

# Le crépuscule des savants

*Ce scénario est une adaptation libre de quelques chapitres tirés du roman de Pierre Bordage, Les derniers hommes, ou de quelques thèmes abordés ailleurs par celui-ci. L'intrigue étant différente, il est tout à fait possible de jouer ce scénario et d'avoir lu ce livre.*

*Un long passage emprunte un chapitre tiré d'un scénario pour « L'Appel de Chthulu – Delta green » nommé « L'horreur d'un capitaine » et publié sur le site [www.tentacules.net](http://www.tentacules.net) par mon ami Dogan.*



Mais avant de dévoiler l'intrigue, je vous propose de découvrir les personnages et la scène du drame.

vermine – à se défaire de leur humanité et à développer des croyances religieuses régressives au détriment de la lutte pour la survie de la civilisation.

## Contexte

*Un nid d'aigle dans les Alpes, au-dessus de la vallée de Chamonix...*

La B-FMAE 37, une base militaire, sert de camp de vie à des scientifiques humanistes protégés par un corps militaire et par les conditions climatiques – le froid et l'altitude éloignent la vermine, comme on le sait. Ce camp de recherche date de l'âge civilisé. Les militaires continuent à remplir leur objectif : défendre une équipe de scientifiques qui tentent de lutter contre la vermine. À la conception du projet, une démarche pluridisciplinaire associait des spécialistes issus de différents horizons : médecine humaine et vétérinaire, biologistes, éthologues, entomologistes, psychologues et sociologues.

Des membres du groupe d'origine, il ne reste aujourd'hui de vivant que deux chercheurs : un entomologiste et un anthropologue. Cette curieuse association scientifique est pourtant en train de porter ses fruits, car ces deux spécialistes sont en train d'élaborer une hypothèse fructueuse concernant l'influence de la vermine sur les comportements adaptés et sur les aptitudes chamaniques. Ils sont susceptibles de comprendre pourquoi et comment des êtres humains auraient été amenés – manipulés par la

### Des acteurs, dans la périphérie des savants...

Les militaires du camp sont issus de la FMAE (Force Militaire Aérienne Européenne), corps fictif dont on pourrait imaginer l'existence dans le cadre d'une collaboration militaire européenne à venir. Il s'agit de soldats français de l'armée de l'air, issus en particulier du corps des fusiliers commandos, et de leurs enfants, eux-mêmes enrôlés dans la « communauté militaire ».

On trouve dans la base des avions de chasse à décollage vertical type Harrier construits par Dassault en 2015 et appelés Mirage H-200. Ces quatre avions de réserve sont toutefois depuis longtemps cloués au sol par leur fragilité technologique et, à l'époque, par la mutation des pilotes sur des sites militaires engagés.

Ces humanistes ont pour dirigeant militaire le **commandant Renaud** qui a succédé au précédent chef. Âgé de 56 ans, c'est un homme droit et impliqué, respecté par une majorité de ses hommes – mais malheureusement pas de tous, comme nous serons amenés à l'observer...

Par mesure de précaution, le projet, conçu dans les premiers temps des troubles, avait été prévu à long terme – l'anthropologue était parvenu à convaincre les commanditaires gouvernementaux du projet de l'éventualité d'une « crise longue » nécessitant peut-être la contrainte de mettre en œuvre ce projet sur plus d'une génération. Aussi, parvint-il à obtenir que la population soit composée pour moitié d'hommes et pour moitié de femmes, si possible de couples déjà formés. Aujourd'hui, la seconde, voire la troisième génération démographique occupe la base et tente

de sauvegarder l'espoir et la motivation de poursuivre, encore, la mission originale.

Ils sont au nombre de 30.

Une communauté de civils réfugiés a été accueillie récemment. Au nombre de 60, ces derniers ont fui le village de Vallorcine, après éclatement d'une épidémie de fièvre hémorragique.

Passée une période de reconnaissance de la part des civils et de tranquillité, des tensions sont apparues entre Renaud et les représentants de la coalition civile qui veulent « prendre part » au pouvoir de décision – entendez prendre le pouvoir, tout court. Les civils sont majoritaires et, selon eux, aucune légitimation d'ordre politique ou légale ne justifierait que le commandement revienne aux militaires puisque les états et les lois sont tombés. Renaud tente de maintenir l'ordre dans le camp. **François Salin**, un vieil homme qui connut l'ère civilisée et qui fut fonctionnaire d'état, est devenu le dirigeant de cette communauté civile. Salin prétend avoir eu des « responsabilités » et avoir fait Sciences Po et l'ENA – mais il n'était en réalité qu'un bureaucrate anonyme, amer et pétri d'ambitions, cadre d'un bureau politique local du F.N., de surcroît.

De même, une petite coalition de militaires éprouve de la rancœur à l'égard de Renaud. Leur insatisfaction est liée à l'anthropologue : lors d'une précédente mission qui avait pour but d'installer une caméra près d'une communauté d'adaptés pour que cet anthropologue puisse observer leur comportement, le groupe militaire a été attaqué sur le chemin du retour par un essaim de frelons. Peu de soldats en sont revenus saufs. La coalition est dirigée par l'un des survivants. Pour eux, et pour lui en particulier, la poursuite de l'expérience scientifique ne sert à rien, et cette mission est un gâchis. Accessoirement, on ne sait même pas si cette caméra est encore sur place... Leur dirigeant est l'adjudant **Robert Leteuillier**, un individu de 50 ans, aux cheveux et aux yeux sombres, militaire râblé et carré d'épaules, affublé d'un début de bedaine et d'un visage marqué par des traces de piqûres impressionnantes.

Un troisième groupe s'ajoute à la communauté des militaires et à celle des civils. Il est composé de nomades routiers, qui s'isolent et forment une petite caste sociale à part, laquelle valorise la liberté et le voyage et des valeurs « viriles » de camionneurs : défis et provocations verbales, langage rustaud, voire ordurier... Des tensions ont été provoquées avec le reste des civils ; elles ont été entraînées par des histoires de femme – l'une d'elle, issue de la communauté de Vallorcine, a quitté son époux pour venir vivre avec l'un des camionneurs, un jeune type bariolé, séducteur et hâbleur du nom de **Stéphane Morand**. La suite des événements révélera que, sous un dehors peu engageant, Morand est toutefois un meneur d'homme généreux et solidaire. Depuis plusieurs mois, la vallée est tenue par différents groupes de pillards qui se sont réunis à l'entrée. Des camionneurs, surpris, ont

obliqué au dernier moment sur la route et sont arrivés à la base. Ils avaient pour habitude de rejoindre Chamonix et de commercer des denrées. Mais l'occupation du nord de la vallée de Chamonix par ces groupes de pillards qui les ont pris au dépourvu les ont contraint à emprunter dans la précipitation une route partant de la vallée et montant dans les hauteurs. Cette route, qui rejoint bientôt la base via un tunnel de deux kilomètres, fut construite en même temps que les installations scientifiques et militaires.

Pour l'instant, les patrouilles militaires, l'avantage de l'entraînement et de l'équipement, une tourelle de DCA orientée vers la vallée et de solides fortifications permettent d'assurer la défense de la base contre les pillards qui ne s'y risquent plus.

Les deux vieux scientifiques restant sont donc un entomologiste, nommé **Yannique Brunner** et un anthropologue, **Pascal Rivière**.

### Deux scientifiques, un chien et un autiste...

Pénétrons dans leur lieu de travail, représentatif de ces deux personnages.

Le laboratoire est une succession de pièces sans séparations marquées. Dans une part non négligeable du local, se trouvent des vivariums divers et nombreux renfermant différentes espèces d'insectes, des micros et des antennes paraboliques orientées vers les vivariums, des ordinateurs, du matériel technologique (notamment un scanner IRM). Sur certains écrans, on peut remarquer l'image digitale scannérisée d'un crâne humain faisant ressortir le cortex cérébral et celle de différents insectes.

Quelques éléments semblent ici déplacés, soit un synthétiseur – entendez par là, l'instrument de musique à clavier – et du matériel d'enregistrement numérique assez perfectionné et, dans une proche partie de la pièce, une couverture et des jouets – des cubes de bois, des jouets éducatifs basés sur les formes, les reliefs et les couleurs, des casse-tête, un rubix cube – et une flûte, une deuxième couverture sur laquelle repose un chien placide, épais, au pelage noir et blanc, face à une gamelle marquée de son nom (« Bruno ») et un morceau de bois rongé.

Un jeune enfant de 11 ans est assis sur la couverture : il ne dit rien, et vous regarde d'un air à la fois étrange et innocent.

Deux bureaux sont attenants – on l'aura deviné, ceux des chercheurs. Assez semblables l'un et l'autre, ils contiennent un ordinateur, une imprimante (poussièreuse et jetée de côté : ils n'ont plus de cartouches d'encre), des feuilles de papier jaunâtres (leur papier est retraité sur la base), une collection de stylos Bic et des quantités d'ouvrages. Seule différence notable, les livres de Brunner sont disposés sur une étagère de bibliothèque quand ceux de Rivière sont posés sur une large table par petits paquets de 3, 4 ou 5 livres, classés par thèmes ou par auteurs.

Note complémentaire : la cafetière se trouve chez le sociologue.

Plus loin, on trouve d'autres pièces – notamment une bibliothèque servant également de salle de travail et renfermant des ouvrages universitaires couvrant l'ensemble des domaines de connaissance qui avaient été sélectionnés aux origines du projet, une salle de réunion avec équipe-



ment de vidéo-projection, et une petite salle informatique. Le bâtiment est grand et peut s'étendre dans les sous-sols : à vous d'aménager en ce lieu de savoir ce qu'il vous plaît.

Notez toutefois que les chambres des scientifiques se trouvent au rez-de-chaussée du bloc scientifique, dans le couloir menant au laboratoire.

L'entrée du bâtiment n'est pas protégée par des militaires, cet usage étant tombé en désuétude.

Sur quoi ces deux scientifiques travaillent-ils ? Vous le découvrirez plus loin dans le paragraphe « lieux de savoir, espaces du délire ».

## Seconds rôles

Ainsi, le projet avait été conçu et développé selon des critères favorisant des conditions de survie optimale : les initiateurs du projet ont veillé à ce qu'il y ait parmi les soldats une part égale d'hommes et de femmes, issus de générations jeunes et sélectionnés aussi bien sur la base de leurs compétences professionnelles que sur un profil comportemental équilibré, apte à la vie en communauté. Le projet a été clairement établi dès le départ et les participants se sont engagés en connaissance de cause. Aujourd'hui, une grande partie des militaires sont les enfants de la base.

Comment assurer le maintien des savoirs nécessaires ? Simple : chaque individu occupant un poste clé doit avoir deux suppléants pour transmettre ses compétences afin qu'elles ne disparaissent pas avec lui dans une circonstance imprévue.

Voici quelques-uns des acteurs clé de l'organisation de la base :

- **service médical** : le docteur Françoise Gaussman, femme stricte à chignon gris, le docteur Carole Louvais, jeune femme aux cheveux blonds coupés en brosse longue et le docteur Jean Bernard, notamment spécialisé en soins dentaires.

- **secrétariat** : le caporal Pierre Touraine est jeune – à peine dix-sept ans –, besogneux et appliqué, et porte une paire de lunettes à peu près adaptées à sa vue.

### - services techniques :

armurerie : le sergent Christian Vadrenne, grand et sec, gardien intransigeant de la loi du commandant, incorruptible. La rigueur incarnée, il est sans états d'âme et sans passions.

entretien technique : l'adjudant Frédéric Giraint, bricoleur et réparateur ; démotivé mais contraint de rester opératoire par l'autorité du commandant. Il tente régulièrement de se faire fournir de l'alcool par des civils en échange de bricoles techniques. Ces derniers ont commencé à le menacer de le dénoncer et de couper court à leur petit trafic en alcool s'il ne leur fournit pas une arme de poing – « pour se défendre, c'est normal... » – envisageant de pousser plus loin en cas de succès.

communications : L'adjudant Julien Frênes travaille en collaboration avec l'équipe scientifique – on verra pourquoi...

- **cuisines et hôtellerie** : Eric Dierringer, dirigeant de cette petite équipe, est débonnaire, à la fois bossueur et

démotivé par la médiocrité des perspectives culinaires laissées par les aliments déshydratés. Ses astuces pour varier les plats sont déjà toutes épuisées par la routine, à son grand désespoir. Il a de bons contacts avec les civils, et il « compatit » à leur sort – entendez hoche de la tête d'un air convaincu à leurs plaintes mais garde dans son for intérieur et dans les faits sa fidélité au commandant – il aurait fait un excellent commercial.

- **ordonnance** : le sergent Emmanuel « Dieu-tout-puisant » Valertin fournit à tout un chacun selon un protocole de rationnement ce dont on a besoin. Certains produits manquent – l'encre pour imprimante –, d'autres sont re-traités – le papier –, d'autres pullulent – les stylos Bic.

## Survie organisée

La base compte sur d'imposantes réserves d'eau et de nourriture déshydratée, accommodée par les résultats de la chasse quand, lors d'une patrouille de surveillance, les militaires tombent sur du gibier – ils emploient alors des arcs à poulies, des arbalètes de visée et des flèches et carreaux fabriqués avec soin par le sergent Vadrenne.

Les munitions sont évidemment scrupuleusement gardées. L'entraînement au tir se pratique au moyen d'un dispositif de ciblage par détection infrarouge qui permet l'économie de munitions drastiquement rationnées, malgré l'importance des stocks.

## Sur les raisons du désaccord

Les motifs de conflit entre civils et militaires sont nés de différents interdits imposés par la rigueur martiale :

- l'interdiction de l'alcool sur la base, et la séquestration des réserves d'alcool apportées par les civils. Il est interdiction de distiller ; et des contrôles sont fréquents.

- La loi martiale appliquée à la communauté des civils, dessais de la possibilité de juger eux-mêmes leurs ressortissants – mesure établie par Renaud notamment pour avoir observé le rapport de domination de Salin sur le groupe et sa tendance à faire accuser ses détracteurs pour museler l'opposition politique. Cet état de fait a contraint Salin à déployer des talents de rhétorique et de manipulation verbale pour garder son emprise sur les civils.

- L'opposition entre le « soigneur » des civils, Charles Tarondeau, et le Dr Gaussman. Tarondeau est médicalement incapable mais, fidèle de Salin, il dispose d'un pouvoir d'influence fort sur la communauté.

- Et surtout, les manigances de Salin qui veut le pouvoir et tente par tous les moyens de saper la légitimité du projet scientifique. Une inimitié particulière l'oppose au sociologue qui a rapidement mis en garde le commandant contre le rapport de domination charismatique et inique qu'exerce Salin sur la communauté et sur la tendance de cette dernière à se laisser aller à ses terreurs fantasmagiques et à la violence populaire. L'antagonisme entre Salin et Rivière a pris toute sa force quand le sociologue a recueilli Yann, enfant malade normalement frappé par le principe qui veut que les « inutiles » soient condamnés à l'abandon. Yannique Brunner, l'entomologiste, plus concerné par ses insectes, a établi un rapport de distance avec les civils et ne s'intéresse pas à la communauté – et aux risques

## GALERIE DES MONSTRES

### Araignée géante

p.231 du Livre du meneur scénario « La sentinelle ».

## PNJs

### Guerriers d'élite arachnis

**Caractéristiques :** 2 D partout sauf Agilité 5D, Force 3D, Perception 5D, Rapidité 3D et santé 3D.

**Spécialités :** Actions commando en milieu naturel (expert), Pister (confirmé), Discrétion (expert), Armes tranchantes (confirmé), Vigilance (confirmé), Corps à corps (confirmé), Sarbacane (expert).

**Seuils de blessures :** 5 / 7 / 9

**Matériel :** Poignard : 1D / 1B Sarbacane et dards de poison neurotoxine paralysant.

### Guerriers arachnis

**Caractéristiques :** 2 D partout sauf Agilité 3D, Force 3D, Perception 3D, Rapidité 3D et santé 3D.

**Spécialités :** Pister (confirmé), Discrétion (confirmé), Esquive (confirmé), Armes tranchantes (confirmé), Vigilance (confirmé), Corps à corps (confirmé)

**Seuils de blessures :** 5 / 7 / 9

**Matériel :** Poignard : 1D / 1B Sabre : 3D / 1B

que Salin fait peser sur la continuité de l'expérience et sur l'autorité militaire.

### Autres éléments de décors

Un hangar au plafond amovible coulissant sert de cerceuil métallique aux avions cloués au sol. Dans un second hangar se trouvent les camions des nomades déroutés et une porte métallique blindée de plusieurs mètres de haut menant à un tunnel, à une seconde porte du même type et à une route goudronnée conduisant à la vallée.

Deux tourelles de DCA trônent au-dessus de la base – l'une, dont les canons peuvent être orientés vers la vallée, est entretenue et utilisable.

On compte évidemment les bâtiments et blocs du commandement et de l'armurerie, des laboratoires, du service médical, du quartier des célibataires – bâtiment homme et bâtiment femme – et du quartiers des époux, une salle d'école et une crèche pour les enfants, etc.

### La communauté des adaptés

Elle est située dans les collines forestières, à quelques centaines de mètres d'altitude seulement, au pied des Aiguilles rouges, ce qui fait peser la menace de la vermine présente à cette faible altitude. Ces adaptés arachnis vivent dans les arbres, sur des toiles de cordes, et sont vaguement anthropophages en période de disette. Leur nombre s'élève à une centaine.

### Les guerriers arachnis

Ces individus n'ont rien à voir avec la communauté arachni décrite plus haut. Ces tueurs sont rattachés à Nora. Les fréquences émises par les deux chercheurs pendant leurs recherches sont effectivement bien ce qu'ils croient. Ils ont toutefois méconnu à quelle distance extrême ces fréquences portent et ignorent que ces ondes sont reçues et perçues par certaines araignées. Ces dernières, attirées, vont servir de guide aux tueurs de Nora qui découvriront ainsi la base en cherchant dans les hauteurs. L'un de ces tueurs intervient notamment dans l'intrigue en suivant une expédition composée en partie par les personnages.

### Une jeune femme étrange

Quelqu'un d'autre perçoit les ondes : une jeune femme muette et étrange qui rejoindra le destin des personnages-joueurs et des protagonistes de cette histoire...

## Événements

**V**oici la chronologie indicative des événements ou des types d'événements qui vont survenir. Les personnages pourront interagir – ou non – avec le contexte et ses acteurs dès qu'ils seront arrivés sur la base. Libre à vous d'y articuler d'autres types d'action déterminés par les comportements des individus et groupes en place.

### Le déserteur

Le groupe des personnages comprend un PNJ – qui trouvera son utilité quand, blessé grièvement, il donnera au meneur un motif pour fixer le groupe des personnages à la base. Nous avons utilisé le prétriré du Livre du Joueur appelé « Trois-vies » car son profil l'amenait à progresser en éclaireur lors de leur voyage dans les montagnes – et à être logiquement la cible d'un sniper (voir plus loin, paragraphe « Guet-apens »).

Les personnages sont arrivés à Chamonix, nécessairement par le sud. Le centre de la cité est fortifié et habité par une communauté de sédentaires de type survivaliste. On compte de nombreuses familles. Les habitants vivent dans l'attente de camionneurs. Non pas que les denrées commercialisées par ces derniers soient importantes pour leur survie, mais le convoi passe par le nord de la vallée. Or, il semble que des groupes de pillards réunis se sont massés à l'entrée nord de la vallée. Les habitants de Chamonix vivent dans l'expectative d'une attaque prochaine et manquent d'informations.

Alors que les personnages se trouvent attablés dans une auberge, ils sont contactés par un jeune militaire portant un uniforme impeccable et homogène. Il se présente sous le grade et le nom du caporal Richard Cormier.

Il propose à ces derniers d'apporter un sac contenant un paquet à la base qu'il leur présente succinctement. Il leur garantit que cet acte leur vaudra paiement de la part des occupants de la base.

Il sort une carte d'état major en bonne état et leur trace, au moyen d'un stylo Bic neuf et d'une feuille de papier tirée d'un cahier sorti de son sac, le plan pour rejoindre la base à partir de Chamonix. Pour rejoindre le Lac de la Remuaz, explique-t-il, il faut faire un voyage de deux jours en montagne – en montant directement à partir de Chamonix pour éviter de couper par la plaine, tenue par la vermine et les pillards.

Cormier n'est pas très bavard et élude les questions, notamment sur le motif qui l'amène à leur confier ce paquet – pour explication, né sur la base, il n'a jamais accepté de devoir endosser le rôle de militaire et a décidé de quitter ce lieu clos déprimant et de voir du monde. Il semble pressé de partir et les quitte bientôt, leur abandonnant presque négligemment le paquet.

Si les personnages ont l'indiscrétion d'ouvrir le paquet, ils découvriront qu'il renferme le contenu suivant : des boîtes de médicaments, des pièces de matériel électronique, des cédéroms vierges, des bouteilles de composants chimiques et un second paquet clos, contenant des DVD

de films – les deux coffrets Star wars, Le Seigneur des anneaux, Equilibrium, L'ère du feu – et une cartouche de cigarettes.

## Guet-apens

Sur le chemin, ils vont subir l'attaque d'un groupe de trois individus issus de Chamonix, ayant surpris leur discussion dans l'auberge et désirant les dépouiller du colis. Au moment de passer un pont surplombant un torrent, entre deux flancs de montagnes boisés de sapins, un sniper sur l'autre versant abat « Trois-vies » qui avance sur le pont. L'objectif du sniper est de le blesser pour amener les personnages à tenter de le rechercher et à les abattre à tour de rôle. Deux autres sbires armés de famas sont dissimulés au couvert des arbres de l'autre côté du pont.

Ce mobile narratif – leur compagnon blessé nécessitant des soins – permettra de fixer les PJs quelques jours à la base, le temps de l'intrigue.

### À l'arrivée : un examen médical et quelques caries

La base est une fortification moderne située sur un petit plateau rocheux au-dessus d'un lac de montagne. Le terrain monte progressivement jusqu'au mur d'enceinte. Les alentours du lac ne sont pas boisés, ce qui permet aux guetteurs de voir avancer le groupe sur un kilomètre et d'envoyer une unité de patrouille les accueillir. Les personnages sont sommés de se présenter et d'expliquer la raison de leur présence – naturellement.

À leur arrivée dans la base, ils constatent la présence de nombreux bâtiments, le campement de tentes des civils et celui, plus loin, des camionneurs.

Ils sont fouillés, déshabillés, mis aux mains du personnel médical, douchés – un désinfectant rend l'eau un peu « épaisse » et bénéficient d'un contrôle médical et dentaire.

Ils sont amenés ensuite à rencontrer le commandant Renaud qui leur expose les principes de la loi martiale et négocie le prix qu'ils demandent pour le paquet, non sans s'être informé des actes du caporal Cormier. Toutes leurs affaires leur sont rendues, sauf l'alcool et les armes qui leur seront restituées à leur départ. S'ils le questionnent, Renaud leur racontera l'histoire de la base.

Pendant la discussion, le vieux sociologue fait irruption, accompagné de Bruno, plus pataud que jamais, qui vient s'asseoir aux pieds du commandant. Pascal Rivière les salue avec amabilité avant de défaire le paquet. Il laisse les médicaments sur place et prend le reste. Il amorce une courte discussion avec les personnages, sur quelques questions simples – leur voyage, leur histoire personnelle – avant, s'ils manifestent un intérêt pour la mission scientifique de la base, de les inviter à passer dans son bureau à un moment ou à un autre.

Les personnages sont envoyés au mess pour manger un morceau, où ils rencontrent le débonnaire et loquace Eric Dierringier.

## Lieux de savoir, espaces du délire

Les personnages passeront sans doute visiter les deux scientifiques. Brunner est peu loquace, à la différence de

Rivière qui leur offrira naturellement une tasse de café. Pour ce qui touche à leurs recherches, voici son explication.

« L'objet de nos recherches est simple et à la fois un peu fou. Nous avons émis l'hypothèse que le comportement des humains qui ont adopté des modes de vie de type adaptés, c'est-à-dire en modelant leur comportement social sur celui des insectes et des totems chamaniques, ne l'ont pas réellement fait, ni de leur plein gré, ni, encore moins, selon un quelconque principe d'évolution – entendu comme mode d'adaptation à l'environnement. D'abord parce que ces modes d'évolutions ne s'acquièrent pas sur une échelle de temps aussi courte, ensuite parce que des siècles de rationalisation ont à ce point marqué les schémas comportementaux des humains qu'il est difficile de prétendre qu'ils se soient adaptés sans une influence extérieure. Considérons deux choses : d'abord, il est scientifiquement prouvé que l'homme n'évolue plus biologiquement depuis longtemps. Il a coupé le lien avec la nature en créant un rempart, un intermédiaire en quelque sorte, entre lui et elle : ce rempart s'appelle la civilisation, ou la culture. Il s'est mis à évoluer culturellement, c'est-à-dire dans son rapport avec la pensée, ou plutôt l'imagination – la faculté de produire une image sur la base d'un langage complexe articulé. Il s'est mis à évoluer culturellement à la place d'évoluer biologiquement.

- De plus, le polissage des mœurs, le degré de civilisation est entré profondément dans ses mœurs, certes. Mais surtout, le si long processus qui a amené le psychisme humain à ne plus supporter la régression physique directe et immédiate sous ses divers aspects ; il a fallu des siècles, soit du Moyen Âge jusqu'à l'Ère moderne, pour que la transformation du psychisme humain réprime ses pulsions meurtrières. Un historien allemand, Norbert Elias, montrait au XXe siècle qu'un homme du Moyen Âge était animé de pulsions violentes meurtrières l'amenant à sortir le couteau et à tuer pour des calembredaines. Puis, peu à peu, il a dû réprimer ses pulsions pour vivre dans une société de plus en plus affinée. Ces mécanismes de répression ont été intériorisés et sont devenus si durs, si coercitifs chez un individu normalement sain d'esprit ou n'ayant pas endossé un rôle social militaire ou policier, que l'auto-répression psychologique est devenu un violent carcan psychique qui empêche l'homme moderne de céder à la violence et à toute autre forme de régression – vivre dans un arbre, manger de la viande crue, avaler des insectes, et pire : anthropophagie, incestes... Et pourtant, c'est exactement ce qui s'est produit avec les adaptés. Comment l'expliquer ? Le professeur Brunner et moi pensons qu'une seule explication peut être donnée : une influence extérieure a interagi et faussé le jeu d'un mécanisme pourtant rigide.

- Nous pensons que certains insectes ayant muté produisent un type d'onde très spécifique. Ces impulsions produites par le cerveau – enfin, le système nerveux – de ces insectes pourrait être l'objet d'une traduction effectuée par l'inconscient humain. Une sorte de décodage symbolique – soit de l'ordre du langage, de la signification – serait produit par la strate inconsciente de l'esprit humain et se traduirait, notamment, dans les croyances et les comportements religieux régressifs des cultes chamaniques. Autrement dit, certains insectes produisent des ondes qui transforment le comportement humain en le faisant régresser.

### PNJs (SUITE)

#### Les pillards

*Caractéristiques* : 2D partout sauf Force, Agilité, Santé, Réflexes à 3D.

*Spécialités* : Armes automatiques (confirmé), Corps à corps (confirmé), Esquive (débutant)

*Protection (optionnel)* : 1D / 1D armes à feu (gilets pare-balles)

*Seuils de blessure* : 5 / 7 / 9

*Matériel* : un famas (4D / 3 B, 50 / 200 / 500) et un chargeur de 25 et un couteau de survie (1D / 1B).

#### Les militaires

*Caractéristiques* : 2D partout sauf Force, Agilité, Santé, Réflexes à 3D.

*Spécialités* : Armes automatiques (confirmé), Corps à corps (confirmé), Pister (débutant), Discrétion (débutant), Vigilance (débutant)

*Protection* : 1D / 1D armes à feu (gilets pare-balles)

*Seuils de blessure* : 5 / 7 / 9

*Matériel* : un famas (4D / 3 B, 50 / 200 / 500), deux chargeurs de 25 par homme et un couteau de survie (1D / 1B).

- Des années durant, les scientifiques de cette base travaillèrent d'arrache-pied pour essayer de comprendre ce qui s'était passé. Quelles explications pouvait-on donner aux événements terribles qui ont marqué la chute de notre civilisation ? Nos recherches échouaient. Pire, les années passant, les plus anciens d'entre nous vinrent à disparaître. Brunner et moi-même faisons parti des plus jeunes. Nous avons passé la deuxième moitié de notre existence confinés dans cette base, dans ce laboratoire, pendant que les écrans de télé montraient le désastre. Puis les écrans se sont mis à s'éteindre, les uns après les autres, cédant la place à la neige et aux crissements des ondes sonores...

- Bientôt il ne resta que moi et le professeur Brunner. C'était dans une période de défaitisme. Nous ne faisons plus rien. Nous nous rendions dans nos bureaux méthodiquement, au matin – quoique de plus en plus tard –, regardant dans le vide, sur nos écrans d'ordinateurs où il n'avait plus rien à écrire, sur les horloges murales... Nous n'avions plus d'hypothèses de recherche. D'ailleurs, pour ma part, que pouvait réaliser un sociologue sans objet de recherche, puisqu'il n'y avait plus de société à observer, sinon quelques communautés éparses, lointaines, inaccessibles...

- Puis, cette idée délirante d'ondes m'est venue, suite à un concours de circonstances. À l'arrivée des réfugiés de Vallorcine, j'ai rencontré Yann, un jeune orphelin autiste rejeté par la communauté et je l'ai adopté – pourrait-on dire. M'interrogeant sur le moyen de parvenir à communiquer avec Yann – qui ne parle pas et réagit peu aux stimulations de son environnement –, je me suis rappelé des recherches auxquelles j'avais participé dans mes jeunes années sur l'assistance bénéfique d'un auxiliaire animal dans le soin apporté aux malades.

- Dans les années 60, aux États-Unis, un pédopsychiatre du nom de Boris Levinson reçoit un jour l'un de ses malades. Par hasard, il se trouve que ce jour-là, le chien de Levinson était présent dans le bureau de son maître. À la vue du chien, le jeune autiste est sorti de son mutisme et s'est mis à communiquer. Levinson a bien sûr été marqué par cet événement. Aussi ai-je emprunté au commandant Renaud son chien, Bruno, animal placide et calme parfaitement adapté pour ce genre d'entreprise. Yann très rapidement fait des progrès au contact de l'animal et de mes tentatives répétées. Je me suis rappelé un jour qu'un second mode de renfort thérapeutique avait été utilisé à l'époque au côté des thérapies assistées par l'animal : la musicothérapie. En effet, des musiciens étaient envoyés parfois dans les hôpitaux pour interagir avec les patients et les soignants. J'ai retrouvé un vieux synthétiseur et me suis mis à apprendre à m'en servir et à l'apprendre à Yann. J'ai très rapidement cessé... d'apprendre, car Yann faisait des progrès extraor-

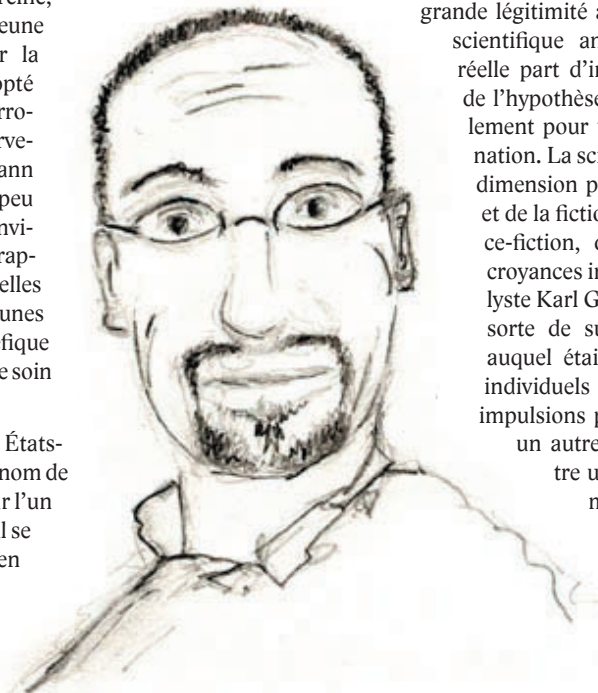
dinairement rapides – aussi bien dans son apprentissage musical que dans sa thérapie personnelle. Si aujourd'hui il ne parle toujours pas, il s'est toutefois considérablement épanoui et pourrait passer pour un enfant en bonne santé simplement timide.

- Accessoirement, l'idée d'une influence portée par l'inaudible m'est venu à l'esprit. J'ai imaginé que ces ondes, à l'instar de certaines musiques, pouvaient induire des états de désir collectif fusionnel ou des états d'agressivité profonds et régressifs.

- J'ai soumis cette hypothèse de recherche au professeur Brunner. On avait déjà tout essayé, alors pourquoi pas cette hypothèse ? Il est assez évident aujourd'hui qu'elle était influencée par mon goût pour la science-fiction, de l'idée de l'existence de pouvoirs psychique susceptibles de contrôler et de diriger le comportement humain. Un écrivain de SF, Van Vogt, avait par exemple exploité cette idée en inventant les Slans, des hommes dotés de pouvoirs psychiques susceptible de produire de violentes illusions et d'influencer le comportement humain.

- La SF a toujours enrichi la recherche scientifique. La capacité d'imagination de ses écrivains a été indirectement mise au service de la science. Par exemple, Arthur C. Clarke, un grand écrivain de science-fiction, était invité aux conventions scientifiques et avait une grande légitimité auprès de la communauté scientifique américaine, autant qu'une réelle part d'influence sur la formation de l'hypothèse scientifique, qui est également pour une part un acte d'imagination. La science était alimentée par la dimension prospective de l'imaginaire et de la fiction. Pas seulement la science-fiction, d'ailleurs, mais aussi les croyances irrationnelles : le psychanalyste Karl Gustav Jung pensait qu'une sorte de supra inconscient collectif auquel étaient reliés les psychismes individuels pouvait transmettre des impulsions partant d'un individu vers un autre susceptible de transmettre un message inconscient ou même de produire un effet physique. Aussi Jung pensait-il qu'à l'instant de la mort de l'un de ses patients il avait reçu en rêve l'image de cette mort. Ou encore il croyait que l'âme de son père décédé était parvenue à briser une vitre. Il relate ces événements – ou plutôt sa croyance en ces événements – dans sa biographie.

- Il s'agissait toutefois pour les savants de rester prudent : la rencontre entre la science et l'imaginaire a une dimension positive – le créativisme –, mais aussi une dimension négative, quand l'imagination croise le chemin de la politique. Le XXe siècle a été marqué par les théories pseudo-scientifiques du racisme et de l'eugénisme : il a justifié les pires dictatures et les plus sombres moments de l'histoire de l'humanité moderne.



- Puis plus tard, il y a eu l'utopie des technologies de l'information et de la communication, ce fameux « village mondial » où les différences culturelles seraient nivelées selon les formes du modèle américain. Des auteurs – je parle de philosophes et d'essayistes, pas d'écrivains de SF – ont même osé parler d'une fin de l'histoire : les hommes seraient alors arrivés au niveau d'achèvement de leur développement culturel – en réalité l'imposition à l'échelle globale du modèle culturel anglo-saxon néolibéral. L'arrogance est vite retombée suite aux réactions des cultures religieuses traditionalistes et du terrorisme. Au jour d'un fameux 11 septembre, l'occident a été frappé par les conséquences dramatiques de l'instrumentalisation par le pouvoir politique et par l'idéologie de l'imaginaire et de ses délires.

- Réellement, le savoir a toujours été l'espace de la création imaginaire : nos « connaisseurs » et nos scientifiques ont toujours été un peu fous, ils ont pu imaginer que des visages avaient pu être sculptés sur les surfaces des planètes du système solaire, que l'eau pouvait être dotée d'une mémoire, que la technologie intégrée dans le corps de l'homme pouvait en faire un dieu, que la pharmacopée pouvait faire reculer la mort et renouveler la jeunesse, que des mondes extraterrestres pourraient capter des messages envoyés par sonde ou par satellite, que le cerveau humain pouvait transmettre des pensées ou animer des objets.

- La folie a toujours été mise en relation avec la raison, à vrai dire, les frontières même de ces deux continents de la pensée sont floues ou artificielles. Aujourd'hui, en 2037, les lieux de savoir – pour ce qu'il en reste – sont cernés par les vastes territoires de l'imaginaire, du fantasme et de la peur. Reconnaissons qu'à l'époque, beaucoup de savants mis au service de l'industrie se sont pris pour des dieux – ils vivent aujourd'hui leur crépuscule. Mais cela n'autorise personne à prétendre que l'homme était alors une autre espèce de parasite. Prétendre cela, c'est fonder une idéologie dérangeante qui autorise le nihilisme, justifie les actes de barbarie et l'extermination. Les hommes ne sont pas toujours humains mais chacun d'entre eux vaut plus qu'un insecte<sup>1</sup>.

- Revenons à notre expérience : Brunner étudia bientôt le système nerveux de nombreuses espèces d'insectes à la recherche de cette fréquence que j'avais imaginé. Et il parvint effectivement à identifier un type de fréquences d'un genre jusqu'alors inconnu. De même, un peu pour s'amuser – les scientifiques sont parfois joueurs – il a opéré une modélisation de ces ondes sous une forme audible. Ces sons ont intéressé Yann, qui a commencé à utiliser les bandes et à les transformer pour produire une musique assez étrange, envoûtante je dirais, créée sur la base de ces fréquences.

- Il y a eu, une expédition de militaires a installé près d'une proche communauté d'adaptés de type arachni un émetteur pour diffuser des ondes qui ont été manipulées pour produire selon des séquences prédéterminées des états de colère ou de fusion affective. Une caméra associée au dispositif me permettra d'observer les comportements collectifs et de voir si les fréquences ont pu affecter les attitudes de ces individus.

Il se rembrunit.

- Malheureusement, tous les membres de l'expédition ne sont pas revenus sains. Sur le chemin, ils ont été atta-

qués par un essaim de vermine... D'énormes frelons... Si cette expérience n'aboutit à rien, des gens seront morts pour rien... par ma faute. »

Il se lève, et va s'allumer une cigarette en se servant un nouveau café.

Et, sur l'usage des affaires qui étaient contenues dans le paquet ?

Les cédéroms vierges servent à enregistrer les impulsions traduites en fréquences sonores, les composants chimiques ont pour utilité de synthétiser des phéromones artificielles en vue d'induire des réactions comportementales diverses sur les insectes étudiés et pour produire et mesurer les séquences modulatrices conséquentes.

Et les DVD ? Il organise des séances de ciné-club dans la salle de conférence. Les hommes ont besoin de rêver, notamment dans les moments qui mettent la communauté sous tension. L'imaginaire est un lien qui peut rapprocher les gens, malgré leurs différences<sup>2</sup>.

### *Incident avec les civils*

Cet épisode dont peuvent être témoins les personnages permet de présenter les civils, Salin et de sous-entendre sur quels « valeurs » il établit son autorité et son emprise sur la communauté des civils.

Un gamin surpris à dessiner le symbole de Gaïa se fait molester par trois civils adultes. Ses protestations, ses pleurs et ses cris ne semblent guère émouvoir les villageois témoins de la scène. Pour explication, cet enfant a rêvé de ce symbole qui lui apparaît de façon récurrente dans son sommeil et qu'il a tracé machinalement en jouant.

Des militaires interviennent pour prendre sa défense ou pour aider les personnages à cette fin s'ils sont intervenus ; la population s'indigne de cette « ingérence » et Salin paraît pour demander des explications – et minorer la gravité de l'agression faite sur le gamin au moyen de motifs du genre « qui aime bien châtie bien », « c'est bon pour son éducation », « ça lui mettra du plomb dans le crâne », « on va pas faire un drame pour un gamin. De quoi vous mêlez-vous ? », etc.

Si les personnages font remarquer que la base est sous autorité militaire, Salin sourit d'un air amusé et leur réplique : « Regardez autour de vous. Parmi les gens qui vivent ici, voyez-vous plus de civils que de militaires ? Et à quelle autorité gouvernementale, à quel état, à quelle législation sommes-nous censés nous soumettre pour accepter de se plier à l'autorité d'un groupe minoritaire et oublié par l'histoire ? ». Il ricane, et disparaît.

### *L'expédition : retour au village des hommes araignées*

Il est temps de revenir aux abords du village des adaptés arachnins pour récupérer le film vidéo. Rivière veut accompagner l'expédition car il se sent coupable du drame survenu lors du dernier voyage. Il se voit opposer un refus net de la part du commandant Renaud.

Rappelons que cette expédition a pour but de retrouver le film tiré de la caméra d'enregistrement installée près

d'une communauté d'adeptes par l'anthropologue pour observer leur comportement soumis à un envoi de fréquences, afin de valider l'hypothèse que leurs comportements rituels sont imputés par ces ondes.

Il faut deux jours de descente en marchant dans les montagnes vers la vallée pour rejoindre les abords de la communauté.

Il est évidemment de bon ton que le commandant propose aux personnages, experts de la survie – rappelons qu'il est préférable que les PJs soient des survivalistes nomades – d'accompagner et de seconder l'expédition militaire, et de croiser leur expérience.

L'équipe militaire est composée du sergent Xavier Bonnet, du caporal Sébastien Doucet, du 1ère classe Julien Chaplet, et des secondes classes Laurent Arnould et Rose Ramirez<sup>3</sup>.

### Le sergent Bonnet

50 ans, excellente condition physique, moustachu, ce « broussard » remplace désormais Leteuillier dans les opérations de patrouille risquées. Il a l'avantage d'être un excellent alpiniste et un homme de terrain ; il a toutefois plus de mal à communiquer avec ses hommes et à imposer son avis – ce qui laisse potentiellement aux personnages une marge d'action pour prendre la situation en main quand l'expédition commencera à dérapier.

### Le caporal Doucet

23 ans, sec et nerveux, froid, mécanique, psychorigide, obéissant scrupuleusement aux ordres, on ne lui connaît aucune activité à côté de son travail de militaire. « Toqué », d'après Ramirez. Il est le résultat des enfants de la seconde génération qui ont dû intégrer et accepter le fait qu'ils n'avaient pas de choix de vie et devaient devenir militaire. Pour supporter cette contrainte morale, Doucet a grandi en construisant des défenses qui ont réduit à néant la force de ses désirs contraires, douloureux, qu'il a finalement muselés en se déshumanisant. Mais les personnages n'auront guère le temps d'apprendre à le connaître...

### Le 1ère classe Chaplet

Grand blond athlétique, calme, équilibré et souriant, mais peu bavard. Il se réalise essentiellement dans le sport et maintient son équilibre par ce moyen. Reconnaissons qu'il n'a pas non plus vraiment le profil intellectuel à se poser des questions existentielles. À rendre sympathique pour marquer sa future mort horrible.

Les secondes classes **Arnould et Ramirez** sont respectivement un grand noir costaud et rigolard et une bombe sexuelle latino au caractère de teigne. Pas franchement animés par le sens du devoir, ils suivent les ordres tant que tout va bien. Ensuite, c'est la panique...

L'expédition part au petit matin. Dès leur entrée en forêt, la formation suit le sentier en ligne. Le sergent Bonnet ouvre la marche et le caporal Doucet la ferme. Après sa « disparition », Doucet sera remplacé par Chaplet.

Le groupe est immédiatement repéré et suivi par un guetteur dissimulé. Ce guerrier adapté arachni d'élite se déplace avec rapidité et silence.

Il utilise une sarbacane pour faire disparaître les membres de l'expédition les uns après les autres. Une neurotoxine de type poison à contact, inodore et incolore paralyse la victime et annule toute sensation, notamment de douleur. Sur les lieux des disparitions, une excellente réussite au jet de Perception permettra de trouver sur le sable du sentier une curieuse aiguille en matière végétale dure – ni sang, ni substance, liquide ou odeur ne sont décelables, ce qui devrait accroître la paranoïa des personnages (enfin... des joueurs).

Doucet, dernier homme de la colonne, est frappé par une fléchette lancée au contact. L'arachni attrape le corps de la victime dans sa chute pour étouffer tout bruit et disparaît silencieusement. Doucet est emporté, dissimulé dans les herbes, trente mètres plus loin, et égorgé.

Chaplet prend la place à l'arrière et sera ciblé comme seconde victime.

La paranoïa et l'inquiétude saisissent les militaires.

S'ils parviennent à surprendre un mouvement, suite à la seconde disparition, celle de Chaplet, toujours liée à une bonne réussite en Perception, ce sera celui, fugitif, des branches d'un buisson de fougères, sur la pente escarpée, plus haut. Le ravisseur se déplace à une vitesse trois fois supérieure à la leur tout en emportant en toute discrétion un corps paralysé.

Plus loin, au détour du chemin, devant eux et mis en exposition, Chaplet est retrouvé nu suspendu par les pieds à un arbre au moyen d'une corde, paralysé, vivant, les yeux exorbités par l'horreur et la folie, plongé au cœur d'un essaim de mouches grosses comme l'ongle, alors qu'une multitude d'asticots couvrent des plaies qui zèbrent son corps et dévorent ses chairs à vif.

Même s'il est sauvé, il mourra rapidement des pertes de sang combinées à un arrêt du cœur survenant quand les effets de la toxine annulant la douleur qui a été inoculée par le tueur cesseront.

À cette situation épineuse, on peut notamment trouver comme solution le fait que le sergent Bonnet dispose dans son paquetage de jumelles à vision lumière faible. La prudence accrue du groupe forcera le tueur à agir de nuit, pendant la halte du groupe. Proche de 5 mètres pour agir et tirer, sachant que les membres de l'expédition ne voient rien dans le noir et n'ont pas ses sens développés, il pourrait se faire surprendre par l'avantage tiré des jumelles – instrument technologique dont il ne saisira pas le sens.

Mais diverses autres possibilités s'offriront sans doute aux personnages.

L'assassin, attrapé, présente cette apparence : il porte un pantalon déchiré vert. Son torse et son visage sont peints en vert et barrés de bandes sombres ; des branchages et des feuilles sont tressées sur sa tête. Ses lèvres sont tranchées et sur ses dents apparentes ont été rivetées des « crocs » de 2 à 3 cm de long - en réalité, si on les observe de près, des mandibules d'insecte géant (des araignées, naturellement).



Note logique : difficile d'utiliser une sarbacane sans lèvres, les principes du réalisme nous commandent de le reconnaître ! Aussi, la sarbacane dispose-t-elle d'un embout buccal souple et élargi en caoutchouc, en forme de ventouse.

## L'étrangère

Au village, la caméra et l'émetteur sont en place et n'ont pas été remarqués. Il sera aisé de les récupérer sans se faire remarquer.

Mais un autre événement surprenant va arriver au retour de la troupe.

Une humaine a été attirée par la musique composée et jouée par Yann dont certaines fréquences, tirées de l'expérience, portent à des centaines de kilomètres. Des modifications génétiques permettent à cette jeune femme adaptée de capter les séquences d'ondes et de comprendre le langage des insectes – et ainsi de pouvoir de prévoir leurs mouvements.

Elle s'approchera calmement du groupe dans la forêt, sans se dissimuler, avec innocence. Elle est entièrement nue. La calle de ses pieds est durcie – conséquence de l'habitude de marcher pied nus. Sa peau est propre et blanche, ses cheveux et ses yeux sont d'un noir de jais. Les traits équilibrés de son visage et ses yeux rêveurs lui donnent un charme étrange.

Elle ne dit rien, comme si elle avait perdu la parole. On ignore naturellement son nom. Examinée par le service médical, elle ne révèle aucune pathologie physiologique susceptible d'expliquer ce mutisme et présente un organisme sain et une excellente santé. Elle ne présente aucun geste d'agressivité et ne fait de mal à personne.

En réalité, elle refuse simplement de parler, jugeant la chose inutile.

## La graine de la discorde

La nouvelle arrivante présente une attitude dérangement pour les membres de la communauté civile. Elle semble flotter au-dessus de la réalité et ignore tout un chacun, déambulant rêveusement dans la base ou entre les tentes du village des civils. Elle attire immédiatement l'hostilité des civils.

Les tensions éclatent suite à un incident opposant des rustauds, qui la « courtisent à leur manière » puis tentent de l'agresser, et des militaires – ou les joueurs, s'ils surprennent en premier la tentative d'agression. Salin et les civils exposent avec virulence leurs accusations en reprenant les thèmes ordinaires des inquiétudes populistes : espionnage, infection, trahison... La communauté refuse de tolérer plus longtemps sa présence, et Salin se sert des griefs exposés pour remettre en cause la compétence du commandant. Il réalise qu'il faut saisir l'occasion. La communauté est survoltée, furieuse, il est temps pour lui de tenter de prendre le pouvoir en exploitant le désordre et la violence... Les militaires, n'osant tirer sur la foule, sont dépassés et refoulés.

Mais au moment même où Salin veut finaliser son putsch, une alarme raisonne et une lumière d'alerte rouge s'allume sur la façade du bâtiment des laboratoires. La foule se calme, tétanisée par la signification de l'alerte. Et

effectivement, quelqu'un d'autre à profité du chaos pour agir : l'ennemi.

## Le jour de l'araignée

Profitant du chaos, les tueurs arachnis (sans doute un nombre égal à celui des joueurs...) en ont profité pour escalader la muraille, s'introduire dans la base et entrer dans les labos par une fenêtre. Pascal Rivière a été frappé mortellement mais a eu le temps de s'approcher d'un bouton déclanchant l'alerte avant d'être frappé. Quand les personnages émergent dans le labo, les assassins s'apprentent à tuer le professeur Brunner.

Avant de mourir, Rivière ne demande qu'une chose : qu'on lui remette ses lunettes tombées au sol sur le nez. Soulagé, il meurt en souriant.



## La fuite

Face à la foule calmée, la jeune femme prend la parole pour la première fois. Elle pressent l'approche d'une gigantesque armée d'araignées. « Elles arrivent ».

Elle va tenter, avec un sang froid saisissant, de parvenir à les faire fuir tous devant l'invasion mortelle. L'attaque vient du côté de la forêt. Stéphane Morand prend l'initiative et « suggère » – avec son gros langage – au commandant Renaud de prendre les camions. Les camions militaires en état suffisent à peine à recevoir les hommes de la compagnie. Mais Stéphane Morand manifeste vite ses capacités de leader : il dirige ses compagnons et exhorte les civils récalcitrants à se ressaisir et à entrer dans les camions.

Mais il se retrouve opposé à Salin qui trouve absurde de quitter le refuge pour se faire tuer en pleine nature et qui ne fait pas confiance à la jeune femme. Une partie des civils prendra son parti et refusera de rejoindre les camions. Il s'agit pour les personnages, s'ils le désirent, de parvenir à gagner l'accord des indécis. Une trentaine de personnes pourront alors être sauvées.

Tous les hommes en état de se battre sont sommé de passer à l'armurerie. Tout va très vite – note : pas le temps de faire du lèche-vitrine...

Mais alors qu'on se rapproche des portes du hangar, une mauvaise surprise les attend. Le dispositif d'ouverture électronique a été saboté par Leuteuillier qui vient de pêter les plombs façon « vous mourrez tous » ou par un guerrier arachnis si l'adjudant a été tué ou écarté par une action des personnages.

À ce moment dramatique, des araignées de taille géante escaladent les parois et se jettent sur les humains. Si aucun bricoleur de génie ne compose le groupe, Giraint s'acharne à trafiquer les fils pour parvenir à déclencher l'ouverture des portes.

C'est l'attaque des araignées géantes ; la femme peut sauver la vie d'un joueur en calmant momentanément l'araignée au moment où elle va frapper au moyen d'une sorte de son étrange.

Une fois les portes ouvertes, Leteuillier arrose au famas en hurlant, placé derrière le train d'atterrissage d'un Harrier qui lui offre un abri relatif (malus de 10). L'interstice des rails qui se trouvent au bas des portes métalliques coulissantes n'empêche pas, malgré la fermeture des portes, le passage de petites araignées qui, jaillissant en flèches noires ondulantes, se jettent sur les humains les plus exposés.

Déjà, les araignées géantes se jettent contre les portes métalliques du hangar pour les défoncer.

Il faut actionner les portes du tunnel, monter dans les camions et démarrer. Les araignées géantes ont une vitesse supérieure à celle des camions – peut remarquer Morand. Il faut que quelqu'un parvienne à sceller le tunnel avec des explosifs, alors que plus haut, les portes ont cédé et laissent passage à la charge des veuves noires...

## Nouveau départ

Les militaires et les camionneurs sortis saufs du tunnel devront forcer les masses de piliers – qui s'écarteront vite face à la charge des camions.

La troupe part vers la Suisse, vers une ancienne base militaire aérienne du corps militaire européen dont Renaud gardait secrète l'existence, ignorant d'ailleurs ce qu'ils y trouveront. Pour Brunner, l'expérience doit continuer – « peut-être autant pour ses résultats que pour l'espoir qu'elle soulève », souligne-t-il.

Les personnages accompagneront-ils la troupe ?

## Notes

<sup>1</sup> L'homme est un parasite, écrivent les auteurs. À la lecture de Vermine, je me demande parfois si ce jeu ne repose pas sur une idéologie de fond « dérangeante », particulièrement bien illustrée par cette « phrase » – je dis « phrase » parce que je pense que l'auteur, bien conscient d'écrire une œuvre de fiction, n'avait pas l'intention de produire une « réflexion ». Cependant, en prétendant que l'homme est un parasite, on prend des risques : autoriser les actes de barbarie, justifier l'extermination, esthétiser la cruauté. L'esthétisme – le jeu de rôle est une pratique esthétique – n'est pas en soi une justification : c'est une mise en forme, et le vecteur d'une jouissance qui vise fréquemment à compenser les frustrations tirées d'un monde social complexe, ambigu, et favorable au nihilisme. L'auteur n'avait sans doute pas l'intention de produire un jugement de valeur (immature) et de choquer. Toutefois, peut-être cette phrase est-elle de trop ? Peut-être sa formulation est-elle maladroite ? Vivement la 2e édition !

<sup>2</sup> Il est fort à parier que Pascal Rivière pense alors à ses anciens amis joueurs de rôle.

<sup>3</sup> Allez, j'avoue, ces noms sont tirés des membres du comité de rédaction de ma revue préférée, Hard 'N' Heavy que je salue au passage – « spécial hommage ».