la salle de banquet et crie "Sire, l'Empire du [empire voisin] nous a déclaré la guerre. Ils sont déjà aux portes de la capitale et réclame votre tête !"

C'est lequel d'entre vous le roi déjà ?

33. Il fait nuit et vous êtes sur une route sinueuse à simple voie de montagne. A chaque virage vous avez l'impression que votre voiture va quitter la route. Vous aimeriez ralentir mais il y a ce camion sans remorque et plein phare derrière vous qui n'a qu'une envie : Vous envoyer dans le ravin.

Que faites-vous ?

34. Vous êtes en train de braquer la bijouterie quand une partie du plafond s'effondre. Vous reconnaissez immédiatement le costume retro-flashy-kitch de Titan et repensez ses colossaux pouvoirs mutants. Il vous regarde méprisant alors que tenez en ligne de mire le bijoutier.

Que faites-vous ?

35. Vous êtes réveillé par la douche froide d'un seau d'eau vidé sur votre tête. Vous êtes ligoté à une chaise il y a un type au bord de la panique et de la crise de nerf face à vous. Les nerfs en boule et la main tremblante il agit un revolver en gueulant que vous allez lui rendre son fric sinon il vous bute. Si seulement vous le connaissiez.

Que faites-vous ?

36. Le compte à rebours n'en est plus qu'à 20 secondes. Dans votre main, un fil rouge et un fil vert. Derrière vous, vos collègues morts de trouille. Dans le reste de l'immeuble, une centaine de civils. Vous coupez quel fil ?

37. Vous enlevez le masque de votre agresseur, maintenant refroidi de deux balles dans le buffet. Et vous vous rendez compte que son visage, c'est le vôtre.

38. Le fort s'est à moitié écroulé sous les coups de canon d'une autre bataille et il ne reste que vous (les pjs) des attaques précédentes. En jetant un coup d'œil rapide au dessus du mur vous constatez que l'ennemi semble toujours aussi nombreux, à peine quelques milliers. Derrière le fort c'est la falaise qui donne sur l'océan et les cuirassés ennemis. Allongé et menotté à vos pieds Hitler vous regarde comme on regarde des morts. Soudain vous sentez l'air trembler et des tirs d'artilleries résonnent depuis l'horizon. Ce sont vos alliés qui poursuivent le plan prévu : Tout réduire en cendre si l'enlèvement échoue.
Que faites-vous ?

39. (en secouant le joueur1) « Hé, gamin ? GAMIN ? Ha, voilà, j'savais qu't'étais plus solide que t'en avais l'air ! »

Groggy, tu décroches ta joue de la paille crasseuse du cachot, et tu regardes alentour. En dehors du vieillard à demi nu et enchaîné au mur qui viens de te réveiller, tu peux voir un <description du PJ2> affalé dans un coin qui te regarde avec circonspection, et un <Description du PJ3> qui secoue les barreaux de votre cellule dans ses énormes poings. Vous pouvez apercevoir plus loin dans le couloir une porte d'où filtre la lumière du jour, et vous entendez les hurlements étouffés d'une foule en délire.

« Alors, les jeunes, maintenant que vous êtes tous réveillés, faites plaisir à un vieillard : Vous avez emmerdé qui pour vous r'trouver condamnés à crever dans l'arène ? »

40. Vous avancez dans la jungle. Vos visages sont émaciés, vos vêtements sont en lambeaux. La peur et la fatigue se lisent sur vos visages. Un bruit de tam tam résonne soudainement, et vous vous remettez à courir sans vous retourner! Vos forces vous abandonnent, et c'est avec l'énergie du désespoir que vous arrivez enfin dans une petite clairière. Alors que le soleil se couche, vous constatez de multiples yeux jaunes qui apparaissent progressivement dans la jungle, et qui vous cernent. Vous vous regroupez, prêt à affronter l'inévitable.

41. Que venez vous de faire? Tuer Betty, votre maîtresse, avec votre arme en plus... Mais elle vous trompait. Et cet enc.. de Vitto, qui tient la moitié de cette ville corrompue dans ses mains, du capitaine de police aux juges ! Il aurait pu se taper n'importe qui et il fallait que ce soit elle ! Heureusement, vos anciens coéquipiers vous ont rejoint rapidement et ont tenté de vous aider à maquiller tout cela en règlement de compte...mais vous avez bien merdé et il est peu probable que cela ne tienne bien longtemps. Ils vous reste la solution de brûler le bâtiment. Il vous faut juste le temps d'aller acheter de quoi...

Alors que vous passez au coin du Brooke's Dinner en cachant vos mains maculées de sang dans un manteau qui ne l'est guère moins, vous rejoignez enfin votre voiture. Mais là, vous entendez le central "*O'Flaherty, ici le central. On nous signale un cambriolage à Little Shanghai, juste à côté du Brooke's Dinner. Vu que tu connais le quartier comme ta poche, vas faire un tour sur place !*".

Machinalement, vous heurtez votre front avec la paume de votre main, repeignant le haut de votre visage en rouge...

Que faites vous?

42. Alors que vous combattez vos derniers assaillants, vous vous rendez compte que plus personne ne tient la barre et que votre bateau va se fracasser sur les récifs que vous apercevez à travers la tempête...

Que faites vous?

43. Après plus de 5 semaines de navigation sans rien trouver qu'un horizon vide, marins, soldats et scientifiques commençaient à douter sérieusement de la fiabilité des cartes établies par l'expédition précédente et des indications d'un étrange passager clandestin. La tension montait avec l'angoisse, la promiscuité et l'épuisement progressif des vivres. Toutes sortes de querelles commencèrent à éclater entre Orthodoxes et Réformistes, entre marins et passagers, entre soldats et scientifiques, entre équipages de la Fogosa et de la Vaga Grande... Toute l'éloquence et le talent du capitaine de Bredan, commandant en chef de l'expédition, furent nécessaires pour tenir les hommes et le cap. C'est alors que tout espoir semblait perdu et que les deux capitaines commençaient à envisager de faire demi-tour qu'une terrible tempête s'est abattue sur les deux nef : deux jours d'orages, de pluies diluviennes, des creux de 6 ou 7m, des vagues balayant le pont et des rafales de vent furieux qui auront finalement séparé les deux équipages. La voilure réduite au minimum par crainte de démâter, ayant déjà perdu 2 hommes emportés par le courroux des flots, la Fogosa n'a pu que dériver au hasard en attendant une accalmie... et lorsque la vigie a soudain aperçu une terre au milieu de la tempête, l'équipage s'est rué à la manœuvre pour atteindre ce refuge. Mais à peine distinguait-on les premiers reliefs d'une île battue par la pluie qu'un affreux raclement est monté de la cale : la vigie a crié "Récifs !" et tout à basculé...

44. Alors que le bal/la fête/la réception où vous vous trouvez battait son plein avec le très traditionnel discours de félicitation, vous entendez un bip strident et les 17 gardes présents explosent de l'intérieur dans une détonation liquide et abjecte. La foule hurle et le système audio ne diffuse plus le discours mais les paroles suivantes, avec la voix d'une de vos nemeses : Les boissons et la nourriture que vous avez ingérés contiennent le nec plus ultra de la nano-technologie d'empoisonnement. Les portes sont verrouillées. Livrez moi [nom des PJs] et vous ne subirez pas le même sort que les gardes. Démonstration 2. Un nouveau bip se fait entendre, un adolescent, juste une quinzaine d'année, venu avec son père, hurle brièvement au moment où son estomac explose. De plus en plus de têtes se tournent vers votre table. Que faites vous ?

45. Tu es dans des chiottes costumé en spiderman en train de gerber dans la cuvette, tu entends de la musique techno trop forte. Tu as une gueule de bois pas possible et trouve des sachets de LSD dans tes poches. Mais ça s'était la bonne partie de la soirée. Parce qu'une fois que tu es arrivé sur le dancefloor, les emmerdes ont commencé....

46. Les personnages sont ligotés dans un pick-up secoué par les cahots de la route. Ils sont tous été enlevés alors qu'ils menaient leurs petites vies pépères. Le pick-up s'arrête au milieu d'une forêt des hommes habillés en chasseurs armés jusqu'au dents les sortent de sans ménagement. Le « chef » des chasseurs s'approche d'eux et plante un couteau dans le sol. « Nous sommes les chasseurs, vous êtes les proies. Vous avez une heure d'avance ». Puis les chasseurs tournent les talons....

47. Vous êtes en voiture. Tu viens d'éviter de peu un gosse qui traversait la route. Il est au milieu de la chaussée allongé sur le dos, manifestement il fuyait quelque chose.... Au loin tu vois des militaires qui avancent en courant dans votre direction, le gosse se relève et cours dans la direction opposée. Que faites vous ?

48. Les personnages se réveillent sur lit médical, un masque respiratoire sur le visage. Ils sont quasiment nus, seul quelques sous-vêtements blancs les recouvrent. Ils ne se connaissent pas,

ne savent pas du tout où ils se trouvent, mais les corps du personnel médical au sol, la bave aux lèvres et le dispositif d'alarme activé leur fait bien rendre compte qu'ils sont dans une sale affaire.

49. C'est donc vrai... si la chute ne brise pas les cervicales on meurt pas instantanément au bout d'une corde.... mais quand même vous ne devriez plus tarder là....

50. Vous aviez juste besoin d'un peu de liquide, ou de voir votre banquier... ça devait prendre quelques minutes, mais non. Il a fallu que ce soit le jour où votre banque se fasse braquer et que vous vous fassiez prendre en otage par une bande de barges!

51. "- *Repli ! REPLI ! REEEPLIIIIII !*" vous hurle votre officier avant que son ultime gargouillis ne soit noyé dans le statique ! Mais vous en avez à peine le temps, alors que les petites créatures métalliques se jettent sur votre unité, tranchant les combinaisons, ouvrant les casques comme du papier de soie. Jecks est littéralement coupé en deux, son sang se répand dans l'atmosphère en fines particules qui se déposent délicatement sur vos visières. Soudain, un grondement sourd : la prétendue tour de communication, cette structure métallique de plusieurs dizaines de mètres de hauteur que vous étiez censés sécuriser, se replie sur elle-même et semble déployer des appendices, comme une gigantesque araignée d'acier. Que faites-vous ?

52. Il fait froid. Vos paupières sont fermées mais vous voyez quand même les flashes de lumière rouge. Il y a du bruit, incompréhensible pour le moment. Ah oui, c'est toujours comme ça quand on est réveillé d'urgence d'un caisson cryogénique. Vous ouvrez les yeux, ce n'est pas encore ça, mais ça a arrêté de tourner et vous pensez pouvoir contenir votre envie de vomir. Vous n'avez même pas envie de mater les corps nus de vos collègues, car vous venez de comprendre le message qui est répété en boucle : "alerte intrusion. Intégrité de la coque altérée. Fuite d'oxygène importante. Alerte intrusion....".

53. Le ciel rougit : le soleil va bientôt se lever. Après une nuit de méditation à genoux, vous avez accepté. Ni le regard de votre famille, ni celui de votre maître ne vous trouble désormais. Votre seigneur obligé de s'asseoir à côté de son pire ennemi, vous l'avez accepté. Cette apparente reddition aussi. C'est un mal nécessaire. Vous entrouvrez le kimono blanc, dégagez l'épaule droite, puis l'épaule gauche, pour dégager le ventre : vous êtes prêt à donner votre vie pour votre clan. C'est le signal convenu pour appeler les armes. Vos ennemis ont exigé qu'aucune lame ne soit mise à votre portée, suggérant que vous manqueriez d'honneur au point de tenter une action contre eux. Et votre clan a du accepter, à votre grande honte. Lorsque l'homme qu'ils ont désigné pour vous assister arrive, cette belle résolution est fragilisée. De toute évidence, il va prendre son temps pour vous décapiter. Comble de mesquinerie, la lame courte qu'on vous a apporté a été soigneusement émoussée : le suicide va être long et douloureux.

Au regard de votre père, vous voyez qu'il a lui aussi remarqué ce détail. Prenez vous cette lame quand même pour montrer au clan votre courage, ou allez vous rompre l'harmonie de la cérémonie pour clamer à tous la duplicité de vos ennemis ?

54. Fin de journée, dans votre van, sur l'autoroute. Vous venez de toucher votre dernière paye, plus ou moins légale, et vous êtes en route pour fêter ça dans le plus grand casino / restaurant / bordel du coin. Chacun a sorti ses plus belles fringues, le cuir le moins fripé, l'imitation de costume de marque ou carrément le treillis pour affirmer son originalité de sociopathe. Le CD

favori du chauffeur grésille dans la chaîne LowFi ; c'est pas nécessairement la chanson préférée des autres...

À 200 m de la sortie, une explosion soulève une plaque de bitume. Vous voyez presque au ralenti une partie de la route prendre la forme d'un champignon. Puis l'onde de choc fait vaciller toute forme, projette les véhicules les plus proches, déchire les tôles, étoile le pare-brise.

Le chauffeur évite de justesse les véhicules qui s'entrechoquent en se collant sur la voie de dégagement. Votre van a les pneus éclatés et le moteur criblé d'impacts. À 50 m près, vous étiez réduits en carcasse de métal.

Vos tympanes sifflent douloureusement, des gravats pleuvent tout autour et vous distinguez des flashes rouges à travers la poussière qui commence à se dissiper... mais c'est impossible que les secours soient déjà arrivés.

55. C'est la dernière caravane vers le sud au départ des fjords, désormais gelés jusqu'au printemps prochain : la plupart des gens préfèrent échapper à l'hiver dans les villages portuaires isolés de tout. 3 semaines de marche, maintenant, avant de regagner la prochaine grande cité civilisée, et les vivres sont chiches. Depuis 3 jours qu'un chariot de provisions a dérapé dans un guet, déversant son chargement dans l'eau glacée, il commence même à faire carrément faim et la tension monte au sein de la caravane. Heureusement qu'on arrive bientôt dans un village... un village aux portes ouvertes et apparemment désert. Ah merde. Pourtant, pas un seul corps, aucune trace de pillage... Et c'est quoi ces traces de griffes partout sur les planchers et jusqu'aux pieds des palissades ? Des empreintes presque recouvertes par la neige, aussi : une espèce de canidé, plus gros qu'un loup, sans doute plusieurs 10aines... D'ordinaire mieux vaudrait repartir tout de suite, mais là il faudra bien prendre le temps de chercher les greniers, ou la caravane risque de mourir de faim.

A peine a-t-on commencé à charger les premiers sacs de grains qu'un long hurlement monte de la forêt, au loin : charger et déguerpir c'est prendre le risque de se faire attaquer (par quoi ?) à découvert, mais rester et fortifier n'est-il pas plus dangereux, alors que l'hiver avance et que les vivres sont chiches ?

56. Vous avez été appelé pour un meurtre au Brooke's Dinner. Celui là ça va être facile, l'établissement était complet et y a pas loin de 40 témoins qui ont vu Chen aller à la table de Fitzgerald et lui coller une balle de fusil de chasse dans le buffet avant d'être ceinturé par quelques bons citoyens. Le genre à pas trop aimer voir un chinetoque débarquer dans leur rade et dégommer de l'irlandais. Mais bon, c'est pas tant ça qui vous chiffonne. Ce serait plus tôt que vous vous retrouvez avec deux morts pour un seul tir que tout le monde à vu, et que les deux morts se ressemblent traits pour traits. Et s'il y a bien une chose dont vous êtes sûr, c'est que Fitzgerald n'avait pas de frère...

57. Vous chutez... autour de vous, les cieux et en bas, à plusieurs centaines de mètres. le sol. L'aéronef que vous conduisiez pour échapper aux sbires du Baron Von Zeppelin n'est plus en état pour continuer sa route et chute maintenant à très grande vitesse vers le sol. Malgré toutes vos tentatives, rien ne peut remettre en état les batteries vulcaniques ou essayer de faire tenir la toile percée qui ralentit à peine votre descente. Vous rapprochant du sol, vous vous rendez compte que vous allez vous écraser sur une île, au milieu d'une rivière... La vitesse est de plus en plus importante, vous voyez votre fin approcher. Jetant un oeil en dessous de l'aéronef alors que vous n'êtes plus très loin du sol, vous voyez que vous allez en fait arriver dans l'eau... vous vous agrippez de toutes vos forces à la nacelle. Les quelques minutes qui suivent le choc sont un vague souvenir d'eau, de métal avant que vous ne sombriez dans l'inconscience. Vous vous réveillez dans une salle métallique. Des murs rivetés encerclent une

pièce au sol froid sur lequel vous gisez. Vous sentez des liens nouant vos poignets, dans votre dos. La tête sur le sol d'acier froid, vous entendez du bruit au loin, comme des machines. De grosses caisses se trouvent autour de vous. Vous êtes vivants, encore un peu groggy mais vivants. Reste à savoir où vous êtes et qui vous a mis dans cet état. Que faites vous ?

58. Depuis quelques jours, votre femme, vos enfants vous semblent différents, et (mais ça n'est qu'une sensation) dangereux. C'est indéfinissable, mais vous en avez au fil des jours acquis la certitude. Cette certitude est d'ailleurs extrêmement aiguë maintenant, alors que vous êtes dans la cuisine comme tout les matins pour le petit déjeuner. Vous percevez la présence hostile de vos deux enfants dans votre dos, alors que votre femme s'avance vers vous en souriant. Le problème c'est que la glace derrière elle vous montre qu'elle tient caché dans son dos un grand couteau à découper la viande ...

59. Vous marchez tranquillement dans la rue, vous dirigeant vers votre auberge favorite, avec l'idée d'une bonne boisson fraîche en tête. Une ombre gigantesque vous entoure soudain, masquant le soleil. Alors que vous levez la tête, vous apercevez une créature gigantesque tomber du ciel, et s'écraser dans le pâté de maison en face de vous. Tant pis pour l'auberge ! Le dragon (ou autre) semble encore en vie, il bouge la tête, mais il est sérieusement blessé. Qu'est-ce qui a bien pu terrasser ce seigneur des airs ? Ah, peut-être ce deuxième dragon qui arrive pour semble-t-il achever le premier ?

60. Vous êtes quatre soldats gardes-frontières, et vous jouez tranquillement aux dés dans le soir tombant. Il ne se passe rien ici depuis des semaines, et vous avez hâte de rejoindre vos familles. [*je fais jouer 5 minutes les soldats par les joueurs, en leur demandant d'incarner des types sympas ; je précise que ce ne sont pas leurs personnages*] Soudain, cinq formes surgissent à quelques mètres de vous. Vos armes sont à quelques mètres de la table. Que faites-vous ?

Les combats sont joués mais les adversaires apparemment très largement supérieurs. C'est une boucherie et tous les gardes y passent.

61. Vous êtes quatre soldats gardes-frontières, et vous jouez tranquillement aux dés dans le soir tombant. Il ne se passe rien ici depuis des semaines, et vous avez hâte de rejoindre vos familles. [*je fais jouer 5 minutes les soldats par les joueurs, en leur demandant d'incarner des types sympas ; je précise que ce ne sont pas leurs personnages*] Soudain, cinq formes surgissent à quelques mètres de vous. Vos armes sont à quelques mètres de la table. Que faites-vous ?

Les combats sont joués mais les adversaires apparemment très largement supérieurs. C'est une boucherie et tous les gardes y passent. Les joueurs reçoivent ensuite leurs personnages : « Bon. Vous débarrasser de ces 4 gardes frontières a été facile. C'est une fois arrivés en ville que les choses sérieuses vont commencer. »

62. Vous êtes sur l'autoroute avec vos potes, en train de revenir d'une virée à Las Vegas où vous avez enterré la vie de garçon de [un des pj]. On a beau dire que ce qui se passe à Vegas doit rester à Vegas, vous n'êtes pas bien sûr que votre amitié survive à ce que vous y avez fait et le silence assourdissant dans la voiture n'en finit pas de peser. Pourtant, alors que vous êtes encore à quelques centaines de km de L.A, un éclair strie le ciel et vous voyez un champignon atomique s'élever au dessus de la mégalopole.

Que faites vous ?

63. Alors que vous sortez des toilettes de l'avion, vous constatez avec horreur et effarement qu'apparemment tout le monde est mort, à sa place, affalé sur son siège, le teint cireux, les yeux exorbités, et la langue gonflée et noirâtre qui sort de la bouche d'une manière obscène. Les hôtesses et autres stewards gisent sur le sol de l'allée, et la canette de cola qui roule sur le sol vous indique que l'avion semble légèrement piquer du nez.
Que faites-vous ?

64. Quand vous sortez du routier, vous voyez un mec bondir dans sa voiture et se barrer en vitesse, comme s'il avait le feu au cul. Et comme ça arrive parfois dans ces cas là, le gars oublie une de ses valises qui tombe quand il démarre. Il n'a manifestement pas le temps d'y faire attention, mais la valise s'ouvre sous le choc et révèle un bon paquet de liasses. Le parking est totalement désert, et la valise pleine de gros billets semble vous contempler comme dans un western spaghetti.
Vous faites quoi?

65. Ne pas bouger, ne pas bouger, on vous a dit qu'il ne fallait pas bouger. Il paraît que c'est une histoire de physique, mais que vous regrettez ne pas être allé à ces putains de cours sur les sables mouvants !!!

66. Une fille comme ça, mon vieux, vous n'avez jamais eu. Des filles et des gars comme ça, votre groupe n'en a pas eu souvent. Une chance incroyable hier au bar, chacun d'entre vous a rencontré quelqu'un avec qui finir la nuit et quelle nuit. C'est la troisième fois que vous montez au septième ciel, vous sentez le feu exploser dans votre bas-ventre et soudain la fille s'écroule, votre dard encore fiché dans son intimité. Vous vous penchez pour lui adresser une caresse ou un p'tit mot lorsque vous remarquez son regard fixe et vide. Votre main glisse sur son cou. Pas de pouls. Elle est morte. "Bordel de merde" fait la voix de votre équipier dans la chambre d'à côté. Il semble que vous ne soyez pas le seul à avoir trop fait vibrer votre partenaire ce soir...

67. Vous vous garez et vous sortez de voiture, il pleut, les passants sont pressés et regardent droit devant eux. Ce mal de tête n'en finit pas. Ce mal de bide non plus. Jamais vous n'auriez du bouffer cette saloperie dans le Restau-Route. Dans la voiture, les autres sont comme vous, un peu vaseux. Vous vous passez la main dans les cheveux pour virer la pluie et ... vous n'avez pas rêvé, une chose s'est faufilée sous votre peau au niveau du poignet. Dans la voiture vous entendez un cri venant de X (autre pj) qui fixe son avant bras. Alors que vous demandez ce qui se passe, vous sentez approcher une sorte de gros chien aux yeux jaunes rouges et tous vos poils se hérissent d'un coup.
Que faites vous ?

68. Vous vous réveillez en taule, un mal de tête effroyable. Toi, john, tu es sapé en collant moulant en lycra rose, une perruque sur la tête et tu te sens tout chose au niveau du fondement. Toi, Robert, tu as un bras dans le plâtre et tu sens qu'il te manque une dent de devant. Toi, Claudia, tes cheveux sont rasés et tu vois pointer de ta guêpière noire deux piercing de téton. Ainsi qu'un dragon tatoué lové remontant de ton pied jusqu'au genou. Quand à toi, Beber, tu remarques que tu as collé sur les poils pubiens l'un des chewing gums préféré de john. Enfin ce n'est pas ça qui te fait le plus mal, c'est plutôt le prince albert tout frais posé ainsi que le goût pas terrible que tu as en bouche. Soudain, la lumière s'allume et vous voyez un inspecteur de police qui vous dit : « Votre avocat, Maître Kobayashi, est arrivé. Même lui, je doute qu'il arrive à vous disculper. Le flagrant délit d'orgie sur la mort de [mettre une nemesis des PJ sacrificable] et le fait que l'ont

ait retrouvé l'arme du crime dans le fondement de Mr John avec vos empreintes... »
Bordel, mais comment en êtes vous arrivés là ?

69. *tous les PJs - sauf 1* : Dans sa cabine, Amandine (PJ1) se relève brusquement sur sa couchette et tend l'oreille. Quelque chose ne tourne pas rond; un bruit bizarre, un long raclement, comme si l'on traînait du matériel sur le pont. Sauf qu'on est au beau milieu de la nuit... Tu entrouvres la porte de ta cabine. Le couloir est désert, tout est calme. Soudain, tu entends des bruits de pas : quelqu'un descend les escaliers!

le flambeur du groupe : Rhaaa... ce mal de crâne! Cette bibine locale, c'est vraiment de la merde... Alors, oui, tu avais juré que t'y toucherais plus... d'un autre côté, y'a rien d'autre à boire sur ce foutu rafiot! Bon, maintenant que t'es réveillé, tu te dis qu'il serait temps de te traîner jusqu'à ta couchette; ce sera plus confortable que la table. Dehors, tu aperçoit deux silhouettes qui traînent quelque chose de lourd. Qu'est-ce qu'ils foutent à c't'heure-ci, les matelots, d'abord? Tu dessaoule instantanément lorsque tu réalises que les deux silhouettes sont occupées à balancer un corps par-dessus bord. N'écoutant que ton courage, tu te jettes sous une table, pour ne pas qu'ils t'aperçoivent. C'est alors que la porte s'ouvre et que deux paires de bottes s'avancent dans la pénombre, en prenant soin d'éviter de bousculer tables et chaises...

70. *"L'assistance bienveillante du Professeur Chassagne nous permettrait de gagner un temps estimable. Afin de nous assurer sa plus totale collaboration, j'ai pris la liberté de requérir la présence d'un expert. Laissez-moi vous présenter Herr Doktor Engelmann, aussi appelé Doktor Schmerz. Dans l'exercice difficile d'obtenir des renseignements fiables de la part d'individus peu coopératifs, herr Doktor n'est pas seulement un professionnel... c'est un véritable Artiste!"*

D'un geste, des soldats installent du matériel dans une geôle attenante... Bruit de l'aiguille d'un gramophone. Bientôt, *Lili Marlene* vient résonner de manière lugubre sur la pierre nue des geôles (et autour de la table de jeu). Hé oui, le Docteur est un mélomane. Kaltenbrüner emmène le Professeur, en lui faisant comprendre que, s'il ne coopérait pas, les PJs passeraient un sale quart d'heure.

En sifflotant, le docteur s'approche de la geôle. Il est courtois, distingué et extrêmement prévenant envers les membres de la gent féminine. Il se dirige vers une bassine et se lave les mains consciencieusement. Avec horreur, vous le voyez passer un tablier, et enfiler des gants. *"Oh oui, j'ai bien compris ce qu'a dit herr professeur Kaltenbrüner. Mais, voyez-vous, je ne compte pas passer la journée ici, l'humidité ambiante a tendance à réveiller mes rhumatismes. Plus tôt nous aurons commencé, plus vite le travail sera réglé. Alors voyons, qui sera le premier... un volontaire, peut-être?"*

71. Vous êtes animateur de colonie de vacance, genre scout, sur une île en mission de survie avec une poignée d'ados difficiles. C'est la deuxième journée, l'ambiance est au calme, finalement ces gosses ne sont pas si terribles : un peu paumés, en quête d'affection. C'est l'heure de la soupe. En servant, vous avez bien repéré l'os à moelle qui traînait au fond, et comme c'est vous qui servez, vous l'avez gardé pour la fin. Sauf que quand vous le soulevez avec la louche, il a plutôt l'air...d'un pied humain.

La table entière se tait et vous fixe. Certains ont commencé à blêmir, surtout les morfales qui ont vidé leur assiette, mais dans le silence, vous entendez le directeur qui était dans la cuisine : "putain, quel est l'enfoiré qui a explosé notre seul poste radio ? "

Bien sur, les téléphones portables ne fonctionnent pas sur cette île...inhabitée ?

72. La reine des amazones se tourne alors vers vous. "Nous ne pouvons vous laisser repartir, car vous pourriez révéler l'emplacement de notre cité à ces brutes avides de ... Nous allons donc vous offrir l'hospitalité, après vous avoir détachés bien sûr ... Alors comme ça vous êtes des héros ?! Bien, vous devrez passer une épreuve pour vous faire accepter. Hummm, vous aurez une semaine pour vous faire aimer de l'une d'entre nous. Si vous réussissez, vous pourrez lui faire un enfant. Sinon, vous pourrez dire adieu à votre virilité !"

73. [Pilote] : « Voilà, 10.000 mètres de profondeur ! On est à la limite de résistance de la coque, là. Quelques dizaines de mètres de plus et ... »

[Docteur] : « Jamais un être humain n'est allé aussi profond !! Voyons voir votre pouls ? »

[Biologiste] : « Là cette forme, en dessous ! Non ! Ce n'est pas possible ! Jamais un tel être n'aurait pu survivre »

[Océanographe] : « C'est un tylosaurus n'est ce pas ? P..., il est immense ! »

[Pilote] : « Il plonge ... »

.

.

.

[Biologiste] : « Il y en a un autre derrière nous ! »

74. Vous constatez avec une certaine horreur que le coup vient de vous faire perdre la main. Vous vous souvenez de cette prophétie du manchot que la petite vieille vous avait lancé quelques heures plus tôt. Vous priez pour que cela ne soit qu'un rêve mais qui d'autre que vous, sinon, pourrait recevoir la main fabriquée par "Le Glorificateur". Le porteur de cette main est promis à un grand destin vous a dit la vieille. Une main droite. Dommage que vous ne soyez pas gaucher. Et en attendant, bordel, vous êtes en train de pisser le sang et de vous écrouler du fait de la douleur. Heureusement que vos camarades ne sont pas loin, ils ont juste à se débarrasser des adversaires deux fois plus nombreux qu'eux avant de pouvoir vous porter secours et d'aller à la recherche de cette vieille qui a fait cette prophétie ou de trouver un moyen de vous réparer cette foutue main.

75. le pépiement du jeune oiseau tombé du nid vous trouble. Vos camarades dorment. La marche forcée, les coups de fouets, les irritations chevilles et au cou dues aux fers ont épuisées vos maigres forces. La faim et la soif taraudent votre esprit. Les démons blancs sont de plus en plus nombreux tandis que les colonnes de vos frères enchaînés se rejoignent. Il y en a même un qui enlève ses cheveux blancs pour essuyer son crâne chauve ! Vous ne savez pas ou vous allez, mais quel être humain peut faire endurer autant de souffrances à un autre ? Ce sont des démons. Vous vous rappelez des histoires de tribus disparues, seuls restant sur place les corps de vieillards et de jeunes enfants, tués à coup de bâtons ou de haches, et aussi de un ou deux guerriers avec un trou dans le ventre, un simple trou rond, mais qui a traversé le bouclier de peau.

Pour remettre l'oiseau en place, il faudrait réveiller votre camarade de chaîne. Et puis tromper la vigilance des démons qui surveillent. Alors qu'il suffit d'un petit geste pour mettre fin à ses souffrances dans ce monde de misère. D'autant plus que c'est de la viande, en y réfléchissant, et ça vaut ce qu'on vous a jeté à manger ce soir.

Que faites vous ?

76. De votre navire, il ne reste que quelques espars et ces quelques planches dont vous vous êtes fait un radeau de fortune. La mer est encore forte et votre frêle esquif se délite lentement mais sûrement. Il n'y a presque plus d'eau douce dans le seul tonneau et de biscuits dans le coffre que vous avez pu sauver. Ce matin, une voile est apparue à l'horizon. C'est un 3 mâts

qui a arisé et courre maintenant sur son erre à quelques encablures de votre position. Lorsque les vagues vous permettent de l'apercevoir, vous remarquez son état délabré.

Une chaloupe s'est détachée du navire et progresse lentement vers vous. Vous observez un officier à la proue, les marins penchés sur leur rame ... leur silhouette étrange, leurs vêtements dépenaillés, leur teint blafard, leur corps difforme ... leurs chairs, pourries ...

77. Vous êtes tous serrés les un contre les autres, les armes à la main, prêts au combat... Votre mission, vous le savez, est essentielle pour le déroulement de cette guerre. Mais, pour le moment, il va falloir vous battre pour survivre avec les autres soldats. Et avancer, avancer, avancer... Ça y est, les explosions et les coups de feu se rapprochent. La plage est bientôt là. Un de vos voisins rend son repas. La pression est forte, trop forte, presque intolérable. Ça y est, l'ordre de débarquement est donné, vous êtes arrivés à Omaha Beach. Tout le monde se précipite en avant. Sus aux boches!

78. Vous, votre famille, des amis et leur famille, vous faites partie de la foule des réfugiés qui s'est amassée dans cette auberge bondée. Il pleut maintenant depuis 12 jours sans discontinuer. Bientôt ce village perché sur les hauteurs va lui aussi être submergé par les eaux, les vivres manquent.

Une clameur grandissante venant de l'extérieur couvre le bruit de la pluie. Les villageois rassemblés qui crient : "A mort les étrangers !" "C'est leur faute !" "Offrons-les en sacrifice !" ... Le silence se fait dans l'auberge, on entend simplement les pleurs d'un bébé...
Que faites-vous ?

79. "Un troll!!! ils ont un Troll!!!". Vous ignorez lequel d'entre vous l'a vu en premier, mais effectivement, les sangrelins sont en train de s'écarter pour laisser passer le nouveau venu : un troll de plus de trois mètres de haut armé d'une monumentale massue. Il vous dévisage de ses petits yeux chafouins et lève sa massue. La caverne ne dispose que de deux entrées l'une derrière les sangrelins et le troll donnent sur l'extérieur salvateur, l'autre obscure, s'enfonce dans la montagne sur votre gauche.
Que faites vous?

80. "Kozaki" le cri résonne sur la steppe. La caravane, une dizaine de chariots, des chameaux et des cavaliers, ralentit imperceptiblement. Tous se tournent vers le cavalier qui galope vers vous dans un nuage de poussière. L'homme tend la main en arrière et hurle, visiblement terrifié : "Kozaki". derrière lui , à 200 m à peine, un groupe de cavaliers le poursuit. Vous n'avez le temps de rien dire, ni rien faire. Une nuée de flèches jaillit vers le ciel et s'abat sur le cavalier, l'envoyant bouler lui et sa monture à moins de 50m de la caravane.
En tant que responsable de la caravane, que faites vous?

81. Vous n'avez que le temps d'entendre une voix crier "Ce sont eux" et voir les têtes de tout le monde se tourner vers vous, l'air aussi choqué que haineux. Que faites vous?

82. Vous venez de forcer la porte qui était verrouillée découvrant une salle humide et plongée dans la pénombre. Au milieu vous retrouvez " PJ1* " qui est ligoté à une chaise avec une sorte de radio-réveil attaché sur ses genoux. Mais c'est étrange car l'heure défile à l'envers... En fait, ce n'est pas l'heure qui est inscrite sur la petite boîte noire mais... un compte à rebours qui indique 1 minute 30 secondes... 29... 28... 27...

83. Vous êtes attaché solidement, un bandeau sur les yeux, la bouche sèche, la tête douloureuse. La voix de l'homme retenti à nouveau : « Je répète une dernière fois : le poison

que nous vous avons injecté vous paralysera définitivement dans 48 heures, la mort surviendra ensuite en peu de temps. Si vous voulez que l'on vous administre l'antidote, vous allez devoir nous obéir, et tuer cet homme... »

On vous enlève le bandeau, et quelqu'un brandit une photo devant vos yeux embrumés...
Que faites-vous ?

84. C'est une belle matinée de printemps dans ce petit village breton du bord de mer. Vous êtes en train de savourer votre café à la terrasse du bistrot du port, les yeux fixés sur l'horizon dans l'attente d'une quelconque voile amicale. Le ballet des mouettes attire votre attention, une petite bruine semble venir gâcher ce moment de paix lorsque le paysage semble fondre littéralement. Vous vous sentez entraîné par une vague venue de nul part, l'air vous manque, vous vous évanouissez...

Vous vous réveillez... Reprenant vos esprits vous ne reconnaissez pas l'endroit qui ressemble étrangement à une galerie d'art. Les nombreuses aquarelles aux murs vous donne raison, celle qui était en face de vous est manquante. En fait, non, elle est tombée, le grand carton blanc était juste par terre, devant vous. Vous le prenez afin de le remettre à sa place et c'est en le retournant pour contempler l'aquarelle que vous constatez le désastre. Un bruit de clef dans une serrure et de poignée qu'on actionne se fait entendre... mais où êtes-vous ?

85. Vous vous réveillez dans une maison en feu ... une chambre d'hôtel en fait. La bonne nouvelle c'est que vos chambres situées au rez de chaussée sont très proches de la sortie qui pour encore une poignée de minutes est accessible. La mauvaise, c'est que vous percevez des hurlements de terreur d'enfants qui proviennent de l'autre côté du couloir, au delà des flammes.

Que faites-vous ?

86. Vous regardez ce qui flotte à la surface de la marmite. La nausée vous saisit, vous reconnaissez des bouts de cervelle, des yeux et même des morceaux de doigts. Vous priez tous les Dieux auxquels vous croyez qu'il ne s'agisse que de chimpanzés. Toute la tribu vous regarde alors que la fille du chef prend une louche et semble attendre que vous lui tendiez le bol que vous avez dans la main. Refuser de faire honneur au plat de vos hôtes serait une insulte grave à la "coutume" qui pourrait sceller votre destin. Et vous avez besoin des renseignements que possède le chef de la tribu pour retrouver ce temple perdu dans les montagnes qui promet mille monts et merveilles.

Vous regardez vos camarades, ils sont aussi dégoûtés que vous. Vous priez pour ne pas vomir.

87. Déjà dix secondes que le cordon qui vous apportait l'air est cassé. En combien de temps pouvez-vous remonter les 50 mètres qui vous séparent de la surface ? Qu'est-ce qui a bien pu se passer là-haut ? Quelles sont ses ombres qui semblent venir vers vous ? Avez vous le temps de faire un pallier de décompression ?

Déjà 20 secondes que le cordon qui vous apportait de l'air est cassé. Les ombres se précisent, il y a quelque chose en elles de définitivement pas humain. Vous nagez plus vite vers la surface.

Déjà 30 secondes que vous ne respirez plus, une "chose" des profondeurs tenter de vous saisir la cheville. Au-dessus de vous, vous apercevez les ombres de trois requins, peut-être attirés par le sang.

En combien de temps allez vous battre la chose ? Avez-vous le temps de remonter à la surface sain et sauf ?

88. Vous vous élevez. Vous ne ressentez pas vos membres. Vous vous retournez, vous vous rendez compte que vous volez. Que vous volez au-dessus d'un visage familier, le vôtre. Les

couleurs ont changé, ce ne sont pas des couleurs qu'on peut apercevoir quand on est éveillé. Vous avez envie d'être en train de seulement rêver. Vous avez vraiment envie. Mais quelque chose vous dit que non... Vous êtes bien mort. Vous cherchez autour de vous. Vous avez entendu parler d'un tunnel. Il n'y en a pas. De toutes les manières, la vie après la mort, qui pourrait dire comment c'est réellement. Vous vous souvenez d'un reportage que vous avez vu à la télé qui disait que toutes ces expériences de tunnel et de lumière, ça n'était que des endorphines libérées par le cerveau. Endorphines, mon cul. C'est bien vos corps, en bas, criblés sans doute de balles. Vous voudriez avoir la rage, vous venger de ceux qui vous ont fait ça, lorsque soudain vous entendez une voix, quelque chose derrière vous - si tant est qu'il existe un derrière - vous interpelle :

- Je peux vous ramener à la vie et vous permettre de vous venger de ceux qui vous ont amenés là si vous acceptez de me rendre service le jour où je le demanderai...

90. Ça fait déjà cinq minutes que l'enseigne Schiltz tambourine en vain à la porte.

- « Colonel Miller ?! Ouvrez, mon Colonel ! Le Capitaine X et ses éclaireurs (les PJs) sont rentrés !

- Tu paries que ce pétochard de Miller s'est encore enfermé pour se noyer dans une bouteille ? chuchote un des subalternes tremblant qui s'accumulent au bout du couloir, attirés par le retour du commando, les rumeurs de l'alerte et les cris du jeune aide de camp. »

Schiltz lui lance un regard plein de reproches et reprend de plus belle : « Ouvrez mon Colonel ! Il faut ordonner le branle-bas, le Capitaine X dit que l'ennemi sera sur nous dans 15 minutes et je n'arrive pas à joindre l'état-major ! »

Les éclaireurs râlent de plus en plus, aussi Schiltz, de mauvaise grâce, fini par ouvrir la porte verrouillée avec son passe : le Colonel Miller les regarde entrer dans sa chambre d'un air hébété, son uniforme en désordre, une bouteille presque vide dans la main gauche et son arme de service dans la droite, le visage ravagé de larmes.

"Je... je suis désolé" balbutie-t-il avant de lever l'arme vers sa tempe.

Que faites-vous ?"

91. Rassemblé dans le carré, l'équipage s'installait tout juste pour avaler ses thermo-rations lorsque l'ordinateur de bord de votre petit vaisseau de contrebande annonce de sa voix d'hôtesse de l'air : "Nuuuuûûûuuuut. Alerte radar : vaisseau inconnu en approche hyper-spatiale. Nuuuuûûûuuuut. Alerte radar..." !

Le temps de se précipiter au poste de commande et un énorme croiseur de surveillance impérial apparaît dans un grand flash lumineux, passe à ras du cockpit en tournoyant et explose à courte distance, projetant des débris qui frappent la carlingue et une onde de choc qui vous fait tous chanceler.

La console de bord se met à clignoter furieusement :

"Tûtûtut. Alerte avarie : propulsion endommagée.

Tûtûtiiiiiiiiiii. Alerte avarie : bouclier principal endommagé.

Nuuuuûûûuuuut. Alerte radar : multiples vaisseaux inconnus en approche hyper-spatiale."

Que faites-vous ?

92. Le plus dur, c'est pas la mort, c'est la douleur. Ouais. Mais quelle douleur ? Vous regardez les membres de vos familles, vos proches, vos potes, tous réunis pour l'anniversaire de l'un d'entre-vous... Vous ne savez pas comment vous avez survécu, vous constatez, hagards, qu'il n'y a pas d'autres survivants que vous. Ils sont tous morts, il n'y en a pas un qui respire. Tous, les uns comme les autres, vous êtes des plaies vivantes, des miraculés... Vous avez entendu parfois que les grandes quêtes et les grandes aventures commençaient comme ça, dans une auberge, avec un type qui cherchait du monde pour faire une "mission".

Il semble qu'un peu plus loin, ailleurs, dans une autre auberge, une bande de gars habillés en noir aient reçu une mission et que vous ayez été leurs victimes. Vous regardez les autres survivants, miraculés, il y a quelque chose dans leur œil qui flambe de la même manière que la rage qui monte en vous, une rage dévorante qui ne se nourrit plus que d'un seul mot : vengeance.

93. Vous arrivez détendus du slip, comme d'habitude. Votre contact, il n'y a pas de problème. C'est le gars le plus réglo avec lequel vous avez jamais bossé. C'est vraiment en partie grâce à lui que vous menez votre train de vie et que vous vous êtes faits les contacts que vous avez maintenant. Il lève la main alors que vous pénétrez dans l'entrepôt où vous menez le plus souvent vos affaires à l'abri des écoutes indiscretes, regarde avec stupeur sa main tomber, puis vous le voyez sa tête et son torse suivre le même chemin. Il y a plusieurs choses sur cette planète qui pourraient avoir fait ça à votre contact... Aucune que vous n'aimeriez affronter aujourd'hui, pourtant, sans savoir d'abord à laquelle vous avez à faire. Quelque chose se tend en vous... Ça va chier.

94. Les brutes vous tombent dessus par paquets de dix, des poings s'écrasent en nombre sur votre gueule, celle de vos camarades, vous entendez un hurlement féminin, les brutes semblent vouloir s'en prendre à la plus fragile d'entre vous. Vous êtes forts, vous savez vous battre, qui avec de la magie, qui avec les armes, qui avec les miracles qu'offre le monde d'aujourd'hui. Mais le nombre, ne pas être préparé, alors que vous étiez tranquillement en visite dans la maison d'un ami, ça ne pardonne pas. Plusieurs d'entre-vous essaient de se dégager pour porter secours à la plus fragile d'entre-vous... Même si c'est certain que les brutes vous veulent vivants, vous devinez que l'employeur de ces derniers n'a pas laissé d'instructions concernant la santé de la marchandise. C'est alors qu'une lumière vive et forte apparaît à l'endroit où se trouve la plus fragile d'entre-vous... "Les flammes des célestes, les flammes des célestes !" hurle une voix dans votre tête. Vous êtes pris de l'irrépressible envie de fermer vos yeux...

95. Vous suivez ce mec depuis plus d'une heure dans les rues sombre des bas quartiers. Il a fait attention à ne pas être suivi mais vous êtes plus doué que lui. Enfin il fini par rentrer dans un immeuble. Il prend l'ascenseur jusqu'au dixième étages, dans un restaurant en cours de rénovation. Prudemment vous le guetter fouiller la salle de restaurant et les cuisines jusqu'à ce qu'il entre dans l'imposant frigo. Après vingt minutes, en constatant qu'il ne ressort pas vous décider d'y aller. Il est mort. Vous entrer et chercher des indices pour comprendre ce qu'il s'est passé quand la porte métallique se referme derrière vous. Puis la ventilation commence à débiter un air glacial alors que de l'eau commence à couler de la grille d'aération du plafond.
Que faites-vous ?

96. Cela fait des mois que ce conflit s'embourbe. Mais les salauds d'en face ont laminé votre compagnie dans une embuscade puant la trahison. Votre section a réussi *in extremis* à tirer sa révérence en traînant ses blessés, ceux qui sont devenus plus que vos frères au cours de ces mois d'épreuve. Vous êtes talonnés lorsque vous arrivez en vue d'une de vos positions avancées. Alors que vous vous courbez sous les projectiles, supportant chacun un compagnon d'arme à la limite de la conscience, vous voyez les lourdes portes commencer à se refermer. Vous ne sentez plus vos muscles. Vous permettront ils de vous faufiler à temps si vous n'abandonnez pas vos compagnons dans la boue ? Si vous y entrez vous savez que vous y serez enfermé comme dans un tombeau alors que la poignée de poursuivants pourra retraiter en toute impunité, le commandant de la place étant un couard notoire qui ne fera aucune

sortie. Ils ont pourtant largement participé au massacre de ceux que vous étiez venu à considérer comme votre famille.

Que faites vous ?

97. Dans votre jeunesse, lors de votre formation, vous avez voulu affronter un samouraï en voyage pour vous défouler d'une mauvaise journée. Le samouraï vous envoya valser dans la rizière un peu plus loin et vous recommanda d'apprendre la politesse. Enervé vous lui demandez son nom pour le retrouver plus tard, il obtempère et donne même le nom de son village. Les années ont passées et vous vous êtes clairement amélioré. Aujourd'hui vous vous retrouvez au village devant ce samouraï vieillissant.

Que faites-vous ?

98. Vous aviez tout prévu. Tout. Les torches, les pitons, les perches de trois mètres, les cordes de soie, les rations, les porteurs, les sacs, les craies, les flasques d'huile, bref, toute la partie équipement du manuel, et ça vous avait coûté les yeux de la tête. Même le mage avait investi et pris ses composants de sorts les plus rares.

Tout prévu, sauf un truc : Un autre groupe ressort du donjon devant vos yeux ébahis, et apparemment, ses membres ont au moins 5 niveaux de plus que vous, tué tous les monstres et ils ont pillé l'intégralité du donjon. En plus, ils ont même sauvé la princesse !

Devant vos mines déconfites, ils se moquent de vous et vous lancent piécettes de cuivre et quolibets. Ricanant, le mage de leur groupe vous remet même la carte qu'il a fait du donjon... Et voilà, reste plus qu'à rentrer chez vous et à essayer de revendre tout le matériel à moitié prix... Sauf que... Tiens. Sur la carte du mage, là... C'est bizarre, cet espace tout vide... Ils n'auraient pas oublié de visiter une salle ?

99. Vous rentrez chez vous, dans votre village d'où vous étiez tous partis, bien des années plus tôt. Les bouseux joyeux et optimistes que vous étiez alors ont laissé la place à des héros, mais qui ont perdu leur innocence, et qui ont vu (et parfois même participé) aux horreurs de ce monde. Enfin tout cela est derrière vous. Vous êtes célèbres, riches, et vous allez pouvoir profiter d'une préretraite clairement méritée ... Sauf que, si votre village n'a pas changé, les habitants ne sont pas les mêmes, pas un seul ! Vos parents, ne tiennent plus l'auberge du village, ne travaillent plus à la forge, ne vendent plus de chevaux. Même le Seigneur n'est plus le même, et les gens ne se souviennent de personne que vous connaissiez, et encore moins de vous. Malgré vos plus terribles menaces ils vous jurent en suppliant et en pleurant qu'ils ont toujours vécu ici ...

Que faites vous ?

100. Une rousse, elle est drôlement jolie. Un costume d'infirmière comme on les imagine dans les fantasmes les plus chauds. Sauf que c'est pas un fantôme. Vous regardez vos compagnons dans les autres lits alors que la rousse drôlement jolie se penche à leur chevet. Elle passe sa main dans leurs cheveux, du moins pour ceux qui en ont. Le geste a quelque chose de presque érotique qui vous plonge dans un profond émoi. Vous plissez les yeux, pas sûr de croire à ce que vous venez de voir, mais non, vous ne vous trompez pas. Il y a comme une sorte de petite lumière au moment où la rousse pose sa main sur vos compagnons. C'est à votre tour maintenant, vous le plus costaud, le plus solide du groupe, le seul pour l'instant réveillé. Elle vous sourit et dans ses yeux vous voyez danser les étoiles. Sa main approche doucement de votre front et vous sentez qu'elles vont être ses paroles :

- Je viens de vous sauver, il va falloir maintenant faire quelque chose pour moi.

La vie, c'est toujours comme ça. Il n'y a jamais rien de gratuit. Mais c'est toujours mieux que l'oubli ou la mort.

La main se pose doucement sur votre visage. Une douce chaleur vous envahit. Vous vous sentez plus fort, plus vigoureux, plus déterminé que jamais.

Et c'est à ce moment là que les portes de la chambre explosent, réveillant vos compagnons et laissant découvrir dans l'encadrement de la porte trois créatures qui n'ont plus rien d'humain d'après ce que vous pouvez juger de leurs pinces, tentacules et yeux pédonculés. Il semble que la rousse ne va même pas avoir à vous demander quelque chose...

101. Vous êtes tranquillement en train de lire votre forum préféré. Lorsque tout à coup une image apparaît sur l'écran. Une image, pas un message. Vous reconnaissez cette image. C'est celle du lieu de votre plus cuisant échec...

Apparaît alors un message :

Voulez-vous avoir une seconde chance ?

Vous avez comme l'impression que vos camarades reçoivent au même moment le même message...

Voulez-vous avoir une seconde chance ?

102. Vous (tous les pj sauf un) être en train d'amener le personnage de (un autre pj) jusqu'à la chambre. Au moment où vous passez le seuil, tu ne peux t'empêcher d'avoir un mouvement de recul, puis de colère. Pourquoi tous ces hommes sont ils venus? Aucun ne te connaît. Des journalistes? Des militants des droits de l'homme? Pourquoi? Pour te faire croire que c'est inhumain de tuer pour ce que tu as fait? Mais ce qu'ils vont te faire ce n'est rien par rapport à ce que tu as fait au petit Leroy il y a 6 ans. Tu y avais mis un point d'honneur, comme tu en as mis un autres à expliquer à tes bourreaux (les autres pjs) que tu ne regrettais rien et qu'ils pouvaient se fourrer toute leur bonté condescendante dans le f...

Vous (les autres pjs) l'attachez à la chaise. Cela semble durer des heures...vous suivez la procédure, il renvoie chier le prêtre...Remarquez, tant mieux, il ne mérite sans doute pas l'absolution après tout. Vous lui mettez le masque. C'est long. Au moment enfin, d'enclencher la manivelle, le téléphone ne sonne toujours pas. Et puis, au moment où vous l'enclenchez, une coupure d'électricité...C'est sensé jamais pouvoir arriver ce genre de merde !!

Apparemment dans le public, ça panique, vous ne voyez rien mais il vous semble distinguer des mouvements brusques et voir la vitre trembler un peu...mais difficile d'entendre avec ce taré de condamné à mort (pj1) qui ne cesse de rire comme s'il était le diable en personne, trop content d'avoir sauvé ses fesses pour ce soir.

Mais quand tu (un des gardiens) penses enfin à allumer ta maglite et la pointer vers la vitre, tu vois une parodie grotesque du public d'avant. Des corps mutilés, meurtris, semblable à ces monstres morts vivants et qui se jettent vers vous comme s'ils vous voulez vous manger.

Alors que le directeur (un des pjs) détache le prisonnier, lui fout de baffes et lui explique qu'il va bien mourir, mais que ce sera une exécution et pas un meurtre parce qu'il ne permettra pas que ce soit le bordel dans son établissement, des sirènes retentissent. C'est l'alarme. Elle signifie que toutes les cellules du bloc viennent de s'ouvrir.

Alors que la vitre commence à se fendiller, que faites vous?

103. Vous vous trouvez dans un véhicule, et l'un d'entre vous est au volant... Si vous n'avez pas réagi dans neuf secondes, votre véhicule s'encastre dans le mur qui vous fait face, à la vitesse de 250 km/h..!

104. Vous êtes tranquillement installés pour votre petit-déjeuner dans le Starbuck d'un quartier d'affaire. Dehors, le jour commence à peine à se lever et la journée sera froide. Vous remarquez des gens qui commencent à courir dans la rue, tous dans le même sens. Petit à petit, leur nombre grandit et des hurlements de terreur vous parviennent.

Les lumières du café s'éteignent, plongeant la scène dans la demi-lueur du jour.
Que faites-vous ?

105. C'est un samedi soir habituel. Assis devant la télé avec quelques amis, vous vous apprêtez à regarder le match de votre équipe favorite quand quelqu'un frappe à la porte de votre pavillon de banlieue. Vous allez ouvrir ...

Une fois la porte ouverte, votre voisin vous bouscule pour entrer et referme la porte à clé derrière lui. C'est à ce moment que vous remarquez qu'il est couvert de sang et qu'à la place de sa main droite ne se trouve qu'un moignon sanglant. Il s'évanouit ...

De nouveaux coups sont portés à la porte ...

Que faites-vous ?

106. L'équipe enquête sur une fusillade dans le quartier français de New-York depuis où 1 homme est mort en début de journée. Alors qu'ils font le tour des indicis et qu'ils espèrent trouver des informations sur les vidéos de surveillance des magasins alentour le légiste les appelle d'urgence. Une fois sur place il trouve le docteur très nerveux, chose surprenante pour celui que l'on nomme amicalement le Frigo tant il a de sang-froid. Sans dire un mot le légiste soulève le linge blanc du cadavre et leur montre son ventre : Le mort n'a pas de nombril.

Que faites-vous ?

107 : votre copain Albert était un peu déprimé ces derniers temps, alors vous avez répondu à son invitation pour vos 20 ans de séparation. Vous avez tout laissé pour prendre le train pour le Larzac, puis vous vous êtes entassés dans sa voiture, roulé pas mal dans la campagne, Albert tenait absolument à vous montrer les plus beaux coins, et vous voilà chez lui. C'est ...rustique, surtout les chèvres et le bouc dans la pièce d'à côté. Mais Albert, il a figolé le week-end : il y a à manger pour 50, et c'est du local, sans OGM. Il a à boire aussi, et sa bibine aux plantes, c'est plus le genre carburant pour Ariane. Et il y a son herbe aussi, c'est de la bonne, directement du cultivateur au consommateur. Il y a du champignon aussi, mais vous n'en êtes plus très sûr.

Vous ne savez plus comment ça a commencé. Gérard a parlé de se taper une chèvre, mais quand il a ouvert la porte, c'est le bouc qui est entré. Vous avez alors improvisé le pacte diabolique en ricanant comme des malades. Ernest a lancé l'idée d'embrasser le cul du bouc, à voir sa tête, ça devait être vraiment dégueulasse, ce que votre nez et votre bouche ont confirmé peu après. Il a fallu rincer ça à coup de gnôle, Albert expliquant qu'il y a des glandes spéciales qui font une sorte de musc.

Après, c'est le grand trou noir. Aussi, quand le matin, vous vous êtes réveillés à poil, gelés, en pleine campagne, le corps couvert de bleus et de zébrures, la tête comme une cloche d'église à Pâques, ça semblait presque normal. Le goût de cul de bouc, ça aussi. Un peu de framboise, vous voyez pas comment, mais c'est possible. Par contre, le foie, le sperme, le sang, ce sont des sensations qui vous gênent un peu plus. Ainsi que le sang sur vos mains et le devant de votre corps. Et le vomi qui maintenant s'ajoute à tout ça.

La Larzac, c'est grand. Heureusement qu'Albert vous avait fait visiter, vous vous repérez un peu, sa baraque doit être par là-bas (une direction différente pour chaque PJ, comme s'ils étaient partis chacun sur la branche d'une étoile ?). Le problème, c'est l'eau pour éteindre votre soif et vous nettoyer. Parce que comme ça, vous n'êtes pas sûr que l'autochtone de vieille souche, pas le nouveau venu baba-cool, il ne tire pas encore plus vite que d'habitude avant de parler : c'est d'ailleurs ce que vous auriez fait, vous, si vous vous étiez croisés.

Retour à pied qui prend toute la journée, en évitant de croiser des gens, en volant des habits aux étendoirs à linge, ce qu'on trouve (jupe, vieux fichu, slip pas très net, chemise à carreau

pour les plus chanceux), des oeufs dans les poulaillers, heureusement, vous avez beaucoup de chance, tout se passe bien. Vous ne savez pas ce que vous avez pris comme champignon, mais le soir, malgré la journée passée à marcher et sans doute la nuit à courir, vous n'êtes même pas fatigué. Vous arrivez presque tous ensemble à la cabane. Les chèvres broutent de ci de là, le bouc vous surveille du coin de l'oeil. Bizarre, un flash, dans votre souvenir, il semblait presque humain quand vous avez dansé avec lui en tentant de le maintenir sur ses pattes arrière. alors que là, il semble vraiment animal...grand, fort et malveillant.

L'horreur est dans la baraque : Alfred git mort, nu au milieu d'un pentacle, tracé au charbon, avec des flaques de bougies à chaque coin. Nouveau souvenir, il a empoigné un couteau, il est nu devant vous, il dit "ça ça me sert à rien" en s'empoignant le sexe. Qu'est ce que vous avez rigolé, il a du s'y reprendre à plusieurs fois. ça pissait le sang, Max est allé lui chercher une serviette éponge, ça vous a bien fait rire quand il a dit "ça fera hygiénique". Antoine est allé chercher une hache pour débiter "le saucisson". Quand il a cogné sur les boules, ça a giclé partout, il avait tapé du plat. Ensuite, ça a été le délire christique, Albert qui marquait l'emplacement de son foie et son coeur au gros marqueur noir, le dictionnaire à la mains, comme dans pulp fiction. Il a commencé par ouvrir en bas, il a sorti le foie en beuglant, "il est beau il est gras mon foie". Il arrivait à peine à soulever son corps de terre, le con. Julien avait fait griller le pain et débouché, enfin explosé le vin blanc, avant de s'apercevoir que c'était la liqueur de framboise, mais c'est passé tout seul. quand il commencé à s'ouvrir le coeur en criant "mangez, ceci est mon corps", vous vous souvenez d'avoir applaudi. Mais vous vous êtes tous passé l'organe palpitant et dégoulinant. C'est Gérard qui a couiné que vous ressembliez tous à des zombies comme ça, ça lui foutait les jetons. Dans, votre souvenir, c'est le bouc qui a suggéré d'éclater la tête, c'est comme ça qu'on empêche les zombies de revenir. Antoine a failli se planter la hache dans le pied. Avec l'aide de Max et Ernest, au troisième essai, le crâne s'est fendu. Julien tournait autour de Gérard en criant "cerveuuuuu, ceeerveaaaauuuu" et il s'est jeté sur la cervelle tremblotante d'Alfred. Ensuite, ça a été la dispute, chacun tirant la boite crânienne pour piocher des bouts. Gérard pleurait qu'on lui en avait pas laissé, Ernest a recraché un bout à peine mâchouillé dans sa main pour le lui donner : toujours généreux, Ernest.

Vous pétez la forme, les habits étaient trop serrés, vous les avez arrachés. Max a dit "Hulk, je vais te péter la gueule" et il est parti en courant. Vous avez suivi, c'était dément, bestial, vous êtes certains d'avoir couru à quatre pattes, d'avoir poursuivi un lapin, observé un hibou sur un arbre. Mais maintenant, Alfred est là, par terre, mort, les yeux grand ouverts, un bout de vieux papier brûlé dans la bouche.

Que faites vous ?

108. Hurricane 17. Ce système entier doit probablement son nom à ce putain de caillou battu par les vents. [Au PJ pilote] C'est la pensée qui te traverse l'esprit alors que tu essaye de reprendre le contrôle de la navette lancée comme un météore à travers l'atmosphère tumultueuse et illuminée d'éclairs de la planète. Les nuées rougeâtres se ruant vers toi coupent toute visibilité, l'orage magnétique aveugle vos senseurs, le poste de pilotage est illuminé comme un arbre de Noël par les voyants d'avarie. Les coms sont probablement foutues, ce qui n'empêche pas ton copilote de gueuler à la radio des appels de détresse restant sans réponse. Des deux chasseurs d'escorte, aucune trace. Soit ils t'on perdu dans la tempête lors de ta rentrée en atmosphère, soit ils ont rencontré les petits frères du débris que ton réacteur gauche a avalé.

Tu secoues ton copilote pour qu'il arrête de hurler. « Passe moi le compartiment arrière, faut que je prévienne les boîtes de conserve » « Sergent ? La rentrée en atmosphère a été un peu rude, et l'atterrissage ne va pas être moelleux non plus ! Si ce n'est pas fait, dites à vos gars d'enfiler leurs armures et de s'accrocher, j'vais essayer de vous trouver une zone de largage

pas trop déchiquetée. »

Alors que tu scrute vers le bas, où des arêtes de roche de plus en plus proches commencent à apparaître entre les nuages, un nouvel affichage apparaît sur ta verrière. La balise de guidage d'une station minière automatisée de Triax, à seulement 20 km de votre position.

Que faites-vous ?

109. Le vieux sage avait raison, le puits cachait bien l'entrée des vieilles catacombes. Une fois la grille rouillée soulevée l'odeur de moisie est la première sensation qui vous assaille. La main maudite de Nashtor est forcément dans les parages. Reste plus qu'à la trouver.

110. Ca y est, le navire quitte le port. Les amarres larguées, plus rien ne vous relie à votre ancienne vie. L'aventure est devant vous, et vous ne lancez même pas un regard en arrière. Votre choix fut mûrement réfléchi. Votre avenir est de servir aux ordres de (insérer le nom d'un pnj de votre choix). Plus rien ne sera jamais comme avant.

111. Vous sortez de l'hyperespace à l'heure prévu, mais au lieu de votre planète de destination, sensée vous permettre de passer incognito après vos dernières frasques, vous percuetez un certain nombre d'astéroïdes, qui affolent vos détecteurs de collision, tandis que les hauts-parleurs des communicateurs crachotent : "Transport non-identifié, vous avez pénétré une zone interdite. Mettez en panne immédiatement pour abordage !". Les senseurs indiquent que la navette la plus proche a déverrouillé ses armes de bord. Que faites-vous ?

112. Les sirènes cessent et la rue semble parfaitement calme, malgré le nombre de personnes dehors. Puis, comme des anges en feu, des boules lumineuses descendent lentement vers la ville. Après une dizaine de seconde de ce spectacle hallucinant, les impacts rasant des bâtiments entiers, un tonnerre assourdissant roule sur la ville. Une panique aveugle explose dans la foule.

113. Votre tortionnaire sort à l'instant de la cellule, à peine a-t-il fermé la porte qu'une chose se jette sur lui pour l'étriper. Sous la puissance de l'impact, ses clefs qui volent jusqu'à vos pieds. Mais la créature se trouve entre vous et la sortie... Que faites vous ?

114. Vous vous réveillez à moitié nus, le corps couverts de blessures, vos souvenirs des derniers jours sont flous, vous enquêtiez sur des disparitions d'enfants. Vous êtes dans une sorte de grotte, juste à côté de vous, des tenues étranges, certains d'entre vous en sont partiellement vêtus et les corps de plusieurs enfants. Rapidement des lumières balaient la pièce : Police on ne bouge plus !! Que faites vous ?

115. Vous reprenez conscience petit à petit. Vous êtes dans la jungle. A 500 mètres de vous, vous apercevez un énorme rocher qui semble être un parfait point de vue pour vous repérer. Alors que vous vous dirigez vers le pic, vous découvrez une énorme sphère de 8 mètres de diamètre peint d'un damier blanc et noir qui fonce vers vous. Vous courez tel indiana jones et finissez par arriver vers le rocher.

Après une périlleuse escalade, vous tombez nez à nez avec le géant qui a envoyé la dangereuse sphère sur vous. Vous êtes tétanisez lors qu'il annonce : "Môman !!! Y a des petits bonhommes minuscules sur un cailloux dans le jardin !"

Et une voix tonitruante répond : "Kevin ! Arrêtes de jouer au foot et viens manger !"

Que faites vous ?

116. Vous vous réveillez dans une chambre d'hôtel ou une odeur horrible règne, du sang de partout, la fenêtre est ouverte et donne sur une ruelle sombre, vous ne savez pas dans quel

grande ville vous êtes mais ce n'est pas votre priorité. Votre priorité c'est que fous "CHOIX ENTRE PNJ CONNU (genre rock star, homme politique, voir même créature pour les plus fous d'entre vous...)" attachez au lit en train de hurler malgré la bâillon qu'il a dans la bouche (vous pouvez le mettre mort si ça vous arrange).

quelques secondes le temps de laisser redescendre un peu la tension vous entendez des bruits d'un groupe arrivez dans le couloir. La police? un Gang? des cultistes? des agents du gouvernement ?

117. Le type au crâne rasé vous tend les lourdes bourses pleines d'or et un papier plié en deux. "Comme convenu, la moitié maintenant l'autre plus tard. Le plan pour vous rendre sur place est là. A bientôt messieurs."

Vous clignez des yeux. Vous ne sentez pas très bon.

Le type au crâne rasé vous tend les lourdes bourses pleines d'or.

"Comme convenu, l'autre moitié au retour. Merci beaucoup messieurs."

Il sort rapidement sans que vous fassiez un geste. De toute manière, vous êtes trop crevés pour réfléchir ou bouger. Tout ce qu'il vous faut maintenant, c'est un bon bain.

Sauf que vous entendez des bruits de cavalcade dans l'escalier et un mec hurler "Five O Five O" à travers le bâtiment.

Que faites-vous ?

118. C'est un beau matin ensoleillé mais c'est encore tout ensommeillées que vous quittez la gare Shinjuku Est et arrivez d'un pas pressé dans la cour du lycée.

8h00 pile, vous rejoignez la classe B et saluez votre principal déjà debout sur l'estrade devant le tableau d'un noir immaculé. Vous vous installez à vos places et attendez les consignes du jour, le O soji. Mr Toritoya, d'habitude le visage fermé semble curieusement détendu et affiche même un presque sourire jovial, les mains croisées derrière le dos.

"Aujourd'hui, je vais vous faire part des résultats de vos examens préparatoires pour l'entrée à l'université. Vous savez que j'ai moi aussi été jugé par l'inspecteur de l'académie sur la qualité de vos notes." Un silence parfait règne dans la classe, mais il plane dans l'air comme un quelque chose d'indéfinissable, comme avant l'annonce de bonnes nouvelles.

"Je vais donc commencer par la fin, par celles et ceux qui n'ont malheureusement pas obtenus la moyenne" dit Mr Toritoya en esquissant un inhabituel sourire en coin.

"Alors, Melle... Shiranui, j'ai le regret de vous annoncer votre échec à cet examen particulièrement important de votre scolarité et de ma carrière, il vous incombe donc d'en assumer les conséquences..."

Vous regardez la jeune fille blêmir, baissant la tête comme sous le poids d'une honte insupportable pour un cou si frêle... "BLAMMM"...

Tous les élèves sursautent soudainement, et vos regards se figent sur votre principal, le visage ensanglanté mais toujours souriant, son bras tendu maintenant fermement l'arme à feu qui vient d'éclater la tête de l'élève, son corps encore secoué de spasmes nerveux.

Une chape de plomb s'abat sur vous à la vue de cette scène complètement surréaliste, et c'est tétanisées que vous entendez Mr Toritoya poursuivre : "Bon, maintenant... Mr Takasaki, j'ai le regret de vous annoncer...", le temps de reprendre vos esprits, un seconde détonation secoue les élèves de leur torpeur et c'est en grimaçant d'horreur devant le corps qui s'abat lourdement que tout le monde recule vers le fond de la classe. Aussitôt un troisième coup de feu retenti, suivi de l'avertissement du professeur fou : "Allons, allons, je comprends parfaitement votre émotion, mais je vous demande de rester bien sagement à vos places, je vous promets que nous fêterons ça quand j'en aurais fini..."

La stupéfaction immobilise l'assemblée, vous comprenez que les résultats n'ont pas dû être aussi bons et que Mr Toritoya a certainement été congédié par le Proviseur. Mais pour

l'instant, vous êtes prises au piège, et il va falloir sauver votre peau.
Que faites-vous ?

119. C'est le premier jour de l'été, la saison va être chaude, et il n'a pas plu beaucoup ce printemps dernier...

Le chef du village poursuit son discours...

- comme je disais, la bonne nouvelle c'est qu'il nous reste encore des tonneaux de bière et de vin... La mauvaise comme tout le monde le sait : notre bon roi est devenu fou et il a fait empoisonner toutes les sources, fontaines, lacs, ou cours d'eau du royaume... Magie ou poison on ne sait pas comment, tout ce qu'on sait c'est que l'on meurt dans d'atroces souffrances en peu de temps.

La foule des villageois ravale sa salive...

Il reprend « une autre bonne nouvelle : Il y a de la glace la haut (il pointe son doigt vers les montagnes au loin). Bon je ne sais pas si l'expédition que l'on va y envoyer arrivera à temps...

Il est vrai que les voisins de notre royaume ne vont pas trop apprécier que l'on empoisonne leur fleuve, et il est fort possible qu'une guerre se prépare contre nous... Allez courage...

Encourageons nos valeureux sauveurs !

Le chef du village se tourne vers un groupe (les PJs) et les remercie encore....