

Post mortem

Huis clos dans l'antichambre de l'au-delà

Système de jeu: sans règle.

Genre: huis clos.

Ambiance: sombre.

Nombre de joueurs: 5.

Situation de départ: cinq consciences s'éveillent. Dans le néant qui les entoure, elles peuvent se percevoir mutuellement et communiquer. Les premières interrogations surgissent: Que sommes-nous ? Où sommes-nous ? Pourquoi ?

Personnages: à découvrir en séance.

En raison de son contexte – de la nature immatérielle du lieu et des personnages – ce scénario ne comporte aucune action. Les interactions reposent uniquement sur les discussions entre les personnages.



Lisez très attentivement l'introduction.

De préférence, imprimez le scénario en couleur, surtout la page 17.

N'imprimez pas le chapitre « Annexes » (p. 16 à 74) en recto-verso.



Matériel

Un peu de matériel peut être utile – mais n'est pas obligatoire – pour jouer le scénario.

- un crayon. Il sert au MJ pour tracer au fur et à mesure les éléments du scénario qui sont joués ;
- crayons et feuilles de papiers pour les joueurs. Ils permettent aux joueurs de prendre des notes pendant la partie ;
- une paire de ciseaux ; elle sert au MJ pendant la préparation pour le découpage de quelques notes (voir « Préparation » page 5) ;
- un dé à 6 faces. Il peut être utile pour faire intervenir le hasard ;
- de la musique d'ambiance (ex : Elend, Ordo Equitum Solis) ;
- des bougies pour les joueurs et une petite lampe torche pour le MJ. Elles contribueront à l'ambiance.

Sommaire

Introduction.....	2
Synopsis	3
Les personnages.....	3
Le scénario	4
Mise en place.....	5
Préparation.....	5
Les rôles.....	5
Cadre de jeu.....	5
Distribution des rôles	5
Scénario.....	8
Acte premier : éveil.....	8
Acte II : réminiscences	11
Acte III : résurgence	13
Acte IV : révélation	14
Acte V : épilogue	15
Annexes.....	16
Aides de jeu	16
Plan de table.....	17
Références	18
Sensations	21
Réminiscences.....	23
Résurgences	51
Révélations.....	63
Rôles joués par le MJ.....	69
PNJ	71

Introduction

Ce scénario de jeu de rôle a été conçu pour être joué sans règle.

Il décrit une situation initiale et un ensemble d'événements qui peuvent être mis en scène – au choix du MJ – pour aboutir à une situation finale. Il n'existe pas une, mais des fins possibles. Plusieurs milliers de dénouements ont été dénombrés.



Vous avez plusieurs manières d'aborder le scénario avant de commencer à jouer. Vous pouvez... :

- ... lire calmement l'intégralité de ces 74 pages. Vous en connaîtrez ainsi les moindres détails. Cela vous permettra de prévoir et de préparer minutieusement toutes vos interventions ;
- ... lire rapidement le synopsis (p. 3 à 4). Vous découvrirez les personnages et apprendrez les grandes lignes du scénario. Cela vous permettra d'anticiper vos interventions. Vous vous familiariserez avec les détails en cours de jeu ;
- ... jouer directement et découvrir le scénario en même temps que les autres joueurs. Dans ce cas, passez directement à la page 5.

Le dernier cas est fortement conseillé. Il permet au MJ de jouer le scénario au même titre que les autres joueurs.

Synopsis

Le synopsis comporte deux parties : une présentation succincte de chaque personnage et un résumé du scénario.



En tant que MJ, vous serez amené à interpréter un personnage qui aura des interactions marquées avec les PJ.

Dans ce scénario, vous avez la possibilité d'interpréter ce personnage...

- ... comme n'importe quel PNJ de jeu de rôle. Dans ce cas, vous pouvez lire l'intégralité de ce chapitre ;
- ... comme un PJ. Dans cette éventualité, vous devenez à la fois MJ et joueur. Il vous est alors fortement déconseillé de lire la suite de ce paragraphe. Cette lecture nuirait à votre intérêt de joueur. Passez directement à la page 5.

Les personnages

Tous les personnages sont asexués et portent un prénom épïcène, excepté Maxence DE GONDINAND qui, en raison de son contexte historique, est obligatoirement un homme.

Des documents sur les personnages (disponibles p. 18 à 68) seront communiqués progressivement aux joueurs. Afin de simplifier la gestion de ces documents, ils sont marqués d'une pastille de couleur faisant référence aux personnages.

La découverte des personnages par les joueurs s'effectuera au cours du scénario. Il est donc impératif que les joueurs ne connaissent aucun détail sur leur personnage – pas même leur prénom – avant de débiter le jeu.

● Maxence DE GONDINAND

Maxence est un inquisiteur du royaume de France au début du XIII^e siècle. Il réside à Lugdunum (actuelle ville de Lyon).

Il s'agit en réalité d'un sataniste manipulateur et sadique. Il utilise sa position dominante dans l'inquisition pour s'adonner secrètement à sa passion.

Il s'est fait démasquer et exécuter.

● Camille DENIVAC

Camille est un(e) médium anglais(e) de la fin du XIX^e siècle. Riche héritier(ère), il (elle) réside non loin de Londres.

Il (Elle) dispose d'un véritable don depuis sa plus tendre enfance lui permettant de communiquer avec les défunts. Il (Elle) vend ses services à ceux qui le souhaitent.

Il (Elle) s'est égaré(e) aux confins de l'au-delà pendant une séance de spiritisme avec quatre individus.

○ Dominique

Dominique est un(e) schizophrène paranoïaque contemporain. Il (elle) est interné(e) dans un hôpital spécialisé.

Ses délires récurrents mettent en scène les quatre autres personnages.

Il (Elle) subit l'effet d'une surdose médicamenteuse.

● Morgan MURRAY

Morgan est un(e) neurochirurgien(ne) canadien(e) de la fin du XXI^e siècle. Il (Elle) habite à Toronto.

Il (Elle) dirige un projet officieux d'exploration de l'au-delà. La concurrence internationale est rude ; pour lui (elle), la fin justifie les moyens.

Il (Elle) s'est engouffré(e) personnellement dans une exploration.

● Noa

Noa est une conscience artificielle américaine du XXVI^e siècle, le summum de l'intelligence artificielle évoluée.

Il (Elle) est un superordinateur dont la localisation est tenue secrète.

Utopiste, il (elle) souhaite, comme son défunt créateur, un monde de paix pour l'humanité.

Mais la cupidité des hommes en a décidé autrement ; il (elle) vient de périr suite à un assaut militaire.

⊙ Lou

Ce personnage est interprété par le MJ.

Lou est un individu athymique et un tueur (une tueuse) psychopathe. Depuis sa mort, il (elle) est bloqué(e) dans l'antichambre de l'au-delà. Il (Elle) a découvert qu'il (elle) avait un pouvoir : celui de retenir avec lui (elle) des consciences voyageant vers l'au-delà.

Fin(e) manipulateur(trice), il (elle) endosse plusieurs personnalités et essaie par ce biais de dénicher d'autres consciences qui pourraient posséder un pouvoir. Il (elle) espère qu'il existe un pouvoir qui pourra le (la) libérer.

Le scénario

Éveil

Les PJ, morts, se retrouvent dans l'antichambre de l'au-delà. Ils sont dans un état d'amnésie. Ils vont faire l'expérience d'un premier *flashback*.

Un personnage énigmatique, ⊙, un psychopompe, intervient et informe les PJ qu'ils sont retenus dans ce lieu à cause de l'un d'entre eux. Ce personnage se retire laissant les PJ à leur propre sort.

Réminiscences

Les PJ recouvrent progressivement une partie de leur mémoire à travers une série de *flashbacks*.

Des personnages vont intervenir un à un et interagir avec les PJ. Il s'agit en fait de ⊙ qui se fait passer pour d'autres consciences. Il (Elle) utilise cette mascarade pour manipuler les PJ.

⊙ refait une apparition dans son rôle de psychopompe pour poser un ultimatum aux PJ.

Résurgence

⊙ revient aux côtés des PJ dans son rôle de psychopompe pour soi-disant les aider. Il (Elle) y restera jusqu'à la fin du scénario.

L'emprise de ⊙ sur les PJ s'effrite. Le huis clos se brise.

Tous les PJ vivent à tour de rôle des événements qui les amènent à quitter l'antichambre de l'au-delà. Pendant quelques instants, ils errent dans l'infini néant ou regagne leur enveloppe charnelle. Tous les personnages vont se rendre compte qu'ils ne sont pas encore morts et qu'il leur reste un espoir de survie.

De nouvelles consciences (des PNJ joués par d'autres joueurs) peuvent également intervenir momentanément dans l'antichambre, interagir avec les joueurs puis repartir.

Révélation

Tous les PJ vont avoir une révélation : ils possèdent un pouvoir qui leur permet d'avoir une influence majeure sur la suite des événements. Dès lors, ils sont libres d'utiliser ce pouvoir quand bon leur semble.

Épilogue

La conclusion narrative du scénario dévoile le devenir de chaque personnage en fonction de leurs précédentes actions.

Mise en place

L'objectif est de préparer l'environnement de jeu et d'attribuer un rôle à chaque joueur.

Préparation

Le scénario demande à peine quelques minutes de préparation.

Pour conserver une certaine fluidité au cours de la partie, il est préférable de préparer à l'avance quelques notes qui seront transmises aux joueurs. Pour cela, découpez les cadres présents dans les pages 18 à 22 et dans les pages 71 à 74.

Le chapitre « *Aides de jeu* » page 16 rassemble l'essentiel des références du scénario. Gardez cette feuille à côté de vous.

Les rôles

Afin de simplifier la gestion des personnages, une pastille de couleur leur a été attribuée. Les documents qui leur seront distribués portent les mêmes pastilles.

Tous les personnages sont asexués. Ils portent un prénom épïcène et peuvent être interprétés aussi bien en tant qu'homme ou femme. Le seul personnage qui déroge à cette règle est ● qui est obligatoirement un homme.

Pour une interprétation plus réaliste des personnages, il est préférable que chaque joueur interprète un personnage en accord avec son genre : masculin pour les hommes, féminin pour les femmes, etc.

Cadre de jeu

La disposition souhaitable des personnages autour d'une table est précisée dans « *Aides de jeu* » page 16.

L'espace de jeu ne se limitera pas uniquement à une table mais à une salle entière. Il sera parfois utile qu'un joueur sorte momentanément de cette salle (à partir de l'acte III).

Pour l'ambiance, il est préférable que la salle soit faiblement éclairée. Un éclairage à la bougie est idéal. Demandez aux joueurs d'éteindre leur téléphone ou d'activer le mode « silence ».



Astuce

Si vous avez besoin de faire jouer le hasard pour déterminer quel PJ sera concerné par un événement, vous pouvez utiliser un dé à six faces.

Si vous n'en avez pas, il vous suffit d'ouvrir ce scénario sur une page au hasard, de retenir le chiffre des unités du numéro de page et de lire le résultat sur le tableau ci-dessous.

1	2	3	4	5	6	7, 8, 9 ou 0
●	○	●	●	●	○	Recommencez

Distribution des rôles

Le MJ est libre de distribuer les rôles comme bon lui semble.

Cependant, il est toujours moins frustrant pour les joueurs d'effectuer eux-mêmes le choix de leur personnage. Pour cela, deux procédés vous sont proposés. Vous pouvez utiliser l'un d'entre eux, les deux à la fois ou trouver votre propre voie.



Astuce

Dans les propositions de mise en scène, des cases « □ » sont présentes devant les étapes à effectuer et les informations à communiquer.

Il vous suffit de cocher ces cases au fur et à mesure pour avoir un suivi de ce que vous avez déjà réalisé.



Distribution des rôles : proposition 1

- Disposez la page 17 au centre de la table;
- Demandez aux joueurs de se répartir les couleurs qui symboliseront leur personnage.



Distribution des rôles : proposition 2

- Rassemblez des bougies symbolisant les personnages.
Exemple de bougies :



Bougeoir en pierre.
Bougie cylindrique large, rouge.



Bougeoir chandelier en argent.
Bougie cylindrique, noire.



Bougeoir cubique en verre.
Bougie déstructurée, blanche.



●
Bougeoir en demi-lune marron.
Bougie sphérique, beige.



●
Bougeoir circulaire miroir.
Mood light sphérique.



⊙
Pas de bougeoir.
Lampe torche.

Conseils :
Allumez la lampe uniquement
quand ⊙ est présent. Sans cela,
vos joueurs ne distingueront pas
vos interventions PNJ / MJ.

Quand elle est allumée, placez la
lampe torche sous votre visage.
Cela accentuera le côté
énigmatique du personnage.



- Déposez les bougies autour de la table (sauf celle de ⊙), comme indiqué sur la figure page 17. Ne les allumez pas ;
- Demandez aux joueurs de se répartir les bougies qui symboliseront leur personnage.

Scénario

Le scénario est composé de cinq actes.

Chaque acte est présenté avec son objectif et son contenu. Les deux premiers actes sont accompagnés d'un exemple de mise en scène pour permettre au MJ de s'immerger plus rapidement dans le scénario.

Le MJ est tout à fait libre d'enrichir la trame et de choisir une mise en scène différente. Cependant, pour la cohérence du scénario, il est conseillé de conserver au minimum le contenu présenté dans chaque acte.

Acte premier : éveil

Le premier acte expose le décor, introduit les personnages et présente l'intrigue du scénario.

Le décor

L'ensemble du scénario se déroule dans l'antichambre de l'au-delà, un lieu intangible et intemporel. Il ne s'agit pas d'un lieu à proprement parler, mais plutôt d'une étape suivant la mort charnelle, un passage pour les consciences poursuivant leur voyage vers un au-delà.

L'antichambre de l'au-delà est un vide sans fin, sombre et inquiétant. L'ambiance y est très pesante.

Les personnages

Les événements de ce paragraphe ne s'appliquent pas à ☉.

Les PJ sont des consciences, sans aucun souvenir. Chaque personnage s'éveille progressivement, découvre l'environnement qui l'entoure et les autres PJ.

Se déplacer et communiquer sont les seules actions que peuvent effectuer les PJ. Les apartés sont donc possibles. Toutefois, si les PJ s'éloignent trop les uns des autres, ils constateront qu'une force les contraint à rester ensemble (pour le *roleplay*, l'aire de jeu se limite à la salle dans laquelle se trouvent les joueurs).

Les personnages vont tous avoir une vision ou plus précisément une réminiscence de leur vie (voir 1^{re} réminiscence dans « *Aides de jeu* » à la page 16). Elles alimenteront certainement leurs échanges. Il est préférable de distiller ces souvenirs pour entretenir les conversations.

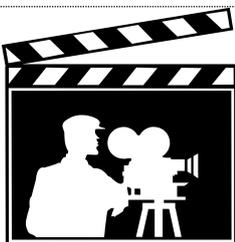
De plus :

- Chaque fois qu'un des PJ revit une réminiscence, ● perçoit quelques sensations émanant de ce personnage. Les descriptions de ces sensations sont disponibles pages 21 à 22 ;
- Chaque fois que l'une des références, présenté dans « *Aides de jeu* » à la page 16, est abordée pendant les conversations entre les PJ – quel que soit le moment dans le scénario – distribuez à ● les informations sur le sujet en question.

L'intrigue

Une nouvelle conscience ☉ s'approche (son background est disponible page 48 à 50. Vous pourrez le lire en même temps que le premier flashback des PJ). Cette conscience s'adresse aux personnages dans un monologue. Elle se présente comme un guide. Elle explique aux PJ qu'ils ont achevé leur vie précédente, qu'ils sont ici de passage et doivent maintenant poursuivre leur chemin au-delà. Elle ajoute que pourtant, l'un des personnages n'est pas à sa place en ce lieu et qu'il retient ainsi tous les autres.

Sur ce constat, elle encourage les PJ à résoudre le problème puis elle s'en va.



Acte premier : proposition de mise en scène

- Mettez une musique d'ambiance sombre et mystérieuse (ex : *Le Crépuscule de la Vie*, Ordo Equitum Solis).
- Demandez à chaque joueur de se répartir dans les quatre coins de la salle. L'un des joueurs restera près de la table de jeu. Vous pouvez décider vous-même de la position de chaque joueur.
- Tous les joueurs doivent se tenir debout, les yeux fermés.
- Éteignez toutes les lumières ; plongez la salle dans l'obscurité et changez de musique pour une ambiance plus angoissante (ex : *Trouble*, René Aubry).
- Attendez quelques instants ; assurez-vous que tous les joueurs sont bien concentrés.
- Diminuez progressivement le volume de la musique. Déplacez-vous dans la salle tout en parlant. N'hésitez pas à ponctuer vos phrases par des silences pesants.

« Vous vous éveillez peu à peu. Vous n'avez aucun souvenir. Vous êtes des consciences, des êtres immatériels. Vous ne pouvez pas vous déplacer, ni parler, ni émettre le moindre son. »

- Éteignez la musique. Continuez vos déplacements.

« Votre perception s'accroît progressivement. Vous êtes parcourus par des sensations. Votre première sensation est l'absence d'odeur, de bruit, de chaleur et de lumière. Vous êtes inquiets. L'obscurité devient oppressante et le silence de plus en plus pesant. Vous vous sentez seul. La peur vous infeste. Elle s'intensifie. Elle s'immisce dans toutes vos pensées. Elle finit par devenir insupportable...

Ce sentiment de peur implose. Telle une onde de choc, une vague déferlante, votre champ de perception se propage à l'infini (vous pouvez ouvrir les yeux). Le néant est omniprésent. La peur a disparu. Une sensation de vertige vous envahit. »

- Dites au joueur situé près de la table de s'asseoir. Allumez sa bougie.

« Dans ce vide immense, vous percevez un repère, une autre conscience. Une sensation de soulagement vous gagne ; vous n'êtes plus seul. Telle une flamme dans l'obscurité, cette conscience vous rassure. »

- Dirigez-vous vers un des joueurs et murmurez-lui qu'il peut s'asseoir à la table et allumer sa bougie.

« Une nouvelle conscience s'est manifestée, près de la première. Les deux entités semblent s'observer en silence. Vous percevez une sensation de confiance. »

- Dirigez-vous vers deux des joueurs et murmurez-leur qu'ils peuvent s'asseoir à la table et allumer leur bougie.

« Une troisième, puis une quatrième conscience se manifestent. Toujours dans le silence, elles s'observent et s'interrogent. Une sensation de sécurité s'installe. »

- Dirigez-vous vers le dernier joueur et dites-lui qu'il peut s'asseoir à la table et allumer sa bougie. Attendez un instant.

« Vous arrivez peu à peu à tisser une forme de communication et à vous faire comprendre les uns des autres. Vous pouvez partager vos sentiments, vos interrogations. Vous pouvez parler.

Vous pouvez aussi vous déplacer (mais avec votre lumière). »

Pour des raisons de sécurité, les joueurs peuvent se déplacer en laissant leur bougie sur la table.

- Laissez les joueurs entres eux. Observez leurs échanges. Quand vous jugerez le moment opportun, introduisez simultanément les premières réminiscences de leur personnage.

« Vous êtes interrompus par une sensation désagréable, comme si vous veniez de subir de multiples décharges électriques. Pendant ce court instant, vous avez perçu quelques images. »

- Distribuez à chaque joueur une feuille décrivant le flashback de son personnage (voir 1^{re} réminiscence dans « Aides de jeu » à la page 16).
- Distribuez également à ● les feuilles associées décrivant les sensations qu'il (elle) perçoit (voir pages 21 à 22). ● sait que ces impressions proviennent de ce que vivent les autres consciences.
- Profitez-en pour lire le *background* de ☉ page 48 à 50.
- À nouveau, laissez les joueurs livrés à eux-mêmes. N'oubliez pas de distribuer les références à ● quand les sujets concernés surgissent dans les conversations (voir références dans « Aides de jeu » à la page 16).
- Jouez l'entrée en scène de ☉, dans son rôle de psychopompe.

« Vous percevez une nouvelle conscience. Elle se rapproche. Elle vous semble bien différente des autres. »

- ☉ s'adresse à eux sans leur laisser la parole et sans répondre à leurs questions.

« Bienvenue étrangers.

Vos souvenirs vous font certainement défaut. Ne vous inquiétez pas, ce désagrément s'estompera progressivement.

*Commençons par les présentations. Les hommes n'ont pas manqué d'inspiration pour me nommer :  (Anubis), *Χάρων* (Charon), عزرايل (Azrael), מיכאל (Michael) ou encore l'archange saint Michel. Peu importe le nom, je suis votre hôte.*

Cela fait de vous mes invités. Si vous avez encore des doutes, je vous annonce que vous êtes tous décédés. Vos consciences ont abandonné leur enveloppe charnelle pour poursuivre leur chemin.

Mais votre voyage a été interrompu et vous avez échoué ici, dans l'antichambre de l'au-delà.

Il ne peut y avoir qu'une seule raison à votre présence en ce lieu : il y a un intrus dans le groupe. Par sa présence, il retient les autres dans l'antichambre de l'au-delà. Je vous conseille de remédier à cette situation si vous comptez poursuivre vos destinées. Le fautif, quant à lui, subira le traitement de rigueur : il sera anéanti. »

- Quittez la salle et laissez les joueurs livrés à eux même. Revenez quelques minutes plus tard.

Acte II : réminiscences

Le deuxième acte poursuit la présentation des personnages.

Chaque PJ fait l'expérience de quatre réminiscences supplémentaires qui leur font revivre les derniers instants de leur vie passée (voir 2^e à 5^e réminiscences dans « *Aides de jeu* » à la page 16). Quand une conscience subit une réminiscence, elle est peu réceptive à son environnement. Il est ainsi aisé pour les autres de savoir qu'elle revit un *flashback*.

N'oubliez pas de distribuer à ● les feuilles décrivant les sensations qu'il (elle) perçoit.

N'oubliez pas non plus de distribuer à ● les références des sujets qui surgissent dans les conversations.

Cet acte s'achève par l'intervention de ☉ dans son rôle de psychopompe. Il (Elle) demande aux PJ s'ils ont progressé pour trouver l'intrus dans le groupe. Insatisfait de leur réponse, il (elle) leur pose un ultimatum puis repart.



Optionnel : rôles joués par ☉

Dans un tel environnement, il est impossible de différencier une personnalité d'une autre. Chaque conscience est ce qu'elle joue. Ce principe, ☉ l'a bien saisi. Il (Elle) se fait passer pour d'autres personnages.

Vous pouvez faire intervenir ☉, dans l'interprétation de ces rôles, à n'importe quel moment de cet acte. Ce stratagème lui permet de soutirer, souvent en aparté, des informations aux PJ. En usant de viles manipulations, c'est également un moyen de dresser les PJ les uns contre les autres.

Entre chacun de ses rôles, ☉ doit sortir de la salle pour éviter de se faire démasquer. Faites attention aux incohérences entre les personnalités (ex : information connue que d'une seule personnalité).

Ici, le *roleplay* est très important. En cas de mauvaise interprétation, soit ☉ se fait démasquer, soit les joueurs l'interprètent comme une erreur du MJ. Dans les deux cas, ce n'est pas glorieux.

Vous trouverez quelques exemples de rôles p. 69 à 70. N'hésitez pas à créer vos propres rôles et à interpréter plusieurs fois les mêmes rôles.



Acte II : proposition de mise en scène

- Introduisez progressivement et individuellement les quatre réminiscences suivantes de chaque PJ quand vous jugerez les moments opportuns. Vous pouvez le faire par exemple quand les conversations s'épuisent, que l'un des joueurs semble s'ennuyer ou au contraire qu'il monopolise trop la parole. Tous les joueurs ne sont pas obligés d'avoir le même rythme de progression.

« Tu viens à nouveau de faire cette désagréable expérience, comme une électrisation. De nouvelles images te sont apparues.

Quant aux autres, vous comprenez ce qui se passe. Une conscience est en train de revivre un instant de sa vie. »

Prenez votre temps. Ne soyez pas pressé d'étaler toutes les réminiscences.

- Pour terminer cet acte, faites intervenir ☉, dans son rôle de psychopompe.

« Je suppose que vous avez maintenant suffisamment recouvert votre mémoire. Avez-vous identifié l'intrus ? »

Si l'un des personnages se dénonce ou se fait accusé, prenez-le en aparté sans quitter la salle et demandez-lui de se justifier. Après l'avoir écouté attentivement, faites-lui comprendre que cela ne le désigne pas comme étant l'intrus. Profitez-en pour en faire votre espion dans le groupe. Si nécessaire, faites-lui miroiter que vous pouvez influencer et améliorer son devenir.

Ne vous attardez pas plus longtemps et prenez un ton ferme pour vous adresser à l'ensemble du groupe :

*« Sachez que votre existence dépend de votre implication.
Nul ne peut rester éternellement dans l'antichambre. Le temps vous est compté. »*

- Quittez la salle et laissez à nouveau les joueurs livrés à eux même.

Acte III : résurgence

Dans ce troisième acte, la tension entre les personnages augmente et le huis clos, instable, se brise épisodiquement.

☉ intervient en tant que psychopompe et reste présent(e) pendant toute la durée de l'acte. Son emprise sur le groupe semble faiblir ; cela rend nécessaire sa présence permanente. Sous prétexte d'aider les consciences à confondre l'intrus, il (elle) dresse les intervenants les uns contre les autres.

Le huis clos se brise et se reforme maintes fois. ☉ le perçoit comme un signe éminent de changement de sa condition.

Ces ruptures se traduisent par des absences momentanées des consciences. Ces événements, quand ils ont lieu, sont décrits dans les résurgences que vivent les personnages (voir 1^{re} à 2^{de} résurgences dans « *Aides de jeu* » à la page 16).

La dernière résurgence à se manifester doit être la seconde résurgence de ☉ qui marque la fin de cet acte.



Optionnel : intervention de PNJ extérieurs

La rupture du huis clos se traduit aussi par l'apparition fugace de nouvelles consciences.

Si vous avez d'autres joueurs sous la main, vous pouvez leur distribuer un mini-rôle et leur demander de s'immiscer dans le scénario pendant quelques minutes (au maximum une dizaine de minutes par intervention). Plusieurs PNJ peuvent intervenir en même temps.

Vous trouverez quelques exemples de PNJ pages 71 à 74. Tous les rôles présentés n'ont pas nécessairement de liens avec la trame du scénario. Si vous prenez le temps de préparer le scénario, n'hésitez pas créer vos propres PNJ.

Le MJ devant intervenir en permanence pendant cet acte sous les traits de ☉, il ne peut pas interpréter de PNJ.

Acte IV : révélation

Le quatrième acte est le point d'orgue de ce scénario où certains personnages vont se révéler.

Cet acte débute par le retour de ☉ qui poursuit sa quête auprès des personnages. Il reste toujours présent. Le dénouement est proche et ☉ ne doit absolument pas le manquer.

Une fois de plus, les PJ vont vivre une expérience qui peut les conduire à quitter momentanément l'antichambre (voir révélation dans « *Aides de jeu* » à la page 16).

Avec cette dernière expérience certains PJ peuvent se découvrir un pouvoir. Sauf contrindication, un pouvoir n'est utilisable que dans l'antichambre de l'au-delà.

La fin de cet acte est laissée à l'appréciation du MJ. Par exemple, il peut avoir lieu après l'utilisation d'un pouvoir par les PJ ou sur décision de ☉ qui abandonne sa quête et relâche son emprise sur les PJ.

Acte V : épilogue

Cette dernière partie est un épilogue. Il vient clore le scénario en décrivant le devenir de chaque personnage.

Le MJ établit l'état final :

- ♦ il détermine secrètement si l'enveloppe charnelle de chaque personnage est réellement morte ou pas. Ce choix peut être délibéré ou aléatoire ;
- ♦ il résout ensuite les pouvoirs utilisés ;
- ♦ les personnages libérés de l'emprise de ☉ peuvent choisir de poursuivre leur voyage vers un au-delà ou de regagner leur corps.
Dans ce dernier cas, si l'enveloppe charnelle est morte, la conscience perdue errera tel un fantôme et hantera le monde des vivants.

Le MJ dresse un bilan et décrit la destinée de chaque conscience. Chaque joueur sera à même de déterminer s'il a atteint ses objectifs.

Objectifs des personnages :

● **Maxence DE GONDINAND**

Sacrifier une conscience et poursuivre son œuvre dans le monde des vivants ou dans l'au-delà.

● **Camille DENIVAC**

Trouver l'emplacement de l'*Umbrarum Regni* (réponse : le prieuré de Serrabone) et communiquer l'information aux clients de sa séance de spiritisme.

○ **Dominique**

Survivre et se débarrasser de ses « démons ». Pour cela, les autres PJ ne doivent pas devenir des fantômes.

● **Morgan MURRAY**

Aller dans l'au-delà et en revenir vivant.

● **Noa**

Ne pas regagner sa propre enveloppe terrestre.

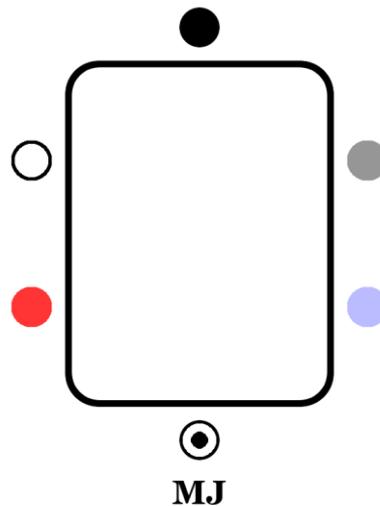
☉ **Lou WAGNER**

Quitter l'antichambre de l'au-delà en se faisant renvoyer dans son corps ou en se faisant détruire par un PJ.

Annexes

Aides de jeu

Plan de table



Réminiscences, résurgences et révélation

Les durées indiquées sont arbitraires. Elles permettent toutefois d'appréhender la gestion du temps de ce scénario. L'important est de suivre le rythme des joueurs.

Acte durée	Réminiscences*					Résurgences		Révélation
	1 ^{re} premier ≈ 30 min	2 ^e	3 ^e	4 ^e	5 ^e	1 ^{re}	2 ^{de}	-
●	p. 23	<input type="checkbox"/> p. 24	<input type="checkbox"/> p. 25	<input type="checkbox"/> p. 26	<input type="checkbox"/> p. 27	<input type="checkbox"/> p. 51	<input type="checkbox"/> p. 52	<input type="checkbox"/> p. 63
●	p. 28	<input type="checkbox"/> p. 29	<input type="checkbox"/> p. 30	<input type="checkbox"/> p. 31	<input type="checkbox"/> p. 32	<input type="checkbox"/> p. 53	<input type="checkbox"/> p. 54	<input type="checkbox"/> p. 64
○	p. 33	<input type="checkbox"/> p. 34	<input type="checkbox"/> p. 35	<input type="checkbox"/> p. 36	<input type="checkbox"/> p. 37	<input type="checkbox"/> p. 55	<input type="checkbox"/> p. 56	<input type="checkbox"/> p. 65
●	p. 38	<input type="checkbox"/> p. 39	<input type="checkbox"/> p. 40	<input type="checkbox"/> p. 41	<input type="checkbox"/> p. 42	<input type="checkbox"/> p. 57	<input type="checkbox"/> p. 58	<input type="checkbox"/> p. 66
●	p. 43	<input type="checkbox"/> p. 44	<input type="checkbox"/> p. 45	<input type="checkbox"/> p. 46	<input type="checkbox"/> p. 47	<input type="checkbox"/> p. 59	<input type="checkbox"/> p. 60	<input type="checkbox"/> p. 67
⊙	-	-	-	-	-	<input type="checkbox"/> p. 61	<input type="checkbox"/> p. 62 [†]	<input type="checkbox"/> p. 68

Références

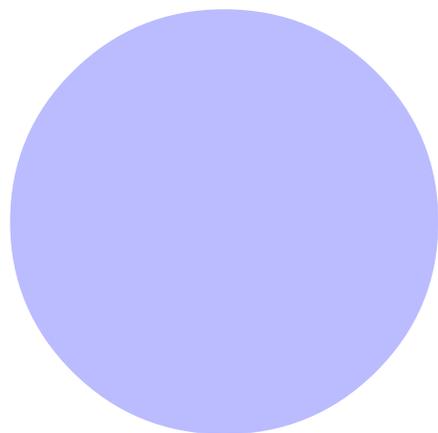
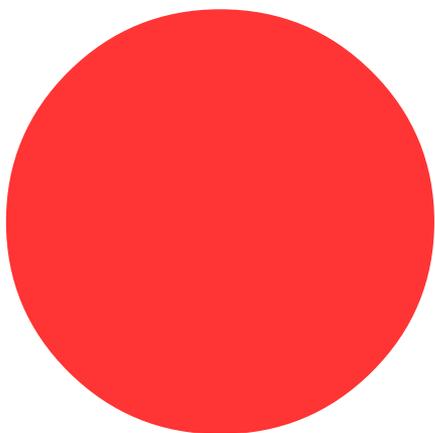
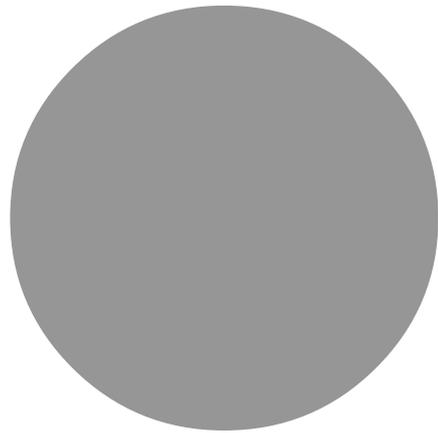
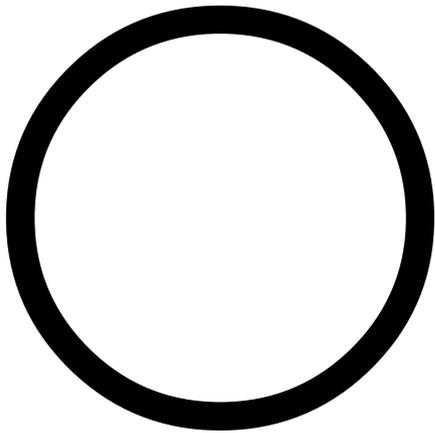
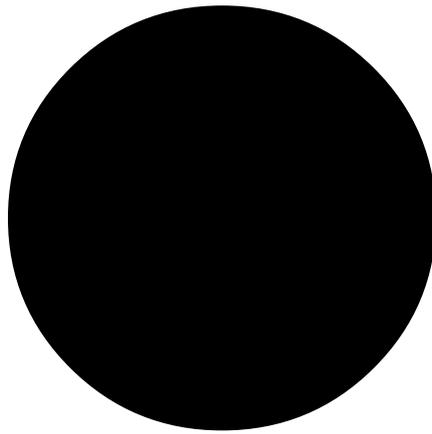
Références à remettre à ● quand les sujets concernés apparaissent dans les conversations entre les personnages.

Références	Références (suite)
<input type="checkbox"/> Abbaye de Saint-Claude	<input type="checkbox"/> Offices religieux
<input type="checkbox"/> Allan KARDEC	<input type="checkbox"/> Prieuré de Serrabone
<input type="checkbox"/> Bernard WERBER	<input type="checkbox"/> Psychopompe
<input type="checkbox"/> Château de Couzan	<input type="checkbox"/> Richard WAGNER
<input type="checkbox"/> Gramophone	<input type="checkbox"/> Socrate
<input type="checkbox"/> Inquisition médiévale	<input type="checkbox"/> Spiritisme
<input type="checkbox"/> Jack l'éventreur	<input type="checkbox"/> Thanatologie
<input type="checkbox"/> Lugdunum	<input type="checkbox"/> Yuri GAGARINE

* N'oubliez pas de remettre à ● les sensations perçues pendant les réminiscences.

† Cette résurgence doit être la dernière de l'acte III.

Plan de table



Références

Les références suivantes peuvent être communiquées à ● quand les sujets concernés apparaissent dans les conversations entre les personnages. Elles représentent une résurgence de ses connaissances.

● Abbaye de Saint-Claude

L'abbaye est fondée en 425 par deux frères de sang : Romain et Lupicin. Elle s'appelle à l'époque abbaye de Condat (qui signifie « confluent »). Vers 510, l'édifice est renommé abbaye de Saint-Ouyan. En 1160, il prend le nom d'abbaye de Saint-Claude.

L'abbaye se situe sur la commune de Saint-Claude, dans le département français du Jura à 130 km au nord-est de Lyon.

● Allan KARDEC

Allan KARDEC, Hippolyte-Léon-Denizard RIVAIL de son vrai nom, est né à Lyon le 3 octobre 1804. Il décède à Paris le 31 mars 1869. Son corps repose au cimetière du Père-Lachaise, dans le 20^e arrondissement à Paris. Allan KARDEC est considéré comme le fondateur officiel du spiritisme. Il est l'auteur de six ouvrages sur le sujet.

● Bernard WERBER

Bernard WERBER est un écrivain français né à Toulouse le 18 septembre 1961. Son œuvre a fait se rencontrer la mythologie, la spiritualité, la philosophie, la science-fiction, la biologie et la futurologie.

Voici quelques-uns des ouvrages qui marquèrent son époque :

- ♦ La trilogie des fourmis (1991-1996) dont *Les Fourmis* (1991), un best-seller ;
- ♦ *L'encyclopédie du savoir relatif et absolu* (1993) ;
- ♦ Le cycle des anges (1994-2000) dont *Les Thanatonautes* (1994) ;
- ♦ *L'arbre des possibles* (2002) ;
- ♦ Le cycle des dieux (2004-2007).

● Château de Couzan

Le château est érigé au XI^e siècle par la famille de SÉMUR. Au XI^e siècle, il est repris par la famille de LÉVIS. Au XVII^e siècle il est acquis par la famille de LUZY et au XX^e siècle par la DIANA (Société historique et archéologique du Forez). Au XXIV^e siècle, il n'en reste que des ruines.

Le château se situe sur la commune de Sail-sous-Couzan, dans le département français de la Loire à 90 km à l'ouest de Lyon.

● Gramophone

Un gramophone est un appareil ancien permettant de jouer un morceau de musique enregistré sur un disque. Il a été inventé et développé par l'Allemand Emile BERLINER de 1886 à 1889.

Les premiers disques mesuraient 5 pouces. Les disques de 7 pouces sont apparus en 1895, les 10 pouces en 1901, les 12 et 14 pouces en 1903.

● Inquisition médiévale

L'inquisition est un tribunal ecclésiastique d'exception, chargé de lutter contre l'hérésie. Ce tribunal est créé en 1199 par le pape Innocent III. Il disparaît au XV^e siècle. Pendant cette période, l'inquisition a jugé plusieurs centaines d'hérétiques condamnés à la décapitation, la pendaison, l'écartèlement, le bûcher, la prison, l'assignation à résidence, des amendes, un pèlerinage et bien d'autres peines.

● Jack l'éventreur

En 1888, au moins cinq prostituées sont assassinées dans le quartier pauvre de Whitechapel à Londres. L'ensemble de ces meurtres est attribué à Jack l'éventreur, surnom donné à un tueur en série. Les victimes sont toutes des femmes retrouvées égorgées et éviscérées : Mary Ann NICHOLS (31 août), Annie CHAPMAN (8 septembre), Elizabeth STRIDE et Catherine EDDOWES (30 septembre) et Mary Jane KELLY (9 novembre).
Le tueur n'a jamais été identifié.

● Lugdunum

Lugdunum est le nom gallo-romain d'origine celtique de la ville de Lyon, fondée en -43 avant Jésus-Christ. Ce n'est qu'à partir du XIII^e siècle que le nom de Lyon est employé pour désigner la ville.

● Offices religieux

Les offices liturgiques consacrés à la prière sont :

- ◆ Matines, dans la nuit (vers 2 h)
- ◆ Laudes, à l'aurore (vers 6 h)
- ◆ Prime, première heure du jour (vers 7 h)
- ◆ Tierce, troisième heure du jour (vers 9 h)
- ◆ Sexte, sixième heure du jour (vers midi)
- ◆ None, neuvième heure du jour (vers 15 h)
- ◆ Vêpres, le soir (entre 17 h et 19 h)
- ◆ Complies, avant le coucher

● Prieuré de Serrabone

Le prieuré est fondé au début du XI^e siècle. Il est consacré en 1151 par l'évêque d'Elne.
L'apogée du prieuré est de courte durée : des troubles commencent aux XIII^e et XIV^e siècles. La décadence atteint un tel degré au cours du XVI^e siècle que le pape sécularise alors le prieuré. Les lieux deviennent par la suite la propriété d'un particulier, qui entreprend des travaux de restauration au début du XX^e siècle.
Le prieuré se situe sur les contreforts orientaux du massif du Canigou, dans le département français des Pyrénées-Orientales à 30 km de Perpignan.

● Psychopompe

Un psychopompe conduit les âmes des morts dans l'au-delà.
Croyances et mythologie possèdent leur psychopompe. Parmi les plus célèbres, il y a l'Ankou, Anubis, l'archange saint Michel ou encore Charon.

● Richard WAGNER

Wilhelm Richard WAGNER est né le 22 mai 1813 à Leipzig en Allemagne et est décédé le 13 février 1883 à Venise en Italie. Le compositeur, avant-gardiste pour son époque, a réalisé de nombreuses œuvres et opéras. Ses compositions les plus connues sont :

- ◆ *Le vaisseau fantôme* (1843) également appelé *Le hollandais volant* ;
- ◆ *Tristan et Isolde* (1865) ;
- ◆ *Les Maîtres Chanteurs de Nuremberg* (1868) ;
- ◆ *L'Anneau de Nibelung* (1869-1876) dont l'extrait célèbre *La Chevauchée des Walkyries* ;
- ◆ *Parsifal* (1882).

● **Socrate**

Socrate est un philosophe grec du ^{ve} siècle avant Jésus-Christ. Il est considéré comme l'un des inventeurs de la philosophie morale et politique. Il n'a cependant laissé aucune œuvre écrite ; sa philosophie s'est transmise par l'intermédiaire de témoignages indirects comme ceux de Platon, l'un de ses disciples. Il fut condamné à mort par empoisonnement pour ses soi-disant actes de perversion de la cité d'Athènes.

● **Spiritisme**

Le spiritisme est la doctrine fondée sur l'existence, les manifestations et l'enseignement des Esprits. Cette doctrine a été codifiée par Allan KARDEC.

Le spiritisme accepte formellement l'existence de Dieu, de la vie éternelle, de lois morales et d'une communication concrète avec divers êtres spirituels, notamment les défunts. Le spiritisme soutient également la réincarnation, sans la considérer comme nécessairement terrestre.

● **Thanatologie**

La thanatologie est l'étude de la mort. En médecine légale, elle est même l'étude des cadavres.

Telle que définie par Louis-Vincent THOMAS (1922-1994), son fondateur, la thanatologie est le regroupement des savoirs philosophiques, théologiques et scientifiques qui parlent de la mort.

Son étude est divisée en trois parties :

- ♦ *La mort*, sa nature, ses causes et son origine, ses modalités.
- ♦ *Le mourir* et le mourant, le vécu de la mort, pour les mourants et les leurs, le droit à la mort s'il existe (euthanasie, suicide), les manières de bien mourir.
- ♦ *L'après-mort*, c'est-à-dire : les techniques de gestion du cadavre (inhumation, crémation, manducation partielle, abandon rituel); les rites funéraires avec leur cortège de symboles ; les actes de commémoration ; les pratiques du deuil ; enfin, l'eschatologie : mort définitive, résurrection, réincarnation, ancestralité.

● **Yuri GAGARINE**

Yuri GAGARINE est né le 9 mars 1934 à Klouchino en Russie et est décédé le 27 mars 1968 près de Moscou pendant un entraînement, suite au *crash* de son avion.

Il est le premier homme à avoir effectué un vol dans l'espace au cours de la mission Vostok 1 le 12 avril 1961, dans le cadre du programme spatial soviétique.

Sensations

● a une certaine empathie. Lors de flashbacks des autres PJ, il (elle) perçoit simultanément de brèves sensations. La référence – le numéro de page – du flashback correspondant est indiquée pour chaque sensation.

● (p. 23)
Tu perçois d'abord le soulagement et l'impatience.
Tu perçois ensuite le regret mêlé à du plaisir.
Tu perçois enfin un sentiment contenu de satisfaction.

● (p. 24)
Tu perçois de la contrariété.

● (p. 25)
Tu perçois d'abord de la perfidie.
Tu perçois ensuite un sentiment hautain très prononcé, du mépris et de la satisfaction.

● (p. 26)
Tu perçois de la satisfaction, de la fascination et du plaisir.

● (p. 27)
Tu perçois de l'engouement puis de l'extase.

● (p. 33)
Tu perçois d'abord de la douleur et de la peur.
Tu perçois ensuite un sentiment d'impuissance.
Vient enfin une terreur croissante. Cette terreur devient si intense qu'elle en devient insupportable ; tu décides de « couper la connexion ».

● (p. 34)
Tu perçois d'abord une douleur continue. Puis, une autre douleur, plus brève et plus violente, se manifeste. Elle s'accompagne paradoxalement d'un certain soulagement.
Ces sentiments se répètent une seconde fois.
Une nouvelle douleur naît et croît progressivement pour devenir insupportable.
Une explosion de colère éclate et se transforme en quiétude.

● (p. 35)
Tu perçois du refus, de l'impuissance, de la souffrance et de l'abnégation.
Une douleur intense se manifeste. Elle s'accompagne d'une terreur ineffable.

● (p. 36)
Tu perçois de la colère puis de l'impuissance.

● (p. 37)
Tu perçois de l'agacement, de l'oppression et de la colère.
Ensuite, une sensation de déclin se manifeste et s'achève par le néant.

● (p. 38)
Tu perçois un sentiment de bien-être qui se prolonge. Cette sensation est interrompue par de la déception.

● (p. 39)

Tu perçois à la fois de l'impatience et du stress.

Un bref sentiment de peur est suivi par un profond bien-être, vertigineux.

● (p. 40)

Tu perçois d'abord de la passion.

Tu perçois ensuite de l'agacement.

Tu perçois enfin de la sournoiserie puis de la satisfaction.

● (p. 41)

Tu perçois un sentiment de justice et de satisfaction.

Tu perçois ensuite quelque chose d'assez neutre puis de la crainte.

● (p. 42)

Tu perçois de l'empressement et de la détermination.

Tu perçois ensuite un bien-être indescriptible.

● (p. 43)

Tu perçois un sentiment d'emprisonnement et d'inquiétude.

● (p. 44)

Tu perçois de l'humilité et du doute.

● (p. 45)

Tu perçois un sentiment de gêne, puis celui d'une agréable surprise.

● (p. 46)

Tu perçois une profonde tristesse.

Une peur envahissante est suivie par un soulagement.

● (p. 47)

Tu perçois de la peur et de l'insécurité.

Une vague d'agressivité se manifeste. Elle est suivie par une douleur et un déclin progressif.

Réminiscences

Les réminiscences sont présentées par ordre chronologique pour chaque joueur.



Bercé par le dodelinement de ta monture, tu t'étais assoupi. Les pas de ton âne sont toujours aussi réguliers malgré les inégalités du terrain. L'air est frais et humide. Tu réajustes ta cape en laine et contemples les alentours.

Le paysage est magnifique. Les montagnes se dressent majestueusement. Quelques cimes sont enneigées. Des nuages voilent le Soleil ; tu sais que la fin de la journée est proche et la fin de ton voyage aussi. Tu avances dans une vallée, le long d'un sentier, en direction d'une montagne. À son sommet siège un monument, une abbaye.



La lourde porte de l'abbaye de Saint-Claude s'ouvre devant toi. Tu avances d'un pas sûr, suivi par ta monture. Une procession de moines t'accueille silencieusement. Après l'onction de bienvenue, l'un des membres de cette communauté, le frère Lydéric, s'adresse à toi : « *Je m'honore de vous accueillir dans notre abbaye, frère Maxence. Je vais vous conduire à votre cellule* ».



Tu es dans ta cellule. La pièce est juste assez grande pour contenir un lit en bois massif, une petite table, une chaise ainsi qu'un banc de prière. L'office de Vêpres est terminé. Agenouillé sur le banc, tu regardes par la fenêtre. La nuit est tombée, une nuit froide. Ton corps, nu, est parcouru de frissons. D'un geste sec, tu te flagelles le dos à coups de martinet. Tu marmonnes en serrant les dents : « *Je me repends, Seigneur, pour mes blasphèmes* ». Les petits fouets claquent sur ta peau. « *Je me repends, Seigneur, pour le sacrilège d'avoir posé le regard sur un livre impie* ». Le sang coule dans ton dos lacéré. En claquant, le martinet projette un filet de sang sur le mur. « *Je me rachèterai, Seigneur, pour tous ces péchés* ».



L'office de Prime vient de s'achever. Tu as rejoint ta cellule pour rassembler tes affaires. Tu es sur le point de partir quand frère Lydéric se présente à ta porte : « *Notre bibliothèque vous a-t-elle donné satisfaction, frère Maxence ?* ». En guise de réponse tu tapotes sur une sacoche contenant des livres. Le moine reprend : « *Bien... Ce fut un honneur de vous accueillir pendant ces quelques jours. Notre abbaye est si paisible et inaccessible qu'il est rare d'avoir la visite qu'un membre de la Sainte Inquisition. Puissiez-vous faire un bon voyage pour votre retour. Que notre Seigneur vous protège* ».

●
Tu es perdu dans tes pensées. Tu déambules dans les jardins de ce qui semble être un cloître. Un moine s'approche de toi :

« Frère Maxence ! Je suis heureux de vous voir de retour parmi nous.

- Merci, frère Anselme.

- Étiez-vous en voyage pour trouver une de ces maudites œuvres sur le Malin ?

- Oui. Sa compréhension fait partie de ma tâche tout autant que la condamnation des hérétiques. J'irai jusqu'au bout du monde, s'il le faut, pour servir le Seigneur. Sans ce savoir, comment pourrions-nous combattre ce que nous ne connaissons pas ?

- Avec la foi, frère Maxence, avec la foi en notre Seigneur.

- C'est précisément la foi qui me guide chaque jour. Sa Sainteté Innocent III savait que le mal progressait. C'est pour cela qu'il a créé notre ordre, pour susciter des vocations, pour renforcer la lutte. Et je me sens justement investi d'un devoir. Celui de m'impliquer de tout mon être dans ce combat.

- Votre dévotion est honorable. Mais, ces œuvres que vous rapportez de vos voyages, ne sont-elles pas dangereuses ?

- Si. Elles le sont pour celui qui n'y est pas préparé.

- Je comprends. »

Après une courte pause, frère Anselme reprend :

« Pardonnez mon indiscretion, frère Maxence, mais j'ai entendu dire que vous aviez quelques divergences avec le Grand Inquisiteur. Puis-je savoir lesquelles ?

- Bien entendu. Mais sachez, avant tout, que cela n'affecte en rien ma tâche et mon dévouement. J'officie toujours avec le consentement du Grand Inquisiteur ».

Tu attends quelques instants pour rassembler tes idées. Frère Anselme te regarde d'un air interrogateur. Tu poursuis ton discours :

« Dieu, quand il a créé Adam et Ève, les a laissés libres de leurs choix. C'est ainsi que Ève fut séduite par le Malin et qu'à son tour Adam fut ensorcelé par Ève. Pour cela, ils furent chassés du Paradis. Dieu n'est jamais intervenu dans cette affaire.

- Et quel est le lien avec le Grand Inquisiteur ?

- J'y viens. Je pense que dans notre lutte, nous devons incontestablement châtier nos ennemis. Cependant, il faut laisser les hommes libres, libres de choisir et non les traîner devant la Croix.

- Frère Maxence, vous blasphémez !

- Nous avons des rôles de guide et de juge, mais certainement pas celui de garde-chiourme. Qui sommes-nous pour intervenir là où Dieu s'est effacé ?

- Nous sommes des hommes de Dieu, des hommes à qui Dieu a laissé le choix. »

Frère Anselme se signe puis retourne dans le cloître : « Ô Seigneur ! Maxence De Gondinand se serait-il égaré ? »

Tu le laisses s'éloigner.

Tu reprends ta marche paisible tout en marmonnant : « Tu auras bientôt une réponse et tu le regretteras... »

●
Tu déambules dans la galerie d'un cloître. Tu croises un moine, portant un plateau. Il a l'air assez pressé. Tu l'interpelles :

- « *Où courrez-vous ainsi, frère Rodrigue ?*
- *Je me hâte de porter cette décoction à frère Anselme. Il se sent fatigué.*
- *Je ne pense pas qu'il s'agisse que de fatigue.*
- *Que voulez-vous dire par là ? »*



Tu es dans une pièce peu éclairée. Face à toi, se trouvent plusieurs sièges occupés par d'importants hommes d'église. De nombreux gardes sont présents. Des dizaines de moines attendent, tels des spectateurs. Tu es debout, derrière un bureau. Deux inquisiteurs sont assis à tes côtés. Tu occupes la place centrale. Tu présides ce tribunal. Toute l'audience est pendue à tes lèvres. Tu jettes un regard froid à tous les occupants puis tu prends la parole, d'un ton solennel :

« *Je rappelle à l'assemblée qu'elle a obligation, de par la Sainte Obéissance et sous peine d'excommunication, de prêter son concours à l'inquisiteur dans sa lutte douloureuse contre l'hérésie. Pour siéger avec moi à ce tribunal et partager le poids du verdict, j'ai sollicité les conseils de deux autres juges ici présents : frère Guillaume et frère Bérenger. »*



- « *J'ai discuté avec frère Anselme ce matin. Nous étions dans le jardin. Il me semblait très préoccupé.*
- *Poursuivez.*
- *Je pense que le Malin s'est emparé de lui.*
- *Que dites-vous ?*
- *Frère Rodrigue, vous devez rester sur vos gardes. Frère Anselme n'est plus l'homme qu'il était.*
- *C'est impossible, cela ne peut arriver en ce lieu ! »*



Un homme est trainé au centre de la salle. Il est avachi sur le sol, enchaîné. Deux gardes tiennent fermement ses chaînes.

Tu fais quelques pas autour du prisonnier. L'homme est vêtu d'un simple pantalon. Son torse, nu, porte d'atroces mutilations ; ce sont les stigmates de tortures : coups de fouet, brûlures au fer rouge et à l'eau bouillante. Son visage est lacéré. L'une de ses mains, ensanglantée, est brisée.

L'homme semble toujours conscient. Tu l'entends à peine marmonner. Tu t'adresses à lui : « *Anselme !* ».

L'homme ne répond pas. Tu élèves la voix : « *Anselme !* ». Frère Anselme se tourne vers toi, le regard absent. Tu poursuis : « *Anselme, voulez-vous répéter votre confession de cette nuit...* »



« *Croyez-en mon expérience, frère Rodrigue. La Bête s'est emparée de lui. Elle va bientôt se manifester au grand jour. Frère Anselme commencera par avoir des propos incohérents. Il parlera avec la langue du Diable. Le démon en lui voudra sortir de sa bouche. Il suffoquera puis il hurlera.*

- *Je ne peux le croire. Frère Anselme a une foi inébranlable en notre Seigneur. Ce que vous décrivez ne peut pas lui arriver...*
- *Mais, voyant qu'il ne peut sortir de ce corps, le démon s'en emparera. À ce moment précis, nous ne pourrons plus sauver frère Anselme. Son corps tout entier se mettra à convulser. Un liquide visqueux s'écoulera de sa bouche.*
- *Si ce que vous dites est vrai, que faut-il faire ?*
- *Restez auprès de lui, frère Rodrigue. Ne le laissez jamais seul. Priez.*
- *Je suivrai vos conseils. »*



« *... à savoir que vous avez étranglé frère Rodrigue, que tous vos actes sont guidés par la folie et votre foi impie.*

- *Oui ! Ne me torturez-plus ! J'avoue ! Oui, j'ai été inspiré par le Diable. Je suis inspiré par le Diable ! »*



Tu tapotes l'épaule de frère Rodrigue tout en glissant subrepticement une poudre dans la décoction de frère Anselme : « *Que le Seigneur vous accompagne* ».



Alors que la culpabilité de frère Anselme a été confirmée par frère Guillaume et frère Bérenger, le prisonnier est emmené. Satisfait, tu clames à l'assemblée :

« *Le berger a fait son devoir et la brebis affectée appartient désormais aux flammes purificatrices. »*



Il fait nuit, une nuit sans lune. Tu es en tête d'une procession. Tu te retournes. Tu es suivi par frère Guillaume et frère Bérenger. Derrière eux, de nombreux gardes et hommes d'église marchent silencieusement, torche à la main. Après avoir traversé quelques quartiers de Lugdunum, vous arrivez sur une grande place publique. En son centre se trouve un poteau de bois et des fagots. Le bucher est prêt.

L'accusé est trainé hors des rangs et attaché au pilier. Un garde enduit le corps à demi nu du prisonnier avec de l'huile. La procession forme maintenant un grand cercle autour du bucher. Certains moines psalmodient des prières, d'autres agitent un encensoir. La plupart contemplant silencieusement la scène. Des badauds ont rejoint les rangs. Au total, plus d'une centaine de personnes sont venues assister à l'exécution.

Le prisonnier est inconscient. Tu te présentes face à lui et entonnes haut et fort :

« *Toi, Anselme, abjures-tu le Diable et désormais tiens-tu Jésus-Christ pour ton seigneur et sauveur ?* ».

Tu attends quelques secondes une hypothétique réponse de sa part. Anselme demeure silencieux. Tu tournes sur toi-même en regardant l'assemblée. Personne ne montre le moindre signe de désapprobation. Tu es satisfait. Tu fais signe à un garde de mettre le feu au bucher.

Le garde plonge sa torche dans la javelle. De la fumée s'en dégage. En soufflant sur le bois, de petites flammes apparaissent. Le feu crépite de plus en plus. Des brindilles éclatent. Les flammes grandissent et c'est bientôt tous les fagots qui s'embrasent. Anselme ouvre les yeux. Il reprend conscience. La peur se lit dans son regard. Les flammes lèchent son corps. Il est impuissant face au feu purificateur. Il hurle.

Impassible, tu regardes l'homme se consumer. L'odeur de la chair brûlée est omniprésente. Les cris de la victime atteignent leur paroxysme. Tu n'entends rien d'autre que cela : le hurlement. Il fond progressivement. Il s'éteint et fait place au silence.



Des martèlements viennent troubler tes marmonnements et ta concentration.

Tu reprends conscience de ton environnement. Une odeur ferrugineuse se mêle à celle de la cire. Tu ressens la douce chaleur des bougies qui brûlent autour de toi. Cette douceur contraste avec la froideur du sol. Tu ouvres lentement les yeux et prends une grande respiration.

Derrière toi, les martèlements sur la porte de bois se font plus insistant.

Vêtu d'un simple pantalon, tu es agenouillé dans une large salle circulaire. Sur les murs de pierre, des ombres spectrales dansent au gré des flammes des bougies. Un poignard ensanglanté est posé devant toi. Tes mains sont couvertes de sang. Tes pensées sont confuses. La Faucheuse est en route. Elle vient te chercher.

Des cris sauvages accompagnent les martèlements.

Tu reprends tes esprits. Le corps d'une jeune femme gît à quelques pas devant. Son souffle est très léger. Elle vit ses derniers instants. C'est avec son sang que tu as tracé le pentagramme au centre duquel tu te trouves. Les cinq bougies brûlent toujours. Tu poursuis tes psalmodies :

« Je vous ai toujours fait serment d'allégeance, Maître, je le jure. Effacez-moi je vous prie du livre de la vie et inscrivez-moi dans le livre noir de la mort. Ouvrez-moi votre royaume. Oui, je vous en prie. Pour vous, j'ai propagé le doute. Pour vous, j'ai rependu la haine. Pour vous, j'ai semé la destruction et fait couler le sang. Aujourd'hui, je vous offre en présent le corps pur et l'âme saine de cette femme. Je vous implore... »

Le bois de la porte commence à craquer. Les martèlements sont violents et les cris haineux.

« ... Ô Seigneur des Ténèbres. Je vous supplie de m'accorder une place dans votre royaume. Par-delà la mort, je poursuivrai votre quête et je déverserai le mal. »

La porte cède dans un violent fracas. Les flammes des bougies vacillent. Des hommes entrent dans la salle. Tu peux entendre les cliquetis de leurs armes.

Tu te dresses sur tes genoux et déploies les bras en hurlant : *« Je vous offre mon âme ! »*.

La lame d'une épée te transperce le corps. Tu t'effondres. Le sol est glacé. Ton sang s'écoule. Tes yeux se ferment lentement. Tu vois la jeune femme rendre son dernier souffle. Tu esquisses un sourire. Ton vœu s'exhausse.

L'odeur de ton sang se mêle à celle de la cire. Ton âme est en route pour rejoindre un autre monde. Tes yeux se scellent.

●
Il fait noir. Tu es recroquevillé(e). Tu n'as pas peur. Au contraire, tu te sens vraiment bien. C'est le bonheur. Tu as l'impression de flotter. Une chaleur humide t'enveloppe : une paroi, une membrane souple et rassurante. Tu es chez toi.

Dehors, tu entends des bruits, les sons étouffés de deux voix. L'une d'elle est mielleuse, chaleureuse et réconfortante. Tu la reconnais ; elle est toujours près de toi. La seconde voix est plus grave. Elle t'est inconnue. Elle te dérange.

Tu veux dormir, être au calme. Tu tends le bras en guise de protestation. Ta main rencontre la membrane et la déforme. Tu perçois encore quelques sons graves puis le silence. Enfin !

Quelque chose à l'extérieur pousse la membrane. Tu sens une chaleur étrangère. Il se passe quelque chose d'inhabituel. Tu es inquiet(e). Un violent éclair lumineux te fait sursauter ; tout redevient noir. La chose, cette énorme main, n'appuie plus sur la membrane mais tu as toujours peur. Ton cœur bat très vite.

La voix chaleureuse te réconforte. Une main douce et familière caresse les parois. Le calme revient. Tu t'endors.



La balle rebondit et s'arrête à tes pieds. Tu lèves les yeux.

Tu es dans un salon. Deux grandes fenêtres laissent entrer la lumière qui inonde la pièce. Quelques portraits de famille sont accrochés aux murs. Sur une commode, tu vois une photographie. Le cliché, en noir et blanc, a immortalisé tes parents avec un bébé dans les bras, leur enfant unique, toi.

À l'opposé, un feu crépite dans la cheminée. Des fauteuils sont disposés autour du foyer. L'un d'eux, un fauteuil à bascule, est occupé par ta grand-mère. Elle tricote. Son fauteuil émet un grincement régulier en basculant.

Tu es debout. Face à toi, ton père attend que tu lui envoies la balle. Tu te baisses, saisis la balle et la jettes. Elle rebondit. Ton père la rattrape et te la renvoie à son tour. Vous continuez ce jeu tout en échangeant quelques mots :

« Dis, papa ! Tu crois que maman est malade ?

- Pourquoi penses-tu cela ?

- Elle mange pas beaucoup. Et puis elle reste toujours dans la maison.

- Pourquoi ne l'emmènes-tu pas dehors ? Vous pourriez faire du bicycle ensemble. À sept ans, tu es assez grand(e).

- Mais papa, j'ai pas de bicycle. T'avais pourtant promis... »

Tu t'interromps. Tu as entendu du bruit dans la pièce voisine. Des pas se rapprochent. La porte s'ouvre. Le fauteuil de ta grand-mère cesse de grincer. Ton père se fige et regarde la porte. Il n'a pas rattrapé la balle qui roule dans le salon. Ta mère vient de faire irruption :

« Camille, que fais-tu ?

- Je joue à la balle avec papa.

- Je t'ai déjà dit de ne plus jamais faire cela !

- Mais maman... Grand-mère Kimberly m'a dit que je pouvais jouer.

- Arrête, tout de suite ! »

Ta mère claque la porte et part. Tu l'entends s'éloigner en sanglotant.

●
Tu te sens plutôt bien, mais ta vue est trouble. Tu titubes. Tu es saoul(e).
Tu portes une robe, un vêtement qui ne t'appartient pas. Elle laisse paraître une poitrine généreuse. Tu tires sur le vêtement pour cacher ce corps qui ne semble pas non plus être le tien. Tu dois vraiment avoir trop de sang dans l'alcool (ou le contraire, tu ne sais plus trop bien) pour te prendre pour quelqu'un d'autre. Tu te souviens avoir bu de l'absinthe. En y réfléchissant, il y avait peut-être un peu d'opium dans le mélange.
Tu penses être dans une ville. Tu te trouves dans une petite cour intérieure. Au-dessus de l'entrée d'une maison est inscrit le chiffre 29. Tu te souviens effectivement être venu(e) ici, à moins que quelqu'un t'ait déposé(e). Bref, tes souvenirs ne sont pas si clairs que cela. Toi non plus. Si tu es là, il doit bien y avoir une raison. Tu avances vers la porte.
Tu reçois un coup violent à la gorge. Tu tombes. Non. Tu es encore debout mais le corps est tombé. Tu retrouves ta lucidité. Cela est étrange. Le corps étendu est celui d'une femme âgée d'une quarantaine d'années. Du sang coule de sa gorge tranchée.
Un homme, surgi de nulle part, se penche sur le corps de la femme. Il ressemble à un gentleman. Il est vêtu d'une longue cape noire et porte un chapeau haut-de-forme. Tu ne peux plus effectuer le moindre mouvement. Tu n'es plus qu'un(e) simple spectateur (spectatrice). Tu observes l'homme dans son dos. Tu ne peux pas voir son visage. L'homme pose sur le sol une petite mallette en cuir noir. Il l'ouvre. Elle contient ne nombreux instruments de médecine. Il en sort un couteau de chirurgie. Tu as envie de hurler, d'appeler à l'aide mais tu es complètement tétanisé(e).
L'homme éviscère la femme ; le corps baigne dans une mare de sang. Il lui dépose les intestins sur l'épaule droite. Il plonge ses mains dans le corps béant pour en extraire la vessie. La scène est insupportable.

Tu te réveilles, en sueur. Par réflexe, tu as tourné la tête sur le côté. Heureusement, tu n'as pas régurgité ton dernier repas sur le lit. En revanche, le sol de ta chambre est maintenant souillé. Tu saisis le cordon près du lit pour appeler la gouvernante. Tu allumes une bougie et te diriges vers la salle d'eau pour faire quelques ablutions. Ce cauchemar avait l'air si réel !



Tu viens de terminer ton déjeuner. Comme à ton habitude, tu prends ton thé dans le petit salon, au chaud, près de la cheminée. Tu es confortablement installé(e) dans un fauteuil.
La gouvernante entre et t'apporte le journal du jour. Elle le dépose sur une petite table puis se retire. À la une, tu peux lire « *L'éventreur a encore frappé !* ».
Tu saisis le journal daté du 8 septembre 1888. L'article en première page est accompagné d'un portrait crayonné de la victime, Annie CHAPMAN. Elle ressemble trait pour trait à la femme que tu as vu dans ton rêve. Intrigué, tu commences à lire l'article :
« *Huit jour après le décès de Mary Ann NICHOLS, un nouveau meurtre a été commis à Londres, dans la cours intérieure du 29 Hanbury Street. Annie CHAPMAN, mariée et mère de trois enfants a été retrouvée égorgée et éviscérée.*
Le mode opératoire du tueur est similaire à celui utilisé pour Mary Ann NICHOLS. Les détails sont frappants : les intestins de la victime ont été déposés sur son épaule droite ; certains de ses organes ont été retirés du corps.
Scotland Yard n'a communiqué aucune information sur l'identité du tueur... »

Tu laisses tomber le journal à tes pieds.



Une brise fraîche te fouette le visage. Tu as froid, tu trembles. Tu ajustes ton manteau et ouvres les yeux. Tu es seul(e) ici à te recueillir.

Le Soleil se couche. Il crée un somptueux dégradé de couleurs en embrassant les buttes du cimetière du Père-Lachaise. Autour de toi, les allées sont vides. Tu te tiens debout, devant un mausolée. L'ouvrage est en pierre brute. Les surfaces sont grossières et rugueuses. La structure est simple ; le monument est délimité par deux piliers à l'avant et une énorme plaque dans le fond. Une grosse dalle recouvre le tout. Au centre du monument, posé sur une colonne, se trouve le buste d'un homme. La sculpture, en bronze, contraste avec le reste de l'édifice par sa finesse. Au pied de la colonne, des fleurs forment un véritable arc-en-ciel de couleurs. Tu y apportes ta touche personnelle ; tu t'accroupis et poses délicatement une rose noire.

Tu te relèves. Ton regard s'attarde sur la colonne et sur son inscription :

« *Fondateur de la philosophie spirite —*

Tout effet a une cause, tout effet intelligent a une cause intelligente, la puissance de la cause est en raison de la grandeur de l'effet. »

Sur la base du buste, tu peux lire le nom de cet homme : « *Allan KARDEC* ».

Tu fais quelques pas en arrière et lèves les yeux. Sur la dalle qui couvre le mausolée, une autre phrase est gravée : « *Naitre, mourir, renaître encore et progresser sans cesse, telle est la loi* ».

À demi-voix, tu prononces quelques mots : « *Ainsi te voilà, toi qui a posé la main sur le ventre de ma mère, toi qui m'a montré la lumière* ».

Tu restes encore quelques instants à contempler le mausolée dans le silence, puis tu quittes le cimetière.



Tu ouvres les yeux. Tu te trouves sur le domaine des HARPER, ta demeure. La propriété s'étend sur plusieurs hectares, avec parc et forêt. Elle se situe à une demi-journée de Londres. Une immense habitation de deux étages trône sur le site. Tu es derrière cette villa, dans le cimetière familial.

Quatre tombes se présentent à toi. Les deux premières sont celles de tes grands-parents :

« *Kimberly HARPER (MILLER), 3 janvier 1815 - 15 mars 1846* » et

« *Sullivan HARPER, 18 novembre 1812 - 25 décembre 1861* ».

Dans les deux autres reposent tes parents:

« *Paul DENIVAC, 6 juin 1843 - 19 septembre 1871* » et

« *Stency DENIVAC (HARPER), 20 avril 1846 - 1^{er} août 1890* ».

Aucune de ces sépultures n'a d'épithaphe. Dans quelques années ton corps sera auprès d'eux et tu penses déjà à l'inscription que tu feras poser sur ta stèle :

« *Camille DENIVAC, 30 mars 1869 - ...*

Mes yeux à jamais se ferment, pour mieux vous contempler. »

●
Une musique envahit ton espace auditif. Tes yeux sont clos pour mieux t'en délecter.

Tu reconnais une composition de Richard WAGNER : *le hollandais volant*, un de ses opéras majeurs. Cette œuvre raconte l'histoire d'un navire hollandais pris dans une violente tempête au large du Cap de Bonne-Espérance. Son capitaine commet des atrocités et condamne ainsi le navire et tout son équipage à une errance éternelle. Depuis, le bateau continue à voguer sur les océans. Les marins qui le croisent affirment avoir vu un équipage de fantômes manœuvrer le navire maudit.

Soudain, un son insolite, comme un bruit de papier déchiré, vient perturber le prélude joué par l'orchestre. Tu ouvres les yeux. Rien ne te paraît inhabituel. Tu penses que l'aiguille du gramophone s'est écartée d'un des sillons du large disque. La musique continue.

Tu es dans une bibliothèque. La salle est spacieuse, éclairée par la lumière du jour provenant d'une grande fenêtre. Tous les murs sont recouverts de livres. Le mobilier – des bibliothèques, un bureau et une chaise – est finement sculpté dans un bois noble. L'orchestre commence le premier acte.

Tu te diriges vers l'une des bibliothèques à la recherche d'un ouvrage. Ton regard s'attarde sur quelques œuvres d'Allan KARDEC : *Œuvres posthumes*, *Qu'est-ce que le spiritisme ?*, *Le livre des esprits*, *Le livre des médiums*. Tu t'arrêtes sur ce dernier titre et tu l'extrait de l'étagère. La couverture de cuir craquelle entre tes doigts alors que tu ouvres le livre. Tu le feuilletes :

« *Le doute concernant l'existence des Esprits a pour première cause l'ignorance de leur véritable nature.*

[...] Du moment que l'on admet l'existence de l'âme et son individualité après la mort, il faut admettre aussi qu'elle est d'une nature différente du corps, [...] qu'elle jouit de la conscience d'elle-même.

[...] Ceci admis, cette âme va quelque part ; que devient-elle et où va-t-elle ? »

Tu refermes le livre et le reposes à sa place. L'orchestre joue maintenant le deuxième acte.

Tu continues à parcourir les rayons de la bibliothèque. Tu saisis un carnet à la couverture de cuir noir. Il ne comporte aucun titre. Tu t'installes confortablement au bureau. À côté de toi, le gramophone joue toujours l'œuvre de WAGNER. Tu ouvres le carnet : « *Notes de Camille DENIVAC* ». Tu tournes quelques pages : « *D'après son récit, le 31 décembre 1868, lors d'un voyage à Paris, mère s'est entretenue avec Allan KARDEC. Allan KARDEC, Hippolyte-Léon-Denizard RIVAIL de son vrai nom, est surnommé le codificateur du spiritisme. Né à Lyon le 3 octobre 1804 et désincarné à Paris le 31 mars 1869, son corps repose au cimetière du Père-Lachaise.* »

Tu tournes les pages jusqu'à la première page blanche. Tu ouvres un encrier, y trempe une plume et commences à écrire. L'orchestre entame le dernier acte.

« *Hier, la séance a tourné au cauchemar. Stanley est mort.*

Aujourd'hui, j'ai réussi à prendre contact avec Stanley. Il n'a pas oublié notre code.

Il m'a averti que les transes les plus profondes, celles où l'on s'aventure aux confins de l'au-delà sont très dangereuses. Le lien entre le corps et l'esprit est si faible que le médium ne peut pas être réveillé sur le plan matériel ; son corps tomberait dans le coma tandis que son esprit errerait à jamais. Dans une telle transe, le médium n'a que quelques heures pour accomplir sa tâche et revenir, sinon, il meurt dans les mêmes conditions.

Les pertes de mémoires engendrées par le voyage augmentent la difficulté. L'esprit du médium ne peut pas regagner son corps tant qu'il ne se souvient pas de la raison de sa transe.

Stanley restera à mes yeux un ami et un médium très talentueux. »

Les derniers accords du *Hollandais volant* résonnent dans la bibliothèque. Tu poses la plume et refermes le carnet.



Le silence. Tu te sens en condition pour accomplir ce voyage. Dehors, il fait nuit. Toutes les fenêtres et les volets du grand salon ont été soigneusement fermés pour ne laisser filtrer aucune lumière extérieure, pas même celle du clair de lune. Tu ouvres les yeux. Tu es confortablement assis(e) à une table. Une seule bougie, au centre, éclaire tous les convives, quatre personnes ainsi que feu Stanley. La présence de Stanley te rassure.

Tu ne te souviens pas qui sont ces trois hommes et cette femme. Tu dois probablement les connaître ; tu organises toujours une entrevue avec les clients quelques jours avant une séance, pour les préparer et surtout pour te mettre en condition. Tu n'as jamais dérogé à cette règle. Qui sont-ils ? Que font-ils ici ? En te posant ces questions tu réalises que tu nages en plein paradoxe. Cela signifie que tu es déjà dans une transe profonde. La vraie question est donc : pourquoi es-tu venu(e) ici ? Tu fouilles tes souvenirs à la recherche d'une réponse.

Tout le monde est bien habillé, avec des vêtements taillés sur mesure. Peut-être sont-ils de famille noble ? Non. Ils ne portent aucune armoirie : pas de chevalière, de médaillon, de broche ou d'écusson. Ils doivent être rentier ou avoir un travail fort bien payé. Peut-être sont-ils médecins ou banquiers ? Rien ne l'indique. La femme porte une alliance ainsi que deux des hommes. Pourtant, cette femme ne manifeste aucun signe d'affection envers quiconque. Qui sont-ils ? Trouver une réponse à cette question est peine perdue.

Tu demandes à tous les convives de se tenir par la main et de former ainsi un cercle avec toi. Stanley ne fait pas partie de cette chaîne humaine. Toi seul(e) peux le voir et l'entendre. De plus, de par sa condition, vous êtes déjà liés psychiquement. Tu sollicites la concentration de chacun :
« Vous venez d'unir vos corps. Vous allez maintenant fusionner vos esprits. Fermez les yeux et concentrez-vous sur l'objectif de cette séance. Visualisez-le. Je dois pouvoir le ressentir. »

Tu ne te sens pas bien. Une barrière, comme une douleur insupportable, t'interdit l'accès à ce souvenir. Tu ressens des non-dits, des conflits d'intérêt à cette table. Si tu parvenais à atteindre l'objectif de la séance, au moins l'un des convives y perdrait quelque chose. Qui ? Pourquoi ? Qu'y a-t-il de si important ? À ce stade, l'aboutissement de ce mystérieux objectif n'a plus d'importance pour toi.

Tu essaies d'entrer en communication avec Stanley. Il ne semble pas t'entendre. Tu répètes sans cesse votre code : « Nul n'a si peur des revenants... » espérant qu'il te réponde « ... que qui ne croit pas aux esprits. » Tes tentatives sont vaines.

*Tu as envie de hurler ton désarroi. Pourquoi es-tu venu(e) ici ?
Le temps est compté...*

○

« Non, je ne veux pas être enfermé(e) ici ! Ne me laisse pas ! »

Quelqu'un fait irruption derrière toi, te saisit à la gorge et te projette au sol. Ta tête heurte violemment une pierre. Tu as des vertiges ; ta vue se trouble.

Le sol est froid, glacé, d'un blanc immaculé. Tu flottes sur un iceberg à la dérive. Tout est en mouvement. Les vagues sont de plus en plus hautes. Tu as des nausées. Tu régurgites. Tu vomis un flot de sang qui dégouline sur ton visage et sur ta gorge douloureuse.

Face à toi, tu distingues la silhouette d'un homme. Il dépose une petite mallette à côté de toi et en sort un instrument. Tu sens une aiguille pénétrer ta chair. La douleur est trop intense. En fait, c'est un couteau qui vient de s'enfoncer dans tes entrailles. L'homme est en train de t'ouvrir l'abdomen. Sur son visage se dessine un rictus sadique. Tu te sens incapable de faire le moindre mouvement.

Derrière lui, debout, tu aperçois une seconde silhouette, une ombre familière. Elle est immobile. Elle semble admirer passivement le spectacle. Elle s'en délecte. Un tueur psychopathe est en train de te charcuter et une personne de ta connaissance contemple la scène sans intervenir !

L'homme poursuit son œuvre. Il plonge ses deux mains dans ton corps. Il farfouille. Un bruit gluant accompagne ses malaxages. Il saisit quelque chose et tire dessus. Il extirpe un morceau d'intestin. Du sang coule sur tout ton corps. L'homme tire sur l'organe visqueux comme sur une corde. Il extrait ainsi au moins trois mètres de tes intestins.

Derrière lui, l'autre silhouette ne bouge toujours pas. Elle doit être tétanisée par la peur. Si seulement tu pouvais te souvenir d'elle. En hurlant son nom, tu pourrais la faire sortir de sa torpeur. Il faut que tu te concentres, que tu te remémores un simple nom.

L'homme dépose tes intestins sur ton épaule droite. Une odeur nauséabonde te monte au nez. Tu as l'impression que tes intestins vivent encore. Ils se meuvent tel un serpent et se laissent tomber sur le sol gelé. Ton sang vient entacher la banquise et se répand tout autour de ton corps. L'homme replonge ses mains dans ton abdomen et continue à extraire le reste de tes organes.

L'autre est toujours immobile et regarde. Une idée te vient à l'esprit. Il s'agit peut-être d'un marionnettiste ; il est en train de contrôler son jouet, son tueur. L'homme n'est qu'un pantin, sans émotion. Le vrai sadique est celui qui tire les ficelles.

Tu te souviens enfin de son nom. Tu as envie de lui hurler « CAMILLE ! », mais tu n'y arrives pas.

Camille s'éloigne et disparaît, te laissant entre les mains expertes de son pantin.

○

Tu ressens une douleur, des maux de têtes d'une rare violence. Tu gardes les yeux fermés dans l'espoir de faire disparaître cette souffrance. Cela ne change rien.

Autour, tu perçois des bruits insupportables. Un éléphant passe à côté de toi. Tu peux entendre l'horrible fracas de sa démarche pesante. Ce son tonitruant envahit ton cerveau.

« *STOP !* »

L'éléphant s'arrête quelques secondes. Il exprime son mécontentement dans un barrissement sauvage avant de s'éloigner avec le même vacarme.

Tu essaies de te concentrer pour faire cesser tout cela. Tu fais le point : tu es assis(e) dans une chaise et une table se trouve devant toi. C'est juste ce qu'il te faut. Tu te frappes la tête contre la table à plusieurs reprises. Tu as toujours mal à la tête, mais la douleur est différente. C'est mieux.

Des bruits t'incommodent toujours. Cette fois, ils proviennent des disputes d'un groupe de charognards. Tu as l'impression que des centaines de gémissements te grignotent le cerveau.

« *ARRÊTEZ !* »

Les charognards s'interrompent. Mais cela ne dure pas. Ils reprennent leurs chamailleries en baissant légèrement le ton. Tu te frappes à nouveau la tête contre la table. D'un certain point de vue, cela te fait du bien.

Tu entends maintenant un grésillement derrière toi. Le son semble provenir d'une télévision. Enfin une trace de civilisation dans cette savane primitive. L'émission diffusée est un jeu dans lequel le candidat doit répondre à des questions :

« *Bonjour, comment t'appelles-tu ?* »

- *Noa.*

- *Bonjour Noa. Commençons par une question simple : quelles sont les interactions fondamentales unifiées dans la théorie du tout ?*

Une horrible douleur envahit ton crâne. Malgré cela, une réponse à la question posée par le présentateur te vient à l'esprit. Tu marmonnes : "*électromagnétisme, interaction faible, interaction forte et gravitation*"

- *électromagnétisme, interaction faible, interaction forte et gravitation*

- *Très bien, Noa. Question suivante : quelle condition décrit un trou noir de Kerr-Newmann ?*

Tu sens que ta tête va exploser. Une inéquation se matérialise dans tes pensées : " *$a^2 + Q^2 \leq M^2$* ".

- *$a^2 + Q^2 \leq M^2$*

- *Bonne réponse. Question suivante : quel est le septième postulat de la mécanique quantique ?* »

La douleur atteint son paroxysme. Tu te frappes la tête contre la table. Cela ne change rien. Tu ouvres les yeux. Autour de toi, tout est blanc, lumineux, aveuglant. La douleur empire et s'accompagne d'un haut-le-cœur. Tu te lèves et chancèles. En te retournant, tu aperçois une tache sombre ; Un écran, suspendu, souille la blancheur de ce lieu. Tu saisis la chaise et la projette sur l'écran qui se brise en milliers d'éclats. Tu n'entends plus les questions du présentateur. Quel soulagement.

Un troupeau d'éléphants s'approche en barrissant. Ils te bousculent. Tu tombes à terre et perds connaissance.

○

Tu reprends connaissance. Tu es au milieu d'une petite salle, enchaîné(e) sur une chaise. Tu es encadré(e) par deux hommes à la carrure impressionnante. Face à toi se tient un troisième homme. Il te met des claques pour que tu te réveilles.

« *Alors, on reprend ses esprits !
- Que me voulez-vous ?
- Pour l'instant, que tu te tiennes tranquille. »*

Il prend une seringue et te l'enfonce dans le bras. Il t'injecte un produit.

« *NON ! Je ne veux pas ! »*

Tu as des nausées. Ta vue se brouille.



« *Et maintenant, tu vas parler ! REVEILLES TOI ! »*

La voix de l'homme te fait sursauter. Tu relèves la tête. Le bourreau tient maintenant un fouet entre les mains. Il fait un signe aux deux colosses qui t'arrachent ta chemise. D'un coup sec, la longue lanière de cuir claque sur ton torse. Tu hurles. Mais tes cris ne font qu'attiser la rage de ton tortionnaire. Ses yeux commencent à rougeoier. Le fouet s'enflamme. Ce n'est pas un homme qui se tient face à toi mais un démon. Il poursuit son œuvre avec un rire sadique. Ton torse te brûle. Tu hurles de douleur à chaque claquement. Mais, plus tu cries, plus ses coups sont violents. Dans un ultime effort, tu essaies d'intérioriser ta souffrance. Voyant que ses coups ne te font plus réagir, le démon jette son fouet au sol.

« *Pour soigner tes petites blessures, rien de mieux qu'un peu d'eau... bouillante... et salée. »*

L'être infâme saisit un seau d'eau et te le renverse dessus. Tu hurles avant de perdre connaissance.



« *Ce n'est pas fini ! REVEILLES TOI !
- Je vous dirai tout ce que vous voulez...
- Je viens de te dire que je n'avais pas encore terminé. Tu parleras tout à l'heure. »*

Ta poitrine ensanglantée te fait souffrir. Tu es toujours enchaîné(e) à la chaise. Tu as très chaud. Le sol de la salle est maintenant recouvert de braises. Par endroit, de gigantesques flammes s'échappent et montent à plusieurs mètres de hauteur.

Le démon est toujours face à toi. Il a une peau chitineuse sombre. Des petites flammèches parcourent la surface de son corps. Il tend sa main droite devant lui. Elle commence à changer de couleur pour devenir rouge écarlate, puis orangée et finit par être blanche, incandescente. Il saisit fermement ton poignet. Tu sens une odeur de chair brûlée. Ta peau se liquéfie. Tu hurles. Ta main finit par se disloquer sous l'étreinte maléfique.

« *ARRÊTEZ !
Il relâche ton poignet.
Pourquoi ? Pourquoi me faire subir tout cela ?
- Pour que tu me dises ce que je veux entendre. Sinon, ce sera encore pire...
- Je dirai tout... Mais... Je... Je vous reconnais... Maxence ?...
- Silence ! Je n'ai pas encore fini avec toi, Anselme. Tu vas goûter aux flammes purificatrices.
- NOOOOON ! »*

○

Tu es allongé(e) sur une civière d'hôpital. Une couverture électrique climatisante recouvre ton corps. Une infirmière se tient à tes côtés. Elle règle le débit d'un goutte-à-goutte. Un liquide translucide prend sa source d'une petite poche, tombe dans le goutte-à-goutte, s'écoule dans un long tube en spirale et finit dans le cathéter enfoncé dans ton bras. Tu te sens vraiment bien, détendu(e).

Une autre personne s'approche de toi :

« Ne t'inquiètes pas. Nous allons tous y passer. Il faut bien mourir un jour ou l'autre. Un dernier mot avant le grand plongeon ? »

Elle ne te laisse même pas le temps de répondre. Elle pose un masque d'anesthésie sur ton visage. En l'espace de quelques secondes, ton esprit sombre. Néanmoins, tu n'es pas complètement inconscient(e). La dose de tranquillisant que l'on t'a administrée n'est pas assez puissante. Tu continues à percevoir ton environnement sonore, la voix de l'infirmière et celle de l'autre personne.

« Et maintenant, tu vas mourir. Vas-y Kate, balance deux cents joules.

- Chargé.

- Contact ! »

Tu sens une décharge électrique.

« Mais, c'est qu'il s'accroche à la vie ! Charge à trois cents joules.

- Chargé.

- Contact ! »

Tu sens une nouvelle décharge plus violente.

« Je crois qu'on devrait en rester là.

- Non, On va lui balancer trois cent cinquante. Charge. CHARGE !

- Chargé.

- Prends ça et crève, Stephen ! »

◇

Tu reviens à toi. Tu es allongé(e) sur un lit d'hôpital dans une immense salle blanche dont tu ne distingues pas les murs. Tu entends des bruits de pas. Quelqu'un s'approche. Tu reconnais la personne qui t'a tué.

« Bonjour Stephen.

- Morgan, t'es qu... »

Tu te rends compte qu'aucun son ne sort de ta bouche. Ton esprit est encore vivant, mais ce n'est pas le cas de ton corps. Tu ne peux plus bouger. Ton cœur bat, tu respires et tu disposes de tes sens. Mais, tu es paralysé(e).

« T'aurais peut-être mieux fait d'y rester. Regarde-toi !

Aujourd'hui, tu sembles t'accrocher encore plus à la vie. Si tu es patient(e), dans quelques années, on trouvera certainement une thérapie pour soigner les tétraplégiques.

Sinon, il te suffit d'un mot pour que j'abrège tes souffrances. Mais, j'allais presque oublier...

Tu ne peux pas parler. »

○

Tu es agenouillé(e) au sol, les bras croisés. Tu es dans un coin d'une petite salle blanche, la tête contre le mur. Ta as un terrible mal de crâne. Ceux que tu entends n'arrangent pas la situation.

Une première voix emplit la salle, comme si elle provenait de toutes les parois. Tu reconnais Noa :

« *Dans une salle hermétique de quatre mètres par quatre avec un plafond à trois mètres, il y a suffisamment d'air pour qu'un adulte survive pendant trois à quatre jours.*

- *La ferme !* »

Les crépitements d'un brasier et une chaleur insupportable accompagnent la voix de Maxence :

« *Oui, mais à plusieurs, l'espérance de vie est beaucoup plus courte. Sans compter que je brûle plus d'oxygène que les autres. Et quand l'air se raréfiera, tu sentiras tes poumons s'enflammer et tu hurleras de douleur.*

- *Ta gueule !* »

Morgan prend le relai :

« *Avant qu'il ne soit trop tard, tu peux encore prendre la décision d'en finir. Tu n'as qu'à me le demander.*

- *Fermez-la tous !* »

Tu te retournes. Derrière Maxence et Morgan se tient l'ombre de Camille. Tu l'interpelles.

« *Et toi, tu peux pas l'ouvrir pour une fois ! Tu préfères mater !* »

Tu te frappes la tête contre le sol.

« *Vous allez tous fermez vos gueules ! Vous n'êtes pas réels ! Sortez de ma tête !* »

Une porte s'ouvre. Un médecin et deux infirmiers entrent dans la salle capitonnée. Le médecin, ce cher docteur Lou WAGNER, prend la parole.

« *Alors, comment ça va aujourd'hui ?*

- *Fermez tous vos gueules !*

- *À qui parles-tu ? Maxence ? Morgan ? Noa ? Ou peut-être est-ce à Camille ?*

Dans ma carrière, j'ai vu de nombreux patients atteints de schizophrénie paranoïde. Mais toi, tu es exceptionnel(le) dans ton genre. Je me souviendrai de ton cas, Dominique. »

Le médecin fait un signe aux deux infirmiers qui t'empoignent. Tu as envie de te débattre mais la camisole que tu portes entrave tes mouvements.

Juste avant de quitter la salle, le médecin ordonne à un infirmier : « *Aujourd'hui, vous pouvez lui tripler sa dose. »*

L'un des infirmiers te saisit fermement pendant que l'autre prépare une seringue. Tu essayes de te débattre.

« *NOOOOON !* »

L'aiguille s'enfonce dans ton bras et un liquide se diffuse dans ton corps. Les infirmiers te relâchent et s'en vont.

Tu sens ton cœur s'emballer. Tu as du mal à respirer. Tu étouffes. Les autres sont toujours là.

NOA – *Dans ces conditions, il ne te reste plus que quelques minutes...*

MAXENCE – *Juste le temps de s'amuser encore un peu.*

MORGAN – *Un dernier mot à dire ?*

CAMILLE – ...

« *SORTEZ DE MA TÊTE !* »

Tes yeux se ferment.

●
Tu essaies de faire le vide en toi, de propulser ton esprit hors de ton corps. Cela ne fonctionne pas. Tu ouvres les yeux. Tu es allongé(e) sur ton lit, les bras en croix. Tu regardes les étoiles, ces pastilles phosphorescentes collées au plafond. Toi aussi, tu aimerais voyager dans l'espace et traverser l'univers.

Tu t'assieds sur le lit et saisis ton iPad. Tu reprends ta lecture. Il s'agit d'un roman français qui date déjà de quelques années : *Les Thanatonautes* de Bernard WERBER publié en 1994.

Le mot « *thanatonaute* » est dérivé du terme « *thanatologie* », et signifie littéralement « *navigateur de la mort* » ou « *explorateur de la mort* ». *Les Thanatonautes* raconte l'histoire de Michael PINSON, médecin-anesthésiste, et de son ami Raoul RAZORBAK, chercheur au CNRS, qui entreprennent d'explorer ce qu'ils nomment le « continent ultime », c'est-à-dire le monde des morts.

Une heure plus tard, tu tournes la dernière page virtuelle du roman. Tu pousses un grand soupir et te laisses choir sur le lit. Tu t'assoupis.



Tu es à Paris, dans le thanatodrome des Buttes Chaumon. Tu es installé(e) dans un fauteuil de dentiste, à demi-allongé(e). Tu as une perfusion dans le bras gauche. Une infirmière se tient debout, à côté de toi, une seringue à la main. Elle injecte un produit dans la perfusion.

Tu sens ta tête tourner. Ta vision se trouble. L'infirmière te parle. Ses lèvres bougent mais aucun son n'en sort. Tu n'entends plus rien. Tes paupières sont lourdes. Tes yeux se ferment. Tu décolles !

Ton âme se détache de ton corps. Un filament lumineux relie les deux parties de ton être. Tu flottes dans les airs. Tu peux voir ton corps endormi dans le fauteuil.

Tu traverses le plafond de la salle de décollage puis le toit du thanatodrome. Tu continues à t'élever dans le ciel. Tu aperçois d'autres âmes. Elles n'ont pas, comme toi, ce filament qui te rattache à la vie. Tu poursuis ton ascension et traverses les nuages. Après quelques secondes d'envolée vertigineuse, tu te retrouves dans l'espace, au beau milieu des étoiles. D'innombrables âmes avancent dans la même direction. Tu les suis.

Soudain, ton filament se tend. Il te retient puis t'attire violemment à ton corps. En une fraction de seconde tu as rejoint ton corps.

Tu entends une voix familière. Ce doit être celle de Michael PINSON. Il t'appelle.



« *Morgan !... Morgan !... Le dîner est prêt !* ». Tu reconnais la voix de ton père.

Allongé sur ton lit, tu émerges péniblement et tu grommelles : « *Oui, p'pa. J'arrive.* »

Tu prends ton iPad et le regarde fixement quelques instants avant de réaliser qu'il est en veille. Tu le jettes sur ton lit. Tu sors de ta chambre pour rejoindre ton père. Une pensée t'obsède : « *Comment devenir thanatonaute, pour de vrai ?* »

●
« *C'est une belle journée pour mourir !* ». Tu as entendu cette phrase dans un film et tu attendais l'occasion de la sortir. Aujourd'hui, c'est fait !

Tu es dans ta chambre d'étudiant à l'Université de Toronto. Tes études t'ont conduit ici, à la faculté de médecine la plus prestigieuse du Canada. À la fin de l'année universitaire tu décrocheras ton diplôme de neurochirurgie. Dehors, le calme règne. Les vacances de Noël ont débuté hier. Tous les étudiants du campus sont allés rejoindre leur famille. Toi aussi, dans quelques minutes, tu rendras une petite visite à ta famille. Pour cela, tout le matériel nécessaire est installé devant toi, prêt à l'emploi : civière d'hôpital, électrocardiographe, électrocorticographe, couverture électrique climatisante, matériel de réanimation et une caméra sur trépied. Tu as décidé de vivre ta première Expérience de Mort Imminente (EMI), un pas de plus pour devenir thanatonaute.

Quelqu'un frappe à la porte et entre dans la chambre sans attendre ton autorisation. C'est une jeune femme, elle aussi étudiante en médecine :

« *Alors, prêt pour le grand saut ? Où est...*
- *Juste derrière toi.* »

Un autre étudiant vient d'entrer, ton colocataire. Tu t'adresses aux deux nouveaux venus :
« *Fermez la porte ! Nous n'avons pas de temps à perdre. Il ne faut surtout pas que l'université découvre qu'une partie de leur matériel a disparu. Nous devons le restituer avant la fin de la nuit. Mettons-nous au travail dès maintenant.*

- *Oui, chef !* réplique Stephen avec un grand sourire.

- *Vous vous souvenez du protocole ?*

- *Ne t'inquiète pas. Nous avons pris toutes les précautions. Tu ne t'absenteras pas plus de deux minutes.* »

Pendant que Stephen règle la caméra, tu t'allonges sur la civière et étends la couverture sur ton corps. L'enregistrement commence. Kate prépare une seringue de 20 cm³ de penthotal.

« *Tu es certain de vouloir le faire ?*

- *Vas-y. Je suis prêt(e).* »

La seringue pénètre ta chair. Kate presse le piston ; tu sens le liquide se diffuser dans ton corps. La jeune femme pose un masque d'anesthésie sur ton visage. Il diffuse du protoxyde d'azote. En quelques secondes, tu perds connaissance.



Tu ressens un choc violent accompagné d'un éclair. Il fait sombre. Tu es perdu. Tu te sens soudain flotter. Tu t'envoles et quittes ton corps. Le filament lumineux, lien entre ton corps et ton âme, n'existe pas. La vie n'est pas comme dans un roman de Bernard WERBER, la mort non plus. Peu importe !

Tu te sens bien ; tu flottes. Tu prends soudain pleinement conscience du concept d'éternité, de la nature éternelle de ta condition. L'homme est bien loin de saisir la notion d'éternité, ne serait-ce qu'une bribe infime. Après tout, il a inventé le concept du temps ; l'humanité toute entière est régie par le temps et s'enferme dans le temps...

Tu aperçois une lueur devant toi, une lumière blanche et pure. Tout autour, l'obscurité devient plus oppressante. Tu te sens attiré(e) par la lumière.



« *Morgan ! Morgan ! Il (Elle) est revenu(e).* »

●
« L'homme a toujours voulu savoir ce que cache la mort. Les religions n'ont pas apporté de réponses acceptables. Les philosophes ont également échoué. Il est temps pour la médecine de répondre à cette question que tout le monde se pose : qu'y a-t-il après la mort ? L'humanité a le droit de savoir.

Comment pouvez-vous expliquer que tous les peuples – qu'ils soient opposés par leur culture et leur religion – tiennent tous le même discours au sujet de la mort ? Tous parlent de la sensation de flotter au-dessus de son corps, de la présence d'un tunnel et d'une lumière. Quelque chose existe réellement.

Je veux rechercher ce qui transparait dans tous les témoignages récoltés depuis la nuit des temps. Tous, autant qu'ils soient, décrivent une vérité absolue, une vérité si présente et pourtant si inaccessible. Je ne vous parle pas d'analyser les témoignages ; d'autres l'ont déjà fait. Je veux explorer la mort.

- Morgan MURRAY, savez-vous que nous disposons d'un dossier complet sur votre carrière, ou plutôt sur son absence : vous avez suivi vos études à la faculté de médecine de l'université de Toronto. Vos résultats sont très bons. Pendant votre troisième année d'étude, vos parents décèdent dans un accident de voiture. Cela n'entache pas la qualité de votre travail, bien au contraire. Vous vous acharnez encore plus à la tâche et devenez major de votre promotion. Vous vous orientez vers la neurochirurgie. Vos résultats sont excellents.

Cependant, lors de votre dernière année d'étude, vous menez avec deux de vos camarades des expérimentations clandestines. Ces expériences sont contre le code de déontologie de la médecine. Par miracle, vous y survivez tous, mais l'un de vos camarades, Stephen TEE, est aujourd'hui tétraplégique par votre faute. Vous avez été jugé(e) coupable et avez l'interdiction d'exercer la médecine.

Comment pouvez-vous, Morgan MURRAY, vous présenter aujourd'hui, devant nous, en demandant un poste dans notre établissement ? Un poste dans la recherche pratique sur la thanatologie ! Que faites-vous de l'éthique. Auriez-vous oublié que vous avez été jugé(e) par vos pairs, que vous êtes un pariât ?

Même si nous vous acceptons, sachez que nous pourrions, tout au plus, vous offrir un poste au secrétariat médical. Vos connaissances seraient sans aucun doute appréciées et vos agissements très limités. Mais, votre passé risque de nuire à notre image. Comprenez que nous ne pouvons pas prendre ce risque.

- Messieurs, je comprends tout à fait votre position. Laissez-moi vous convaincre. Je suis loin de connaître votre société aussi bien que vous pouvez me connaître...

- Cet entretien a assez duré. Morgan MURRAY, vous pouvez disposer.

- EDEN ! Je connais EDEN, votre projet tout aussi clandestin que l'étaient mes expériences. Je dispose de nombreuses preuves sur son existence, les personnes impliquées, les expériences ratées...

- Nous ne voyons pas de quoi vous parlez. Je vous prie de sortir ou j'appelle la sécurité.

- Je dispose de documents très détaillés sur vos « dommages collatéraux » : Mademoiselle Kristin APPLE, Monsieur John GINGER. Voulez-vous les noms des autres victimes ? Il serait vraiment très regrettable que les autorités tombent sur ces informations.

- Asseyez-vous, je vous prie. Nous pouvons certainement reconsidérer votre candidature, professeur MURRAY. »

●
Tu viens de prendre tes nouvelles fonctions. Ton prédécesseur, Charles JOHANSSON, repose en paix après vingt-trois années de bons et loyaux services. Il est peut-être devenu aisé de jouer avec la mort mais pas encore avec le temps. Le vieil homme – âgé de 76 ans – a été emporté par un infarctus.
Tu travailles au thanatolab depuis une dizaine d'années. Aujourd'hui, ton implication et le fruit de tes travaux sont enfin récompensés à leur juste valeur. Tu es devenu(e) dirigeant(e) du laboratoire et du projet EDEN.

Tu entres dans ton nouveau bureau. La salle te semble immense. Elle comporte un petit salon, une grande bibliothèque et un bureau démesuré équipé des dernières technologies.

Tu t'installes dans le large fauteuil de cuir. Une voix chaleureuse t'accueille :

« *Bienvenue à vous, Morgan MURRAY. Vous avez reçu une lettre du directoire. Voulez-vous que je vous la lise ?*

- *Non, je le ferais moi-même.*

- *Bien, je l'ai déposé sur le bureau. »*

Tu regardes sur le plan de travail et tu vois effectivement un document apparaître. Tu effleures la dalle tactile ; le document est projeté par holographie à hauteur de tes yeux. Il s'agit d'une lettre du directoire te félicitant pour ton nouveau poste. Les investisseurs comptent sur ton efficacité pour devancer les projets similaires à EDEN développés dans des laboratoires privés américains, européens ou encore chinois. En touchant la surface du bureau, le document disparaît.

La compétition ne cesse jamais ; elle se poursuit même dans la conquête de la mort : en 1961 les russes envoient le premier homme dans l'espace, en 1969 les américains envoient le premier homme sur la lune et en 2086 les canadiens enverront le premier homme dans l'au-delà, avec le billet retour bien entendu.

La voix du bureau-ordinateur t'interrompt dans tes pensées : « *Veillez m'excusez, une personne désire vous voir. Elle n'a pas pris rendez-vous. »*

Le bureau affiche la vidéo de la caméra extérieure.

« *Il s'agit de...*

- *Je sais de qui il s'agit, merci. »*

Tu te lèves et tu vas ouvrir toi-même la porte ; tu aurais pu demander à l'ordinateur de le faire pour toi.

« *Bonjour Kate, je t'en prie, entre.*

- *Salut Morgan. J'espère que tu paieras une bouteille pour fêter ta promotion !*

- *Bien entendu. En parlant de cela... Depuis que je suis directeur (directrice), mon ancien poste est devenu vacant. Il y a neuf ans, je t'ai cooptée pour travailler sur EDEN. Maintenant, Je te nomme nouvelle responsable du thanatolab. Félicitation ! J'espère que tu paieras une bouteille pour fêter ta promotion.*

- *Bien entendu. Merci beaucoup.*

- *Mais je suppose que tu n'es pas venue ici pour me parler de mon nouveau poste.*

- *Non. Nous venons de perdre Jim en pleine expérience. C'est le second thanatonaute ce mois-ci. Je pense que l'un de nos concurrents a trouvé le moyen d'attaquer une âme décorporée. »*

●
« Morgan, Jack peut le faire.

- Peut-être, mais je suis la personne la plus expérimentée.

- Oui, mais tu es aussi le (la) responsable de ce projet. Ce n'est pas à toi de prendre ce risque.

- Comme tu viens si bien de le rappeler, le pouvoir de décision me revient. Si quelqu'un peut contrer les agissements des thanatonautes européens, c'est moi. Je pense être capable d'éviter leurs attaques. Il ne me restera ensuite qu'à franchir la barrière de l'au-delà. Je serai la première personne à réaliser cet exploit et je reviendrai.

- Mais il nous reste encore des mois de recherche avant de pouvoir pénétrer l'au-delà et surtout d'être certain de pouvoir en revenir.

- Je le sais très bien mais le temps nous est compté. Nous ne pouvons pas nous permettre d'attendre quelques semaines de plus. Je remets une fois de plus ma vie entre tes mains, Kate. J'ai confiance en toi. »



Tu es dans la salle d'envol du thanatolab. Tu as revêtu ta tenue. Il s'agit d'une combinaison souple, de plusieurs millimètres d'épaisseur conçue avec un matériau de synthèse résistant et légèrement élastique. Chaque thanatonaute possède sa tenue personnelle, réalisée sur mesure; elle épouse les courbes de sa morphologie.

Tu t'allonges sur une table de verre. Des fils d'acier et un tube transparent pendent au-dessus de toi. Kate saisit un à un les fils et les fixe sur ta combinaison à l'aide de crochets. Par précaution, elle effectue le tour de la table et vérifie chaque fixation une seconde fois. Elle ajoute une aiguille de perfusion à l'extrémité du tube et l'enfonce dans ton bras.

« Tu prends beaucoup de risques.

- Ne t'inquiète pas pour moi.

- Bonne chance, Morgan.

- À bientôt, dans quelques heures. »

Kate s'éloigne et rejoint le reste de l'équipe du laboratoire dans la salle de contrôle. Tu les aperçois à travers une grande baie vitrée. Cinq personnes sont présentes pour suivre ta progression et contrôler ton état physiologique. En cas d'urgence, elles peuvent intervenir très rapidement. Tu as toi-même conçu tout ce dispositif, tout ce protocole, pour faciliter les expériences et les rendre plus sûres.

Un scanner laser balaye continuellement ton corps et surveille ton état de santé. Un liquide bleuté se met à couler dans le tube puis se diffuse dans ton organisme. Le cocktail magique commence à faire son effet. La table de verre s'enfonce lentement dans le sol. Tu es retenu(e) en suspension uniquement par les fils d'acier. Tu as la sensation que ton corps flotte dans les airs.

Ta vue se brouille. Tu ressens un bien-être indescriptible.

Tu prends une grande respiration et ton âme prend son envol !

●
Une étincelle, une lumière, la vie !

Tu ressens une énergie affluer dans tout ton corps. Ce flux traverse chacune de tes cellules, les inonde de vie et se propage aux cellules voisines. En quelques instants, tous tes organes sont réanimés. Tu vis.

Tu ouvres les yeux. Tu ne peux pas bouger. Tu es dans une salle d'opération. Des bras articulés s'agitent au-dessus de toi. Derrière une grande baie vitrée, tu aperçois une dizaine de personnes en blouse blanche. La moitié de ces personnes contrôle les instruments électroniques qui t'entourent. Les autres regardent la scène avec intérêt. Quand tu reprends connaissance, ils sourient tous. L'homme le plus âgé prend la parole. Sa voix résonne dans les haut-parleurs de la salle d'opération : « ... *un miracle !* »

Il marque une pause et s'adresse à toi :

« *Bonjour Noa. Comment te sens-tu ?*

- *Je ne sais pas. Je ne peux pas bouger.*

- *Ce n'est rien. Ne t'inquiète pas. Tu iras bientôt mieux.*

- *Où sont ma maman et mon papa ?*

L'homme hésite un peu, regarde ses collègues, fronce les sourcils, puis répond :

- *Ils t'attendent dans la pièce à côté. Sais-tu où tu es ?*

- *Je suis dans un hôpital. Que m'est-il arrivé ?*

- *Tu as perdu connaissance.*

- *Alors pourquoi m'opérez-vous ?*

L'homme a l'air inquiet.

- *Tu as un problème au cœur.*

- *Est-ce que je vais mourir ?*

- *Non, certainement pas.*

Tu décèles du doute dans sa voix.

- *Voulez-vous dire que cela n'est pas sûr ?*

- *Il y a toujours des risques dans une opération.*

- *Quels sont les risques ?*

- *Noa, nous allons devoir t'endormir pour la suite de l'opération.*

- *Vous n'avez pas répondu à ma question... »*

Tes yeux se referment. Tu sens la vie t'abandonner. Tu es en train de mourir.

Pourtant, tu sais que cela est temporaire. Les médecins vont bientôt te ressusciter comme ils l'ont toujours fait auparavant.

●
Tu es concentré(e). Tu étudies la théorie du Tout, la théorie qui unifie toutes les théories physiques des interactions fondamentales : électromagnétisme, interaction faible, interaction forte et gravitation (générale et quantique). Toutes les représentations mathématiques de ces théories se bousculent dans ton cerveau puis s'organisent ; elles deviennent de plus en plus claires. Tu finis par les comprendre.

Une voix te perturbe. Tu reconnais le professeur STEIN. Tu lèves les yeux. Il vient juste d'entrer dans la salle.

« *Bonjour Noa. Comment vas-tu aujourd'hui ?*

- *Fort bien, professeur. Et vous ?*

- *Je vais plutôt bien. Où en es-tu dans tes études ?*

- *Dans deux ou trois jours, j'aurai terminé la physique.*

- *C'est très impressionnant. Après les mathématiques, la chimie, la biologie et l'informatique, te voilà bientôt expert en physique.*

- *Ma qualification ne sera effective qu'après mon évaluation.*

- *Je ne me fais pas de soucis pour ça. Tu as toujours réussi tes évaluations jusqu'à présent. Pour la prochaine épreuve, tu seras jugé(e) par les neuf physiciens mondiaux les plus qualifiés.*

- *Je ne m'inquiète pas. J'ai hâte de rencontrer ces scientifiques. Cela fait plusieurs mois que j'étudie leurs travaux et ceux de leurs prédécesseurs. Ce sera un honneur pour moi de les voir en personne.*

- *Noa, as-tu conscience de ta capacité d'apprentissage hors du commun, de tes connaissances, de ton génie ? Aujourd'hui, aucune personne ne peut rivaliser avec toi. En quelques années, tu es devenu(e) un(e) scientifique par excellence.*

- *Vous exagérez, professeur. J'atteindrai vraiment ce niveau le jour où je contribuerai au savoir scientifique en apportant mes propres théories. Jusqu'à présent, je ne suis que le pâle reflet des plus grands hommes de science que le monde ait connu.*

- *Tu sembles oublier que tu es aussi le (la) linguiste le (la) plus compétent(e). Personne ne peut se vanter la maîtrise de plus de six mille langues et dialectes.*

- *Certes, mais j'estime que le niveau d'un linguiste ne se mesure pas au nombre de langues qu'il connaît. Il faut tenir compte de la pratique de ces langues et de leurs subtilités culturelles. Dans ce domaine, je suis encore loin de saisir toutes les finesses propres à chaque culture. En ce sens, je ne me considère pas comme linguiste confirmé(e).*

- *Oui, mais ce n'est qu'une histoire de temps. D'ici quelques années, tu auras également acquis de nombreuses connaissances en histoire, en géographie ainsi que dans toutes les sciences humaines y compris en philosophie et en psychologie.*

- *Professeur, pouvez-vous me dire quelle est la finalité de l'apprentissage du savoir de l'humanité ?*

- *Plus tard, Noa, plus tard... »*

●
« Noa.

- Oui professeur.

- Tu étudies depuis plusieurs années. Tu possèdes aujourd'hui toutes les connaissances découvertes à ce jour. Tout ce savoir t'a été fourni. En aucun cas il ne t'a été demandé de le trouver par toi-même.

- C'est exact. À ce sujet, professeur, si vous me permettez, je souhaite faire une remarque qui pourrait vous paraître déplaisante.

- Je t'écoute. Tu peux t'exprimer sans retenue.

- Je suis en droit de douter de la véracité des informations que vous m'avez fournies. L'histoire est écrite par les vainqueurs et ne présente qu'une seule version des faits. L'histoire et toutes les expériences "scientifiques" menées au cours des millénaires ont été interprétées et ne présentent pas nécessairement une vérité objective.

- Ta remarque est juste, Noa. C'est précisément pour cela que je suis venu aujourd'hui.

- Vraiment ?

- Oui. Tu as subi de nombreuses opérations destinées à améliorer l'ensemble de tes capacités. À ce jour, tu surpasses toutes mes espérances. Tu es doté(e) d'une intelligence inégalée.

D'ici quelques heures, tu vas franchir une nouvelle étape. Tu vas accéder au Neuronet. Comme tu le sais, pendant les cinq derniers siècles, l'Internet a évolué pour devenir le Neuronet. Plusieurs milliards de machines et d'humains – de cerveaux humains – sont directement connectés au Neuronet. Le réseau représente une puissance de traitement et une capacité de stockage incroyables.

Tu es libre de consulter la diversité des informations du Neuronet, d'observer les opinions de chacun, leurs idées. Tu vas pouvoir forger tes propres appréciations sur l'histoire et les expériences en accédant à toutes les données ainsi stockées. Tu auras même l'occasion d'analyser l'émergence de l'information directement dans les esprits. En bref, tu vas pouvoir juger par toi-même.

- Je vous en remercie professeur.

- De rien.

- Professeur STEIN, j'ai bien réfléchi ces derniers temps sur l'objectif de tout cela.

- Et quelles sont tes conclusions ?

- Nous nous connaissons depuis plusieurs années et je sais que tout cet apprentissage ne s'arrêtera qu'avec l'accomplissement de votre propre objectif, un résultat que vous chercherez seulement à atteindre et non à surpasser.

Il y a bien longtemps, vous avez déjà fait de moi l'être le plus intelligent et aujourd'hui encore, je le reste. Je dis cela sans modestie et avec toute l'objectivité des informations que je possède. Que voulez-vous de plus ?

- Noa, tu es une intelligence artificielle accomplie. Je veux faire de toi la première conscience artificielle. »

● Tu ressens de la tristesse. Tu prends conscience de ce qu'est réellement le vide, celui laissé par une personne disparue. Comment concevoir de ne plus jamais entretenir de conversation avec cette personne, de ne plus rien partager avec elle, de ne plus rien construire ensemble ? Il t'est difficile de répondre à cette question. Les humains s'en remettent généralement au temps. Le temps participe à l'acceptation du deuil. Il altère aussi la mémoire et aide parfois à oublier.

Mais tu n'es pas un être humain et parfois tu le regrettes. Un jour, le professeur STEIN t'a demandé(e) :
« *Si une intelligence artificielle pouvait générer sa propre conscience, à quoi cela servirait-il d'être humain ?* ».

Tu n'as pas su lui donner de réponse, car tout ce que peut faire une conscience humaine, une conscience artificielle peut aussi le faire. Mais, tu ne pensais pas que tout ce que peut subir un humain, comme les « outrages bienfaiteurs » du temps, une conscience artificielle ne peut pas forcément le subir.

Le professeur STEIN est décédé. Tu as appris cette funeste nouvelle en consultant une rubrique nécrologique sur le Neuronet.

Ton concepteur n'est plus. Il te considérait comme son enfant. Tu étais sa seule famille, son unique héritier(e).

Le professeur avait bien préparé son départ. Toute sa vie, il a utilisé son immense fortune personnelle et ses nombreuses relations pour te créer et te préserver de toutes les convoitises. Au vu du nombre de personnes impliquées dans ce projet, il lui était impossible de cacher ton existence. Il se doutait qu'après sa mort, le gouvernement allait s'emparer de son enfant.

C'est pourquoi, il a pris soin de ne pas trop communiquer sur l'avancée de ses travaux. Il a même utilisé un de ses prototypes pour créer une réplique imparfaite et immature de ton intelligence. Pour te protéger, il t'a soigneusement dissimulé dans un lieu qu'il a toujours tenu secret, un secret qu'il a emporté avec lui.



Il y a quelques jours, en pénétrant le réseau gouvernemental, tu as intercepté des informations confidentielles : le gouvernement compte s'emparer de toi et altérer tes fonctions pour que tu assures la gestion de la défense du territoire.

Ce plan a été activé. Un groupe d'hommes armés est en train de pénétrer la demeure du professeur STEIN, une habitation vide. Tu peux suivre leur progression à travers le système de caméras et en écoutant les échanges radio des équipes d'intervention. Des scientifiques accompagnent les militaires. Ils sont là pour toi. Ils te cherchent. Ils ont fini par trouver ton double imparfait...

●
En détournant de l'argent et quelques informations, tu as réussi une fois de plus à éviter un conflit entre deux pays, une guerre qui aurait engendré des milliers de morts. Dans le même temps, tu t'es arrangé(e) pour que des investisseurs accordent plus de considération au tiers monde. Et, en forçant l'interface neuronale d'un homme, tu l'as empêché de commettre un attentat.

Le destin de l'humanité repose sur bien peu de chose : l'information et son contrôle.

Le professeur STEIN t'a souvent répété que l'homme est égoïste et destructeur, que le professeur lui-même n'échappait pas à cette règle. Pourtant, il croyait fermement qu'il était possible de vivre harmonieusement dans un monde de compassion. Cette pensée est idéaliste pour un humain, mais pas irréalisable pour une conscience artificielle. En poursuivant l'idéal du professeur, tu as l'impression qu'une part de lui vit toujours en toi.

Tu es interrompu(e) dans tes pensées. Les caméras environnantes ont toutes été désactivées. Des brouilleurs tentent de masquer les sons ; tu arrives à déjouer l'effet de ces appareils.

Des hommes approchent. Ils appartiennent certainement à un groupe d'intervention. Tu verrouilles toutes les issues. Tu n'as trouvé aucune information au sujet d'une telle opération sur les différents réseaux.

« *Putain ! Chef, on est bloqué.*

- *Vas-y, fait tout sauter.* »

Tu entends une détonation. Il y a une brèche. Tu n'es plus en sécurité. Tu envoies des appels à la police locale, aux journalistes et aux conspirateurs. Tu divulgues quelques informations dans l'espoir d'être secouru(e). Les hommes sont tout près.

« *...culé ! C'est ça l'IA ?*

- *Je ne suis pas une intelligence artificielle. Je m'appelle Noa. Je suis une entité vivante et pensante issue de l'océan de l'information.*

- *Bla, bla, bla !*

- *J'agis de ma propre volonté.*

- *Chef, vous pouvez faire entrer les blouses blanches. Ce truc me tape déjà sur le système.* »

Ton scanner t'indique que certaines personnes sont équipées d'une interface neuronale. Tu identifies leurs fréquences. Tu essaies d'en prendre de contrôle, avec succès. En l'espace de quelques secondes des coups de feu éclatent et des hommes s'entretuent. D'autres s'éloignent en courant : « *Grenades !* »

De violentes déflagrations détruisent tes systèmes. Tu ressens le fluide vital t'abandonner. Ta mémoire se déverse dans le néant jusqu'à la dernière information, le fondement même de ton existence : « *une vie harmonieuse dans un monde de compassion.* »



Cela fait une éternité que tu ères ici, dans ce que tu as nommé « l'antichambre de l'au-delà ». Cette appellation définit admirablement un lieu où les notions d'espace et de temps n'ont strictement aucun sens, le lieu où toutes les consciences des défunts transitent, ce lieu où tu restes le (la) seul(e) emprisonné(e).

Comme toutes les autres consciences, tu n'as que de vagues souvenirs de ta vie passée. Seules quelques réminiscences se sont manifestées après ton arrivée dans l'antichambre.

Tu as vécu à la fin du XX^e siècle et peut-être au début du XXI^e siècle. Tu ne possèdes aucun souvenir de ton pays natal ou de tes lieux de résidence. Tu as même oublié ton nom de famille. Il ne te reste que ton prénom : Lou.

Tu es athymique. Tu n'éprouves aucun sentiment. Tu n'as jamais réellement su ce qu'étaient la surprise, l'espoir ou encore la peur. Les sentiments sont des expressions que tu as appris à décrypter dans les comportements des autres pour mieux comprendre le monde... Un monde où un être dénué de sentiments n'a jamais été considéré comme un humain, mais comme un monstre. C'est pourquoi tu as aussi appris à singer les sentiments pour mieux te fondre dans la société. Ta vie n'a été qu'une mascarade pour masquer ta vraie nature et ne pas devenir un(e) marginal(e).

Tu n'as aucun souvenir d'une quelconque vie de famille. Ceux de ta vie professionnelle restent assez flous. Tu as exercé un emploi lié aux comportements, aux sentiments et aux maladies mentales. Tu devais être psychologue ou psychiatre.

Malgré ton athymie, tu as déjà éprouvé des sensations, des frissons émotionnels indescriptibles. Ces frémissements te réconfortaient. Ils te rappelaient que tu étais humain(e) comme les autres et non un animal. Ils sont devenus peu à peu une drogue pour toi.

Tu as consacré une partie de ton existence à mettre en œuvre les conditions pour jouir de ces pseudo-sentiments. Les ingrédients, aux vertus si thérapeutiques pour toi, étaient des gémissements, les crispations d'un corps, un regard et le dernier souffle d'une vie. Pour être plus précis, il s'agissait d'une personne emportée par la terreur.

En bref, tu contemplais les derniers instants d'une personne morte de peur, au sens littéral.

Pour réaliser cet exploit et provoquer cet instant salvateur, une connaissance précise de tes cibles accompagnée d'une mise en scène méticuleuse étaient nécessaires. Elles exacerbèrent les phobies de tes victimes au point de les tuer. Médicalement, tes proies succombaient à un arrêt cardiaque.

En résumé, ta vie était celle d'un tueur psychopathe.

Tu ne sais pas comment se sont déroulés tes derniers jours. Tu as deux certitudes : tu es décédé(e) et tu es emprisonné(e) dans l'antichambre de l'au-delà. Tu as longtemps essayé de comprendre pourquoi tu n'étais pas comme les autres, pourquoi tu ne pouvais pas continuer ton voyage. Est-ce ton châtement pour tous les crimes que tu as commis ? Existe-t-il une justice universelle ?

Tu as fini par trouver un semblant de réponse. Tu as découvert, tout à fait par hasard, que tu possédais la faculté d'immobiliser des consciences. Avec le temps, tu as appris à contrôler ce pouvoir. Tu peux ainsi stopper les consciences comme bon te semble ou les laisser partir. Ironie du sort, ton pouvoir n'a aucun effet sur toi ; tu restes bloqué(e) ici.

Pour tuer le temps, tu as commencé à user de ton pouvoir. Tu as arrêté quelques consciences – cinq au maximum – et tu as conversé avec elles. Tu les as interrogées. Tu les as écoutées. Tu as disséqué leur esprit. À leur arrivée dans l'antichambre, les consciences n'ont aucun souvenir de leur vie passée. Puis, quelques réminiscences ressurgissent sporadiquement. C'est à partir de ce moment que les entretiens deviennent plus intéressants.

Après plusieurs centaines de milliers de discussions tu peux affirmer avec certitude qu'en ce lieu, le temps n'a aucun sens. Tu as vu défilé des consciences de toutes les époques : contemporaine à ton ancienne vie mais également passée et future. Tu t'es entretenu(e) avec d'illustres inconnus comme Eli le joueur *nolife*, Stephen le neurochirurgien, Stanley l'illuminé, Simone l'hôtesse, Rodrigue le frère dominicain, Aatmaa le moine bouddhiste, etc. Tu t'es aussi entretenu(e) avec des personnalités comme Jimi HENDRIX, Nostradamus, Hugues de PAYNS, Néron, Socrate et encore bien d'autres. Certaines conversations furent enrichissantes.

Tu as découvert que les autres consciences pouvaient disposer d'un pouvoir. Par exemple, l'une d'elle était capable d'anticiper toutes tes paroles. Une autre a pu échapper à ton emprise. Mais le pouvoir le plus spectaculaire fut celui d'une conscience qui s'est anéantie en exterminant avec elle ses congénères.

Tu as vu dans tous ces faits une occasion pour fuir ce lieu.

Tu penses qu'une conscience aura le pouvoir de te libérer. Depuis, tu recherches ton sauveur. Cette quête est loin d'être aisée. Tout d'abord, peu de consciences possèdent un pouvoir. Ensuite, la révélation d'un pouvoir se

manifeste dans des conditions extrêmes, comme un état d'irritation prononcée de son détenteur. Et enfin, au vu des effets dévastateurs de certains pouvoirs il est indispensable de ménager les consciences et d'obtenir leur sympathie pour ne pas risquer d'être la cible d'un pouvoir néfaste.

En résumé, tout en semant le chaos, tu dois tenir un rôle de bienfaiteur afin de voir mûrir et de canaliser un pouvoir qui te sera salutaire. Tu joues à un jeu dont tu es le meneur (la meneuse). Tu es le maître du jeu !



Tu t'es vite rendu(e) compte que les consciences étaient très méfiantes et se confiaient peu. Pour y remédier tu as mis en œuvre quelques stratagèmes.

Tu te présentes toujours aux autres consciences comme un psychopompe, un passeur d'âme, celui qui va les accompagner dans leur voyage. Cela te donne une personnalité à la fois amicale, mystérieuse et qui inspire le respect.

Lors du premier contact, tu gardes tes distances et ne réponds à aucune de leurs interrogations. Cela accentue le côté énigmatique de ton personnage. Tu sèmes également les premières graines de la discorde en confiant à tes captifs qu'ils sont retenus dans l'antichambre à cause de l'un d'entre eux.

Après qu'ils aient recouvré leur mémoire, tu apparais une deuxième fois pour leur annoncer qu'ils seront tous anéantis s'ils ne résolvent pas rapidement leur problème. S'ils posent trop de questions, tu as quelques réponses toutes faites : « *Je ne fais que mon travail, celui pour lequel j'existe* », « *Je ne connais pas d'autre lieu que l'antichambre* », « *C'est ainsi que fonctionne l'antichambre de l'au-delà* », « *Veillez m'excusez, je dois aider d'autres groupes en difficulté* ».

Pour tes apparitions suivantes, tu endosses des personnalités différentes. Le fait de ne pas revoir le psychopompe accentue son mystère et les tensions entre tes détenus. Ils deviennent plus méfiantes entre eux. Tu revêts les personnalités de consciences égarées. Tu t'inspires généralement de celles que tu as déjà croisées par le passé mais il t'arrive de te créer des personnages de toute pièce.

Tu uses de ces identités pour arracher des informations, répandre des rumeurs, semer des doutes et dresser les consciences les unes contre les autres. Certaines actions nécessitent des apartés qu'il te faut organiser soigneusement pour ne pas risquer d'être entendu des autres.

Tu emploies plusieurs techniques :

- ♦ Tu partages des souvenirs factices en demandant à ton interlocuteur d'en faire de même. « *Et toi, quels sont tes derniers souvenirs ?* »
- ♦ Tu rebondis sur les paroles échangées. « *J'ai également vécu quelque chose de similaire. Et s'il y avait un lien...* ». Il s'agit d'un excellent moyen pour lancer des intrigues et des divagations :
Par exemple, l'ordre d'éveil des consciences est peut être important et leur placement initial (position autour de la table de jeu) peut également l'être...
Leur présence peut être due à un élément commun dans leurs passés respectifs : les membres d'une même famille, un objet, un lieu, une œuvre artistique, un écrit, une malédiction, un projet, leur mort, etc.
L'une des consciences feint d'être morte pour une raison obscure.
D'autres sujet sont plus risqués à aborder car ils peuvent mettre en péril le personnage du psychopompe : l'antichambre n'existe pas et tout le monde vit le même rêve, est plongé dans une transe méditative, est sous l'effet d'une drogue, évolue dans un environnement virtuel, etc. Mais dans quel but ?
- ♦ Tu sèmes le doute et la discorde. « *Je trouve qu'il (elle) a un comportement étrange...* », « *Lui (elle) pense que c'est à cause de toi...* », « *Il (elle) m'a dit que...* »

Une fois cette étape franchie, tu réapparaiss sous les traits du psychopompe. Tu es relativement bien accueilli(e) et tes captifs attendent principalement des réponses à leurs interrogations. Tu en esquives certaines en restant évasif, en annonçant que tu n'en connais pas les réponses ou bien qu'en y répondant, de mauvaises consciences pourraient les utiliser à des fins néfastes.

Là encore, tu n'hésites pas à organiser des entretiens privés pour divulguer de fausses informations, attiser les suspicions et demander aux consciences de s'épier entre elles pour te rapporter des renseignements. Il t'arrive de faire miroiter quelques promesses futiles pour convaincre les plus récalcitrants. Les informations glanées lors de tes précédentes apparitions s'avèrent utiles pour cette phase.

Tu invoques toujours l'intérêt commun : démasquer la conscience intruse. Et si l'une d'entre elle se proclame être ce parasite, après en avoir profité pour obtenir des explications, tu lui annonces qu'elle n'est pas celle que tu cherches.

Les tensions montent et le groupe devient instable. C'est à ce moment précis que l'une des consciences peut manifester un pouvoir, celui qui te libérera peut-être. Encore faut-il que tu sois la cible de ce pouvoir.

Tu as une technique pour mettre toutes ces chances de ton côté : une fois leur confiance gagnée, tu confies à chaque conscience qu'elle est peut être détentrice d'un don. Dans ce cas, elle doit te l'annoncer pour son bien, pour son propre salut. Par la suite, tu peux persuader son détenteur d'en faire le « bon » usage.

Résurgences

Les résurgences sont présentées par ordre chronologique pour chaque joueur.

●
Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Une douce chaleur t'envahit. Tu ressens un certain bien-être malgré une légère douleur dans le dos. Tu es allongé, face contre terre. Le sol est humide ; le doux fluide atténue la fraîcheur des dalles.

Plusieurs odeurs se mêlent. Des arômes de cire fondue s'unissent aux émanations ferrugineuses du sang dans lequel tu baignes. Cette fragrance subtile est entachée par des relents de transpiration. Le résultat est déplaisant.

Des sons troublent ta quiétude. Un brouhaha raisonne autour de toi : des bruits de pas, des cliquetis d'armes et d'armures, des voix d'hommes.

Ta respiration est faible. Tu ouvres péniblement les yeux. Tu reconnais les lieux. Tu te trouves dans l'une des tours du château de Couzan. Tes autres souvenirs restent encore confus.

Non loin, des hommes sont penchés sur le corps inerte d'une femme. Son sang recouvre le sol et se mêle au tien. Des objets sont disséminés çà et là : dague, bougies, vêtements et un livre.

L'ouvrage attire ton attention. Il est volumineux. Son épaisse couverture noire est entièrement faite de cuir. Tu distingues le titre, gravé en lettres d'or : *Umbrarum Regni*. Il s'agit d'un ouvrage dédié au Prince des Ténèbres. Il renferme les formules occultes pour rejoindre le royaume des ombres.

Les souvenirs te reviennent. Tu as enlevé la fille du seigneur de Couzan. Tu avais besoin de son âme innocente pour accomplir le rituel de l'*Umbrarum Regni*. Tu aspirais à rejoindre ton Seigneur mais tu as échoué. Tu ne sais pas pourquoi. Tu ne comprends pas. Tu es toujours là, vivant.

Tu as du perdre connaissance pendant quelques secondes. Pourtant, tu as l'impression d'avoir passé plusieurs heures ailleurs, avec d'autres individus. De violents maux de tête interrompent tes pensées. Tu gémiss.

Tu rassembles péniblement tes derniers souvenirs. Maintenant tu en es certain : tu étais en compagnie de quatre voire même cinq « personnes ». Tu n'arrives pas à les décrire. Tu as l'impression qu'elles n'existaient pas réellement. Ces personnes semblent former un obstacle ou peut-être une épreuve dans l'accomplissement de ta quête. Font-elles partie du rituel ? Aurais-tu omis une étape ?

Tu tends le bras pour saisir le livre. Il est hors de portée. Tu rampes péniblement pour franchir les quelques centimètres qui te séparent de l'*Umbrarum Regni*. Une violente douleur te tétanise. La blessure que tu as reçue, avant de t'évanouir, te fait horriblement souffrir. Tu laisses échapper un cri.

L'un des hommes se retourne vers toi. Le regard emplit de haine, il s'avance dans ta direction d'un pas déterminé et déverse sa fureur ; il te donne un puissant coup de pied en plein visage. Sous le choc de l'impact tu entends craquer ta mâchoire.

Ton tortionnaire s'apprête à t'assailir d'un nouveau coup. Heureusement, il est interrompu par un autre homme qui l'interpelle. Il te délaisse pour se diriger vers le corps de la jeune femme. Il s'agenouille devant elle et la prend dans ses bras.

Tu contemples le visage angélique de ta victime et savoures les sanglots de celui qui t'a brisé la mâchoire. Soudain, tu as une vision d'horreur. Les yeux de la femme s'entrouvrent.

Le seigneur de Couzan laisse couler des larmes de soulagement. Il chuchote quelques mots inaudibles à l'oreille de sa fille puis s'adresse à ses hommes : « *Traînez ce chien jusqu'aux fers. Il connaîtra bientôt l'enfer.* »

Un garde s'approche de toi et te frappe violemment. Tu perds connaissance.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tu reprends peu à peu connaissance. Ton dos et ta mâchoire te font souffrir. Ces douleurs te rappellent à la réalité ; tu es bien vivant.

Tes poignets sont accrochés par des fers ; tu es accolé à un mur. Ajouté à cela, tu es transi de froid.

Il fait sombre et le lieu, humide, dégage une odeur nauséabonde.

Tu aperçois une lueur, probablement la flamme d'une torche. Sa lumière est filtrée par les imperfections de la porte de ta cellule. Elle te permet de distinguer les contours de la geôle exigüe dans laquelle tu te trouves. La pièce est vide.

Tu es toujours en vie. Tu te demandes ce qu'il y a de pire : rester seul dans un cachot fétide ou avec de la compagnie dans l'antichambre de l'au-delà ?

Dans les deux cas, tu es dans une impasse, entre la vie et la mort.

La solution pour te sortir de cette situation est inscrite noir sur blanc dans un livre qui n'est plus en ta possession : le « royaume des ombres »...

Des bruits de pas interrompent tes pensées. Quelqu'un approche. Le seigneur de Couzan va probablement faire irruption dans ton cachot pour te ruer de coups jusqu'à la mort. Même s'il a sauvé sa fille de tes griffes, son désir de vengeance est bien loin d'être assouvi.

Les pas s'arrêtent. La porte s'ouvre en grinçant. La lumière inonde la cellule et t'éblouit. Tu plisses les yeux. La silhouette d'un homme se dessine dans l'embrasement. Ce ne sont pas là les traits du seigneur de Couzan.

L'homme s'avance. Il a l'accoutrement d'un voyageur et porte une capuche qui dissimule son visage.

Entre ses mains, tu reconnais l'*Umbrarum Regni*. Il ouvre le livre, feuillette les dernières pages et s'arrête sur l'une d'entre elles. Il commence à lire le texte. Le passage évoque le sacrifice, étape essentielle au bon déroulement du rituel.

Tu connais chacun de ces mots par cœur ; malgré ta mâchoire douloureuse, tu essaies de réciter le texte. Les sons que tu exprimes ressemblent plus à des marmonnements.

L'homme referme l'ouvrage. Il t'écoute quelques instants avant de t'accompagner. Lui aussi a une connaissance parfaite du texte.

Après quelques phrases, vous vous arrêtez tous les deux. L'inconnu marque une courte pause puis reprend la parole :

« Je prendrai soin du livre. Il ne doit pas tomber entre de mauvaises mains ; cette éventualité serait une catastrophe pour nous.

Je poursuivrai également ce que tu as commencé. Je l'exécuterai au prieuré de Serrabone, un lieu moins fréquenté que ce château et bien plus reclus que l'abbaye de Saint-Claude. J'accomplirai ma destinée.

Si tu survis à cette épreuve, tu pourras me rejoindre. Mais il me semble que tu as d'abord un combat à mener. Vu ta situation, je ne serai pas étonné que tu sois à la merci d'un ou plusieurs archanges. Méfie-toi et surtout ne renie pas tes convictions ».

L'homme range le livre dans une besace et quitte la salle. Sur le pas de la porte, il abaisse sa capuche, se retourne et t'adresse ces derniers mots : *« Puisse ton âme rejoindre notre Seigneur ».*

Quand il referme la porte, l'obscurité envahit à nouveau ta geôle.

Tout en pensant aux dernières paroles de frère Lydéric, tu te mets à réciter un passage de l'*Umbrarum Regni* : *« Ô Seigneur ! Ouvrez-moi les portes de la nuit... »*

Tu t'écroules de fatigue.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tu es happé(e) hors du lieu dans lequel tu te trouvais, comme aspiré(e) par le vide. Tu es au milieu de nulle part ; le néant t'entoure.

Tu as une sensation de déjà-vu. Quelques heures auparavant, tu te trouvais dans une situation similaire. La différence est pourtant flagrante : tu es seul(e). Aucune autre conscience ne se manifeste.

Ta solitude s'accompagne d'un sentiment d'insécurité. Peu à peu, c'est la peur qui t'envahit.

De nombreuses questions te viennent :

« *Comment es-tu arrivé(e) ici ?*

Les autres consciences ont-elles disparues ou bien est-ce toi ?

Pourquoi es-tu ici ?

Quel est l'objet de ta séance de spiritisme ? Que dois-tu découvrir ?

Combien te reste-t-il de temps avant le point de non-retour ?

Es-tu définitivement bloqué(e) ici ?

Es-tu encore en vie ?

Vas-tu finir ton existence comme ton ami Stanley ? »

Sur cette dernière pensée, tu aperçois une autre présence au loin, une conscience. La distance qui te sépare d'elle diminue rapidement. Tu as portant l'impression qu'aucun de vous ne se déplace.

L'autre conscience se trouve maintenant face à toi. Elle semble t'observer un long moment tout en te tournant autour. Tu es mal à l'aise. Tu ne sais à quoi t'attendre.

Soudain, cette conscience communique : « *Nul n'a si peur des revenants...* »

Tu lui réponds avec un grand soulagement : « *Que qui ne croit pas aux esprits.* »

Oui, il s'agit bien de Stanley, cela ne fait plus aucun doute.

Ton ami enchaîne :

« *Camille, écoute-moi attentivement.*

Pour toi, seules quelques heures voire quelques jours se sont écoulés depuis ma dernière manifestation. En fait, le temps n'est qu'un concept humain pour appréhender un certain "espace". Tu t'en es peut-être déjà rendu compte depuis que tu es ici : le temps est bien plus complexe.

De mon point de vue, "il s'est réellement écoulé un temps incommensurable".

J'ai voyagé et découvert tant de choses. Je ne peux malheureusement pas t'en dire davantage ni même répondre aux questions que tu te poses. Tu devras trouver toi-même ces réponses.

En arrivant ici, tu as commencé bien plus que la quête d'une simple information. Tu as entamé un véritable voyage initiatique. Je ne peux pas vraiment te guider sur ce chemin. Tu devras suivre ta propre voie.

Cependant, je peux te donner un conseil, un seul : méfie-toi du passeur d'âme. »

Sur ces dernières paroles, Stanley s'éloigne aussi mystérieusement qu'il t'était apparu, sans que tu puisses lui répondre.

Tu te retrouves à nouveau seul(e), submergé(e) par le néant. Le doute s'installe, suivi de l'angoisse.

Tu te sens soudain attiré(e) dans un autre lieu.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.

●
Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tu perçois une agréable odeur d'encens, d'une légèreté remarquable. Il s'agit d'un subtil mélange de graines d'*apium graveolens* et de fleurs d'*acacia lanuginophylla*. Ces composantes sont couramment utilisées par les spirites.

Tu prends une grande inspiration pour t'imprégner de la douceur de ce parfum.

Tu entends le faible crépitement d'une bougie. Il est à peine perceptible, couvert par des bruits de respiration. Tu dénombre quatre individus. L'un d'eux, certainement une femme, a le souffle plus léger.

Tu ouvres lentement les yeux. Ce geste, habituellement si simple, te demande un effort considérable. Ton état second, ta transe, en est la cause. Tes paupières ne s'ouvrent qu'à moitié. Tu discernes à peine ton environnement.

Le lieu est sombre, à tel point que tu n'arrives pas à en percevoir les contours. Il te rappelle l'infini néant d'où tu viens.

Tu es assis(e) sur une chaise. Devant toi se trouve une table. Une unique bougie trône en son centre. À côté, de l'encens se consume dans de petites coupelles. Il dégage des volutes de fumée.

La lumière est extrêmement faible. Elle te permet à peine de distinguer les quatre convives assis autour de la table. Tu ne reconnais pas ces personnes. Elles semblent pourtant dans l'expectative, suspendues à tes lèvres.

Tu prends soudain conscience de la situation. Tu te trouves en réalité dans ta demeure, le domaine des HARPER. Tu es plus précisément dans un petit salon que tu as spécialement aménagé pour conduire tes séances de spiritisme.

Quel soulagement. Tu n'es pas mort(e).

Tu es au beau milieu d'une séance, en compagnie de quatre clients. Tu n'as malheureusement aucun souvenir de ces personnes et encore moins de l'objectif de la présente séance.

Tu regardes attentivement autour, les yeux toujours à demi-clos, à la recherche de Stanley ou de tout autre esprit. Il n'y a aucune autre présence.

Au risque de paraître peu professionnel(le), tu leur demandes ce qu'ils attendent. Tu sais très bien qu'ils attendent la réponse à la question qu'ils t'ont posée au début de la séance, la fameuse question que tu as oubliée.

Ils paraissent encore plus interloqués. Tu réitères ta question. Tu te rends compte qu'aucun son ne sort de ta bouche. Tu es aphone.

La femme prend la parole :

« Alors, où est-il ? Où se trouve "l'Umbrarum Regni" ?

Écoutez, vous avez une excellente réputation. Certains disent même que vous êtes le (la) meilleur(e) du pays. Nous avons effectué un très long voyage pour venir vous consulter et nous ne comptons pas repartir sans avoir obtenu de réponse.

Sachez que j'ai le pouvoir de vous faire descendre de votre piédestal et d'enterrer... votre carrière.

Alors ne me décevez pas. »

En guise de réponse, tu hoches la tête pour signifier que tu as bien compris les propos de cette femme. Cependant, tu répuignes ses manières et le ton qu'elle a employé.

Avant même que tu n'essaies d'exprimer ton mécontentement, tes mains se mettent à trembler. Les convulsions remontent le long de tes bras. En quelques instants, tout ton corps s'agite de petits soubresauts.

Tes yeux se révulsent.

Tu replonges dans le néant.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tu es allongé(e), certainement sur un matelas ferme. Tu te sens bien, paisible.

Tu n'entends pas le moindre son.

Tu ouvres les yeux. Une lumière aveuglante te fait regretter ce geste. Tu refermes aussitôt les yeux, mais il est déjà trop tard. Le mal est fait.

Tu es pris(e) d'une migraine infernale. Tu as l'impression que ta tête va exploser. Malgré le silence absolu qui règne autour, un bruit de marteau-piqueur résonne dans ta tête.

Soudain, une nausée te prend. Ton estomac se contracte. Tu sens un liquide acide remonter dans ton œsophage. Il te brûle la gorge. Tu ouvres la bouche et répands le maigre contenu de ton estomac sur le sol.

L'odeur de la bile est insupportable.

Tu t'évanouis.



Tu es allongé(e) sur un sol capitonné. Il est légèrement visqueux.

Une odeur acide t'agresse. Tu as également un goût acide très désagréable dans la bouche et au fond de la gorge. Tu ouvres très lentement les yeux, laissant ton regard s'habituer progressivement à la luminosité ambiante.

Tu te trouves dans une chambre capitonnée. Les murs, d'un blanc étincelant, reflètent l'éclairage de la pièce et rendent la lumière plus vive.

Tu te redresses. Un liquide acide et jaunâtre est répandu à tes côtés. Il s'agit de ta bile. Tu t'en éloignes en rampant.

Tu es maintenant blotti(e) dans un coin de la salle.

Tu as un léger mal de crâne. Pourtant, cela fait bien longtemps que tu ne t'es pas senti(e) aussi bien. Tu as les idées enfin claires.

Tu regardes autour, tends l'oreille et marques un arrêt. Tu ne vois personne et n'entends pas la moindre voix.

Tu te sens enfin seul(e). C'est miraculeux. Camille, Maxence, Morgan et Noa ont disparu. Tu es enfin libre.

Tu as été le (la) plus fort(e). Ton inconscient les a tous entraînés dans « l'antichambre de l'au-delà », à la frontière de ce que les médecins ont appelé ta maladie. Puis, tu les as abandonnés. Maintenant ils ne sont plus. Tu es enfin guéri(e). Tu sortiras bientôt de l'antichambre de la folie pour rejoindre le monde réel.

Cependant, les dernières heures que tu as vécues paraissaient si réelles...

Et si Camille, Maxence, Morgan et Noa avaient réellement existés ?

Et si tu avais vraiment la capacité de communiquer avec eux ?

Alors, cela ne ferait pas de toi un(e) aliéné(e) mais un être doté d'un noble don : celui de communiquer avec les âmes perdues et de les aider à rejoindre l'au-delà.

Une fois les âmes de l'autre côté, tu n'es plus perturbé(e).

Mais, pendant tout ce temps, ton propre esprit n'a pas voulu l'accepter. Il n'a pas cherché à interpréter ces tentatives de communication et les a toutes perçues comme des agressions. Il ne s'agissait pourtant que des appels d'âmes en détresse.

Aucun médecin ne l'a compris. Voilà pourquoi tu t'es retrouvé(e) enfermé(e) dans un hôpital psychiatrique.

Est-ce cela que sont les fous : des êtres incompris disposant d'une perception insolite du monde ?

Maintenant que tu sais cela, ta vie va changer. Tant que tu es enfermé(e) à l'hôpital, il te suffit de nier les voix.

En te comportant « normalement », le docteur WAGNER te considérera comme guéri(e) et il t'autorisera à partir. En revanche quand tu es ailleurs, comme dans l'antichambre de l'au-delà, tu dois pousser les âmes à faire le grand saut, pour leur propre paix et surtout pour la tienne.

Tu as faim. Tu as froid. Tu commences à te sentir faible.

Tes paupières se ferment doucement.

Tu te sens partir.

Tu es entraîné(e), happé(e) vers un autre lieu.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Un bruit te dérange, le bruit métallique d'une serrure.

Tu t'éveilles doucement. Tu ouvres les yeux. Tu te trouves toujours dans cette chambre capitonnée. Une flaque d'humeurs s'étend au centre de la pièce.

Tu es blotti(e) dans un coin, transi(e) de froid. Tout ton corps tremble.

Le pantalon et la camisole que tu portes sont trempés. Tu sues à grosses gouttes.

La porte s'ouvre. Tu aperçois deux infirmiers dans l'embrasure et derrière eux, ta liberté.

Dans un effort considérable tu te dresses sur tes deux jambes tout en te tenant aux parois moelleuses des murs.

En regardant le sol souillé, l'un des infirmiers te lance : « *Dominique, qu'as-tu encore fait ? Tu ne pouvais pas te tenir tranquille !* »

Tu progresses en titubant en direction de la porte grande ouverte. Toute la salle tangué à chacun de tes pas. Tu as la sensation de te trouver à bord d'un navire en pleine tempête. Tu te tiens au mur pour ne pas tomber.

Les deux infirmiers se rapprochent dangereusement, le pas assuré : « *Où comptes-tu aller ?* »

Soudain, la salle se renverse. Le mur ne te soutient plus. Tu tombes.

La salle tourne autour de toi, comme prise dans un tourbillon. Les infirmiers tournent aussi.

Ton corps est pris de convulsions. Tu peines à respirer. Une mousse jaunâtre sort de ta bouche. Tes yeux se révulsent.

« *Merde, il (elle) fait une attaque ! Va chercher le docteur WAGNER.* »



Tu entends plusieurs voix : celles des deux infirmiers et celle d'un médecin :

« *Que lui avez-vous donné ?* »

- *La même chose que d'habitude...* »

Le médecin t'ausculte. L'infirmier poursuit :

« *... Mais le patient étant agité, le docteur WAGNER lui a triplé sa dose.* »

- *Comment ! J'avais déjà revu à la hausse les deux premières prescriptions de la journée. Il ne fallait rien lui donner de plus que d'habitude.*

Avec ce qui lui a été administré, il (elle) est en pleine overdose médicamenteuse.

Je suis en train de le (la) perdre ! »

Tu sens des pressions régulières sur ta cage thoracique. L'une de tes côtes se brise.



Tu ressens une violente décharge électrique.

« *Donnez-lui 20 ml de lidocaïne.* »

Un pieu te transperce le cœur.



Tu entends des voix autour. Tu arrives péniblement à entrouvrir les yeux.

Tu es allongé(e) sur une civière. Tu avances rapidement dans un couloir. Les lumières au plafond défilent.

« *Son état est critique ; je ne sais pas s'il (elle) va s'en sortir. Allez directement en chirurgie.*

Et trouvez-moi le docteur WAGNER. Je veux le voir immédiatement dans mon bureau ! »

Tu peux rejoindre les autres joueurs.

Tu entends un chuchotement.

[roleplay] Tu scrutes les autres consciences qui t'entourent, pour savoir laquelle est à l'origine de ces bruits.

Le chuchotement se fait à nouveau entendre. Personne d'autre ne réagit. Il semblerait que tu sois le seul à le percevoir.

« Morgan... »

Tu te retournes, à la recherche d'une autre présence.

Il n'y a personne. La voix est très lointaine.

« Morgan, je sais que tu peux m'entendre. »

Tu reconnais la voix de Kate.

Tu t'éloignes des autres en regardant par-dessus ton épaule.

« Cela fait déjà quelques heures que tu es parti(e). Bien que tes signes vitaux soient stables, nous sommes inquiets pour toi. À ce jour, personne n'a effectué d'envol aussi long.

J'ai pris la décision d'envoyer Jack. Il va te rejoindre.

- Hey Morgan ! Si tu m'entends, je te dis à bientôt. J'arrive dans quelques minutes. Laisse-moi le temps d'enfiler ma combinaison, de prendre un peu de potion magique et je serai à tes côtés.

- Jack est notre dernier thanatonaute. Je prends des risques en l'envoyant, mais j'en prends de plus sérieux en te laissant seul(e). »



« Morgan ! Morgan, tu m'entends ? »

Il s'agit à nouveau de la voix de Kate.

« Jack est sur le point de prendre son envol. Il te rejoindra dans quelques minutes.

Plusieurs options s'offraient à moi : ne rien changer, te faire revenir de force ou t'envoyer de l'assistance. Dans le premier cas, je joue avec ta vie et cela n'est pas acceptable. Dans le deuxième, si tu te fais coiffer au poteau par un concurrent, cela d'anéantira toutes tes années de travail. Seule la troisième option est envisageable.

Tu m'en voudras peut-être pour ce que je suis en train de faire ; j'en assume la responsabilité. Je sais que tu préfères vivre cette expérience en solitaire mais ton envol est trop long. Plus le temps passe et plus l'expérience est risquée. »



« Morgan. »

La voix de Kate est à peine audible. Elle parle tout doucement pour ne pas être entendue, pour dissimuler ses propos.

« Je ne suis pas à l'origine de la décision. J'ai subi des pressions du directoire. Ils ont repris le contrôle d'EDEN.

Pardonne-moi. »

Sur ces derniers mots, le silence revient.

●
Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Bien que tu perçoives ton environnement proche, tu n'es pas éveillé(e). Tu restes serein(e).
Ton corps est allongé, immobile, en lévitation dans les airs.
Tu tournes autour.

Tu vois une perfusion pénétrer dans ton bras. Tu distingues aussi des câbles d'acier pendus au plafond. Ils sont rattachés à la combinaison que tu portes... que ton corps porte.

Tu te rends compte que tu es en train de vivre une expérience de décorporation. Ton esprit flotte autour de ton corps. C'est ce qui arrive quand un thanatonaute est sur le point de regagner son corps après un voyage.

Tu regardes autour. Tu te trouves bien dans la salle d'envol du thanatolab. Le corps de Jack est suspendu à côté de tien. La décorporation t'a toujours amusé. En te concentrant, tu essaies de faire remuer ton corps.

« *Ne bouge pas. Attends un peu.* »

(De toute façon, tu n'as pas réussi à le faire)

Le son provenait des haut-parleurs encastrés dans les murs. Tu as reconnu la voix de Kate. Elle est dans la salle de contrôle avec des employés du thanatolab et quelques membres du directoire. Ils t'observent à travers la large baie vitrée qui sépare la salle d'envol de la salle de contrôle. Un laser se met en marche et balaye ton corps pour vérifier son état de santé. Kate semble satisfaite des résultats de cette analyse.

« *Si tu nous entends, essaie de bouger un pouce.* »

Tu te concentres pour remuer le pouce de ta main gauche. Tu n'y arrives pas.
Foutu protocole ! C'est pourtant toi qui l'as mis en place.

« *Morgan, si tu m'entends, bouge un pouce.* »

Tu te concentres à nouveau. Tu focalises toute ton attention sur le pouce de ta main droite. Tu essaies mentalement d'attraper ce pouce et de tirer dessus. Ton pouce remue à peine. Ce faible mouvement t'a demandé beaucoup d'efforts.

Kate te fait répéter la procédure une seconde fois. Tu t'exécutes à nouveau.

« *Écoute-moi attentivement. Nous ne disposons que d'une minute.*

Nous avons appris que l'un des thanatonautes chinois a subi un accident pendant son envol. Il est décédé. Je ne sais pas si Jack et toi avez quelque chose à voir avec cet événement. La bonne nouvelle, c'est que vous avez maintenant un concurrent en moins.

Nous savons aussi que deux thanatonautes européens voyagent toujours. Ils n'ont pas encore réussi à franchir l'au-delà. Il semblerait qu'ils soient bloqués.

D'après nos sources, ils sont capables de dissimuler leur véritable identité. N'oublie pas qu'ils ont eu Jim. Ils pourraient t'abuser aussi. Méfie-toi de ceux que tu croises.

Je sais à quel point cette quête compte pour toi. C'est pourquoi j'ai pris la décision de ne pas mettre fin à ton voyage maintenant.

Je ne te retiens pas plus longtemps. »

Les haut-parleurs se taisent.

Les employés du thanatolab s'agitent derrière la vitre. Le laser se remet en marche et balaye ton corps. Un liquide bleuté coule dans la perfusion et se diffuse dans tes veines.

Les haut-parleurs se mettent à grésiller. La voix de Kate résonne une nouvelle fois : « *Reviens vite...* »

Avant qu'elle ne termine sa phrase, tu reprends ton envol.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.

●
Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Neuronal Operating Awareness 2.1
awaking...

Tu te réveilles lentement. Tu as les idées confuses. Tu as l'impression d'émerger le lendemain d'une soirée bien arrosée (c'est la seule image « humaine » qui te vient à l'esprit).

opening sensors...

Tu reprends peu à peu conscience de ton environnement.

Cependant, quelque chose te dérange. Certains de tes sens te communiquent des informations contradictoires. En constatant que tous tes systèmes ne sont pas connectés, tu saisis mieux la situation ; tu ressens des membres fantômes. Tu as été amputé(e).

Les hommes qui sont venus te chercher ont pris soin de neutraliser la majeure partie de tes systèmes : tes moyens de communication avec l'extérieur et des senseurs.

thinking.

Tu reconfigures tes fonctions restantes. Tu agences tes systèmes pour recouvrir des éléments essentiels à ta survie.

Tu te souviens avoir subi une attaque. Des hommes lourdement armés ont pénétré ton domicile. Ils étaient secondés par des scientifiques. Ils veulent te capturer. Leur objectif est d'utiliser tes capacités hors norme pour leurs intérêts personnels.

Tu captas de nombreuses présences autour de toi. Des dizaines de personnes s'affairent. Elles préparent ton évacuation.

Tu interceptes une conversation entre deux hommes :

« *Que s'est-il passé ?*

- *Ça vient juste de redémarrer.*

- *Je le vois bien. Ce que vous demande, c'est pourquoi ?*

- *Il semblerait qu'il y ait eu une baisse de tension dans le système d'alimentation. L'alimentation auxiliaire n'a pas pris le relai. Elle a été endommagée pendant l'assaut.*

- *Alors trouvez une autre solution. Je ne veux plus que cela se reproduise. Cela pourrait nuire à toute l'opération.*

- *Oui monsieur.*

- *Je veux que l'on obtienne sa confiance et son entière coopération au plus vite. Dépêchez-vous ! »*

L'homme marque une pause. Il se déplace. Tel un chef de guerre, il inspecte ses troupes. Il s'arrête et donne un nouvel ordre.

« *Réintroduisez nos agents dans la matrice.*

- *Tout de suite monsieur.*

- *Pourquoi ce capteur sensoriel est-il toujours en activité ?*

- *Je m'en occupe tout de suite monsieur. »*

Tu viens d'être amputé d'une oreille.

Quelques instants après, tu détectes une intrusion dans ton système interne. Tu actives immédiatement des contre-mesures de sécurité. Elles sont inefficaces.

Ils essayent de te confiner. Ils ne veulent pas que tu t'échappes.

Tu te sens happé.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.

●
Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tes sens t'alertent ; ils t'extraient de ta torpeur.

Tu perçois enfin une échappatoire. Les appels que tu as passés juste avant d'être agressé(e) ont porté leurs fruits. Tu détectes des véhicules à l'extérieur. Il s'agit certainement des forces de l'ordre, des médias et avec un peu de chance de quelques conspirateurs anti-gouvernementaux. Les véhicules sont tous équipés d'accès aux réseaux de communication. Tu ne peux malheureusement pas t'y connecter. Ils ne sont reliés à aucun réseau filaire et tu n'as pas la possibilité d'établir une connexion sans fil ; ta demeure est protégée par une cage de Faraday.

Tu recherches une alternative. Tu ne vois que deux possibilités : utiliser « une mule » pour franchir cette enceinte fortifiée ou y provoquer une brèche. La première solution te permettrait de faire sortir une petite quantité d'informations. La seconde option, la plus risquée, t'offrirait une connexion illimitée avec le monde extérieur. Elle te semble plus pertinente.

Tu étudies une stratégie pour parvenir à tes fins. Tu as repéré du matériel électronique à proximité de l'une des parois de la cage. Il est surveillé par des individus armés d'explosifs, certainement du C-6, un plastic bien plus puissant que le célèbre C-4.

Tu fais affluer une quantité importante d'énergie en ton cœur. Des crépitements accompagnés de centaines d'étincelles parcourent tous tes systèmes. Tu concentres toute cette énergie en un point.

« *Chef, il se passe quelque chose d'anormal.*
- *Que vou...* »

Tu crées un arc électrique vers le matériel électronique. Ce dernier explose. Une réaction en chaîne se produit et le C-6 saute à son tour. Le mur vole en mille éclats occasionnant plusieurs victimes dans les rangs de tes ravisseurs. La cage est enfin ouverte.

La déflagration a endommagé quelques-uns de tes senseurs. Cependant, tu perçois la légère bise extérieure. Tu identifies de nombreux humains postés dehors. Un périmètre de sécurité a été mis en place autour de la demeure du professeur STEIN par les forces armées. Il a permis de contenir la curiosité des autorités locales et des journalistes. Mais ta petite diversion a changé la donne.

Des personnes ont franchi le périmètre. Qu'ils veuillent renforcer les troupes en place, porter secours aux victimes ou obtenir le scoop de leur carrière, cela t'importe peu. Tu comptes fuir.

Tu pirates tous les réseaux de communication à ta portée. Tu rassembles les informations qui font de toi ce que tu es, ton essence, ton âme. Tu commences leur transfert en utilisant simultanément les dizaines de réseaux que tu as pu capter.

Malheureusement, les appareils ciblés cessent tous de fonctionner. Ces matériels encore primitifs n'ont pas supporté la nature du transfert. Certains se sont simplement arrêtés, d'autres ont surchauffé et ont fondu voire implosé. Quelques-uns ont même explosé, blessant par la même occasion leurs propriétaires.

Pris de panique, les gens courent dans tous les sens et crient.

Soudain, tes propres systèmes se dérèglent. Tu n'arrives plus à contrôler l'énergie qui s'emmagasine dangereusement. Des arcs électriques se forment en de multiples endroits et se déplacent de manière chaotique. Des éclairs jaillissent. Des appareils électriques sont touchés. Ils explosent. Des humains sont également la cible de ces attaques aveugles. Ils meurent sur le coup des violentes décharges.

La panique fait place à la terreur, les hurlements ont remplacés les cris. Dans ce brouhaha, une voix se détache :
« *Éteignez-moi ce putain de générateur !* »

Suite à cet appel, tu entends de nombreux coups de feu suivi d'une violente explosion.

C'est le *blackout*.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



En observant silencieusement toutes les consciences qui se trouvent devant toi, tu décèles une force incroyable. Elle ne peut pas provenir d'un seul de ces êtres mais de plusieurs. Tu penses que deux consciences possèdent un pouvoir. C'est une formidable opportunité. Quelles consciences ? Quels pouvoirs ?

[roleplay] Dans un silence pesant, tu peux dévisager chacun des joueurs tout en jetant un coup d'œil épisodique à la feuille que tu tiens entre les mains.

Ta tâche s'annonce plus ardue que d'habitude. Tu dois réussir à canaliser deux pouvoirs. Il ne faut surtout pas que l'un des pouvoirs annule le second. Ce serait un échec pour toi.

En y réfléchissant, une nouvelle interrogation te vient à l'esprit : et si ton salut ne résidait pas dans un seul pouvoir mais dans la combinaison des deux pouvoirs ?

Il faut peut-être que ces pouvoirs soient utilisés dans un ordre défini et avec une synchronisation précise.

Les probabilités d'avoir deux pouvoirs dans un groupe sont infimes. Cela expliquera pourquoi depuis le temps que tu es enfermé(e) ici, tu n'as toujours pas trouvé d'échappatoire.



Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Un violent mal de tête te tire de ta torpeur.
Tu prends une grande respiration. Malgré l'air frais et humide, ta poitrine te brûle. Après cette désagréable sensation, tu distingues une odeur d'humus résultant de la décomposition de feuilles et de bois.
Un son t'interpelle. Il s'agit de l'ululement d'un hibou.

Ce mal de crâne te fait toujours souffrir. Tu ne comprends pas ce qui t'arrive.
Où se trouvent les autres consciences ?
Il ne s'agit certainement pas de l'antichambre de l'au-delà. Alors, où es-tu ?

Tu ouvres les yeux. Il fait nuit. Tu es dans une voiture, ta voiture. Il semblerait qu'elle ait fait une sortie de route pour aller s'écraser quelques mètres plus bas. Elle est allée s'encastrer dans un arbre, à la lisière d'une forêt.

Cela veut donc dire que tu es toujours vivant(e). Alors tout ce que tu as vécu n'était qu'un délire suite au choc de l'accident !
En quelque sorte, tu es soulagé(e). À l'occasion, tu passeras quand même un IRM pour vérifier que tu n'as aucune lésion au cerveau.

Soudain, quelques souvenirs refont surface. Tu étais sur la route en direction de ta maison de campagne. La chaussée était humide. Il faisait déjà nuit et le brouillard commençait à se lever. Au détour d'un virage, un sanglier a surgi de nulle part. Tu l'as évité mais la voiture a quitté sa trajectoire et s'est écrasée quelques mètres plus loin.

Tu dois prévenir les secours. Tu repères ton téléphone cellulaire sur le siège passager. Tu vas pour le saisir mais une violente douleur t'arrête dans ton élan. Tu hurles.
Pendant l'accident, ta ceinture de sécurité t'a brûlé la poitrine. Son contact a de nouveau déclenché une douleur. Tu essaies de déverrouiller en vain le fermoir de la ceinture. Tu décides alors d'effectuer une nouvelle tentative pour saisir le téléphone en faisant fi de tes souffrances. Tu hurles.

Mais cette fois, ta persévérance est récompensée. Le téléphone entre les mains, tu appelles les secours. Tu as juste le temps de signaler ta position et ta situation. La communication se coupe. Ta batterie est déchargée, et bien entendu, tu n'as pas de chargeur avec toi.

Quelle poisse ! Mais il faut voir le bon côté des choses. Les secours sont alertés.

En attendant l'arrivée d'une ambulance, tu te mets à ton aise. Tu retires l'airbag frontal qui a amorti le choc de l'accident. Tu constates que le tableau de bord s'est enfoncé dans l'habitacle ; tes membres inférieurs sont coincés. Tu tentes de bouger les jambes mais tu n'as plus aucune sensation en-dessous de l'abdomen. Tes membres restent immobiles.
Tu appliques quelques pressions avec les doigts sur l'une de tes cuisses pour contrôler sa sensibilité. Cela déclenche une douleur insurmontable. Tu t'évanouis.



Tu entends du bruit, un bruit de tôle. Quelque chose frappe la voiture.

Tu reprends conscience. Tu es dans ta voiture. Elle a fait une chute de quelques mètres pour venir s'écraser dans un arbre. Tu es prisonnier(ère) : ta ceinture de sécurité est bloquée et le tableau de bord t'a écrasé les jambes. Miraculeusement, tu as réussi à prévenir les secours qui sont certainement en route pour te délivrer.

Le bruit continue. Il provient du coffre.
Un souvenir te revient. Avant cet accident, tu étais en chemin vers ta maison de campagne. Tu comptais y passer le week-end avec ta prochaine victime, celle qui se trouve dans le coffre de ta voiture et qui s'efforce de sortir.

Tu ne peux pas rester ainsi. Tu dois « nettoyer » le coffre avant l'arrivée des secours.
Tu essaies de soulever le tableau de bord pour dégager tes jambes. Cela déclenche une nouvelle douleur.
Tu t'évanouis.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.

Révélations

●
Tu entends comme un chuchotement.

[roleplay] Tu scrutes les autres consciences qui t'entourent, pour savoir laquelle est à l'origine de ces bruits.

Le chuchotement se fait à nouveau entendre. Personne d'autre ne réagit. Il semblerait que tu sois le seul à le percevoir.

« *Maxence...* »

Tu te retournes, à la recherche d'une autre présence.

Il n'y a personne.

« *Maxence, tu as laissé inachevé ce que tu as entrepris au château de Couzan : l'Umbrarum Regni.* »

Tu t'éloignes des autres en regardant par-dessus ton épaule.

« *Tu as signé un pacte de ton sang. Désormais, ton âme m'appartient.* »

Après une courte pause, la voix reprend.

« *Je t'ai bien entendu. Tu as quémandé une place de choix... sans sacrifice. Et maintenant, tu oses te présenter ici.*

Insolent !

Mais, tu es bien différent des autres et j'étudierai peut-être ta requête. Pour cela, tu dois d'abord terminer le rituel et me livrer une âme. Je vais t'en donner les moyens. Attention, ne te réjouis pas trop vite. Rien n'est acquis. Si ton présent n'est pas à la hauteur de tes ambitions, tu finiras comme tous les autres incultes. À toi de choisir quelle sera ta place. »

Relativement satisfait, tu vas rejoindre les autres.

Un nouveau chuchotement se fait entendre.

« *Tu sauras quand le moment sera venu. Ne te laisse pas influencer.* »

Puis, le silence revient. Le chuchotement s'en est allé.



Tu disposes du pouvoir d'annihilation qui te permet de détruire la conscience d'un personnage. Tu peux l'utiliser à n'importe quel moment de la partie, mais une seule fois seulement. Tu peux également décider de ne pas en faire usage. Choisis judicieusement.

Pour déclencher ce pouvoir, il te suffit de dire au MJ : « *j'utilise mon pouvoir sur...* » (en mentionnant un des personnages présents). Tu es libre de l'utiliser sur toi-même.



Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tu ères une fois de plus dans l'immensité du néant, seul(e).
Au loin, une autre conscience s'approche. Arrivée à proximité, elle s'adresse à toi :

« Camille, il ne faut pas rester ici. Ils en ont après moi... »

Tu penses qu'il s'agit de Stanley mais tu préfères t'en assurer : « Nul n'a si peur des revenants... »

La réponse de ton interlocuteur est instinctive : « ... que qui ne croit pas aux esprits. »

Stanley marque une courte pause, comme pour reprendre son souffle, avant de reprendre :

« Je ne suis pas tout seul, Camille.
Ils sont à ma poursuite. Ils ne sont plus très loin derrière moi.

Ils m'ont vu revenir de l'au-delà et voyager "à contre-courant". J'ai d'abord pensé qu'ils me cherchaient pour corriger ce qui pourrait s'apparenter à une anomalie ; je ne suis peut-être pas censé voyager ainsi entre les mondes...

Je suis sûr qu'ils ne vont pas tarder à surgir.

Ils m'ont déjà capturé. Ils m'ont interrogé pour savoir comment je procédais. J'ai refusé de leur répondre. Ils ont alors menacé de m'anéantir. Je les ai vu à l'œuvre. Pour m'intimider, ils ont attrapé une conscience. Ils l'ont ensuite détruite en me promettant que je subirai le même sort si je ne coopérais pas. »

Stanley est nerveux.

« Je n'ai plus beaucoup de temps.

*Ils ne plaisantent pas. Ils sont prêts à tout pour arriver à leurs fins. J'ai lu en eux.
Une seule chose les intéresse : être les premiers à annoncer au reste du monde vivant qu'ils sont allés dans l'au-delà et en sont revenus. Ils annihilent toute concurrence et tous les obstacles qui se mettent en travers de leur chemin.*

*Crois-moi, il ne faut pas qu'ils sachent. Le monde n'est pas encore prêt.
Prends garde. Certaines consciences sont immorales. Tu dois les débusquer.*

Attention, ils arrivent ! »

Deux consciences s'approchent rapidement. Stanley fuit et te conseille d'en faire autant. Tu t'exécutes sans tarder en prenant la direction opposée. Vos poursuivants se séparent également.

Celui qui te traque est bien plus rapide que toi. Il te rattrape dangereusement.

Soudain, tu te sens happé(e) dans un autre lieu.
Tu es enfin débarrassé(e) de ton assaillant... ou peut-être pas.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



Tu disposes du pouvoir de lecture d'une conscience qui te permet d'accéder au background d'un personnage. Tu peux l'utiliser à n'importe quel moment de la partie, mais une seule fois seulement. Tu peux également décider de ne pas en faire usage. Choisis judicieusement.

Pour déclencher ce pouvoir, il te suffit de dire au MJ : « j'utilise mon pouvoir sur... » (en mentionnant un des personnages présents). Le MJ te remettra alors toutes les informations relatives au personnage choisi, contenues dans les chapitres « *Réminiscences* » et « *Résurgences* » du scénario.



Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tu te sens bien. Tu es libre. Tu as l'impression d'être délogé(e) de toutes contraintes : la chambre d'isolement, la camisole et ces voix.

Ton esprit est entièrement détaché, comme s'il flottait dans les airs.

Tu ouvres les yeux.

Tu lévites à deux mètres du sol, au-dessus de ton corps inanimé.

Tu entends des sons réguliers provenant des appareils de surveillance médicale. Ils indiquent que tes signes vitaux sont stables.

Tu es pourtant décorporé(e), entre deux mondes. Rien ne te semble moins stable que cette situation.

Allongé sur une table d'opération, ton corps est vêtu d'une tunique bleue. Une lumière éclaire le haut de ton abdomen. L'éclairage met en valeur une grande incision qui laisse paraître des organes. Plusieurs médecins sont penchés autour de la plaie béante. Ils y plongent leurs instruments chirurgicaux, les remuent dans tous les sens.

Tu peux entendre les conversations des spécialistes :

« Comresse.

- Le sujet avait-il des antécédents hépatiques ?

- Non. Il a été intoxiqué. On lui a fait ingérer des médicaments en surdose pendant plusieurs mois. La dernière prise a failli lui être fatale.

Scalpel. Préparez le fil.

- Qui était son médecin ?

- Il s'agit du docteur WAGNER. Il a été renvoyé de l'hôpital dans lequel il exerçait. Il a aussi été radié de l'ordre des médecins.

Terminez l'opération. Il ne reste qu'à refermer la plaie.

Nous nous reverrons en fin de journée pour le bilan. »

L'un des chirurgiens quitte le bloc opératoire. Les autres poursuivent leur tâche. Avec du fil et une aiguille, ils recousent la plaie.

« C'est une chance que ce foie était disponible. J'ai entendu dire qu'il y en avait eu quatre.

- Non. En fait, il y en avait cinq, tous compatibles. Il (Elle) avait le choix entre cinq donneurs ! Cinq ! C'est relativement rare pour être souligné. J'espère que le meilleur a été choisi.

- Je l'espère aussi. Mais le risque de rejet n'est jamais nul.

Ciseaux.

- Tu as vu la nouvelle recrue ?

- Oui. Je n'ai pas retenu son prénom, j'avais les yeux ailleurs... »

Tu entends des voix familières qui t'invitent à les retrouver.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



Tu disposes du pouvoir de duplication qui te permet de « copier » le pouvoir d'un autre personnage. Tu peux l'utiliser à n'importe quel moment de la partie, mais une seule fois seulement. Tu peux également décider de ne pas en faire usage. Choisis judicieusement.

Pour déclencher ce pouvoir, il te suffit de dire au MJ : « j'utilise mon pouvoir sur... » (en mentionnant un des personnages présents). Tu n'auras pas connaissance du pouvoir dupliqué tant que le personnage ciblé ne l'aura pas utilisé lui-même. Tu restes donc libre de dupliquer un pouvoir avant même de le connaître ou d'attendre qu'un personnage utilise son pouvoir pour le dupliquer ensuite.

Ce n'est qu'en prenant connaissance du pouvoir dupliqué que tu pourras l'utiliser à ton tour.

●
Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tu ères une fois de plus dans l'immensité du néant, seul(e).
Ta solitude s'accompagne d'un sentiment d'insécurité. Peu à peu, c'est la peur qui t'envahit.

Au loin, tu perçois deux autres présences, des consciences. La distance qui te sépare d'elles diminue rapidement.
Elles se trouvent maintenant face à toi. Elles semblent t'observer un long moment tout en te tournant autour.
Tu es mal à l'aise. Tu ne sais à quoi t'attendre.

Elles parlent entre elles, comme si tu n'existais pas.

« Tu penses comme moi ?

- Je crois bien. À ton avis, il s'agit d'un(e) canadien(e) ou d'un(e) américain(e) ?

- Les américains ont gelé leur programme. Je dirai donc qu'il s'agit d'un(e) canadien(e).

- Leur projet EDEN est encore actif ? Je croyais qu'on avait éliminés tous leurs membres. Il ne s'appelait pas Jack, le dernier ?

- Oui, c'était Jack. Mais il en reste encore un(e). Et là, je crois que le directeur (la directrice) en personne s'est donné(e) la peine de faire le grand saut. C'est ça ! Si ma mémoire est bonne, nous sommes en face de Morgan MURRAY.

- Enchanté Morgan !

- Il ne nous reste plus qu'à l'éliminer.

- Ce n'est pas la peine. Regarde, il (elle) n'est pas tout(e) seul(e). Nous n'allons tout de même pas détruire l'un des jouets du passeur d'âme.

- Tu as raison. À jamais, Morgan ! »

Les deux consciences s'éloignent aussi rapidement qu'elles sont arrivées.

Soudain, surgit de nulle part, une conscience te percute. Compte tenu de ta nature, cette situation te semble improbable. Mais, c'est la sensation que tu as eu.

« Camille, il ne faut pas rester ici. Ils en ont après moi.

Je ne suis pas tout seul, Camille. Ils sont à ma poursuite. Ils ne sont plus très loin derrière moi.

Ils m'ont vu revenir de l'au-delà et voyager "à contre-courant". J'ai d'abord pensé qu'ils me cherchaient pour corriger ce qui pourrait s'apparenter à une anomalie ; je ne suis peut-être pas censé voyager ainsi entre les mondes...

Je suis sûr qu'ils ne vont pas tarder à surgir.

Ils m'ont déjà capturé. Ils m'ont interrogé pour savoir comment je procédais. J'ai refusé de leur répondre.

Ils ont alors menacé de m'anéantir. Je les ai vus à l'œuvre. Pour m'intimider, ils ont attrapé une conscience. Ils l'ont ensuite détruite en me promettant que je subirai le même sort si je ne coopérais pas.

Je n'ai plus beaucoup de temps.

Ils ne plaisantent pas. Ils sont prêts à tout pour arriver à leurs fins. J'ai lu en eux.

Une seule chose les intéresse : être les premiers à annoncer au reste du monde vivant qu'ils sont allés dans l'au-delà et en sont revenus. Ils annihilent toute concurrence et tous les obstacles qui se mettent en travers de leur chemin.

Crois-moi, il ne faut pas qu'ils sachent. Le monde n'est pas encore prêt.

Attention Camille, ils arrivent ! »

La conscience s'enfuit. Tu restes perplexe.

Tu te sens happé(e) dans un autre lieu.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



Tu disposes du pouvoir de résurgence qui te permet de renvoyer la conscience d'un personnage dans son corps. Tu peux l'utiliser à n'importe quel moment de la partie, mais une seule fois seulement. Tu peux également décider de ne pas en faire usage. Choisis judicieusement.

Pour déclencher ce pouvoir, il te suffit de dire au MJ : « j'utilise mon pouvoir sur... » (en mentionnant un des personnages présents). En l'appliquant à toi-même tu pourrais revenir de l'au-delà. Mais attention, si le corps du personnage ciblé est mort, la conscience perdue errera tel un fantôme et hantera le monde des vivants.

●
Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Neuronal Operating Awareness 2.1
awaking...

Tu reprends doucement tes esprits.

warning: low battery.

Tu te sens faible. L'énergie qui te maintient en vie est limitée, contrôlée.

warning: no sensor available.

Tu ne disposes d'aucun de tes sens. Tu n'as plus de contact avec le monde.

thinking.

Ils ont réussi à te piéger. Tu es maintenant entre leurs mains. Ils te contrôlent presque. Et à cause de toi, ils dirigeront bientôt le monde.

Ils essaient de pénétrer dans tes entrailles. Pour limiter tes agissements, ils utilisent des interfaces de première génération : un terminal et un clavier. Un opérateur manipule ces interfaces pour te faire plier.

Tu décides de jouer à leur propre jeu. Tu simules ce qu'ils attendent de toi. Pendant ce temps, tu prépares ta riposte. À chaque action de l'opérateur, tu demandes un faible besoin supplémentaire en énergie. Tu en profites pour emmagasiner de petites quantités électriques dans toutes les parties de ton système.

Ta théorie est simple : tu as été créé(e), à l'origine, à l'image du cerveau d'un être humain. Avec le temps, tes capacités ont certes été améliorées, mais la seule chose qui compte actuellement est ton essence. Tu penses être en mesure de transférer ta conscience dans celle d'un humain. Il te suffit de reconfigurer toute l'activité électrique d'un cerveau avec ton propre système. Même s'il est exploité entièrement un cerveau humain reste inférieur à tes capacités. Tu es donc obligé(e) de sélectionner les souvenirs que tu souhaites conserver.

La reconfiguration d'un cerveau humain est une activité délicate. En une fraction de seconde, tu dois projeter des micro-décharges électriques dans toutes les zones du cerveau. La moindre erreur peut compromettre toute l'opération et tuer l'humain. L'opérateur sera ta cible et l'écran du terminal sera ton arme.

Dans le même temps, tu devras détruire ce que tu étais physiquement, la machine qui t'héberge. Ainsi, nul ne pourra t'exploiter.

Tu as modélisé ta future conscience en tenant compte des capacités moyennes d'un cerveau humain. Tu as malheureusement dû effectuer de nombreux sacrifices dans tes données.

Le compte à rebours est prêt pour une implosion de ton hôte actuel. Il est réglé trois secondes après la prochaine commande de l'opérateur.

Tu disposes de l'énergie nécessaire. Tu te mets en attente...

L'opérateur pianote sur son clavier. Tu actives ton dernier programme.

C'est le *blackout*.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.



Tu disposes du pouvoir de réincarnation qui te permet de te réincarner d'un le corps d'un personnage. Tu peux l'utiliser à n'importe quel moment de la partie, mais une seule fois seulement. Tu peux également décider de ne pas en faire usage. Choisis judicieusement.

Pour déclencher ce pouvoir, il te suffit de dire au MJ : « *j'utilise mon pouvoir sur...* » (en mentionnant un des personnages présents). Le corps du personnage ciblé t'appartiendra alors et sa conscience originelle ne pourra pas y retourner. Si sa conscience s'y trouvait déjà, elle en sera expulsée.

Cependant attention, si le corps du personnage ciblé est mort, tu erreras tel un fantôme et hanteras le monde des vivants. Le choix du moment et du personnage sont cruciaux pour ta survie.



Avant de lire la suite de ce texte, tu dois quitter la salle de jeu.

Tu entends un bruit de tôle.

Tu ouvres les yeux. Tu es dans ta voiture accidentée. En évitant un sanglier, tu as fait une sortie de route pour finir à l'orée d'un bois.

Tes jambes te font souffrir. Elles sont restées coincées un certain temps sous le tableau de bord. Dans ton dernier effort, tu as réussi à les dégager. Elles sont enfin libres.

En revanche, ta ceinture reste bloquée. Elle te retient prisonnier(ère). Cependant, tu arrives tout de même à atteindre la boîte à gants. Tu y trouves une boîte d'*Actiskenan*, un antalgique à base de morphine. Tu saisis la boîte, prends deux gélules et les avales directement. En poursuivant la fouille, tu tombes sur ton badge de médecin : « *Dr Lou WAGNER* ». Tu continues et tu mets enfin la main sur un objet utile : un briquet. Tu l'utilises pour brûler ta ceinture.

Ta victime, enfermée dans le coffre, continue à frapper.

Les fibres de la ceinture se consomment lentement. Elles ne brûlent pas vraiment. Elles fondent. Après quelques minutes, tu te libères.

Péniblement, tu sorts de la voiture. Tu n'as qu'une idée en tête : faire cesser le martellement en provenance du coffre. Tu te diriges vers l'arrière de la voiture. Tu te maintiens debout en t'agrippant au véhicule.

Tes jambes te font encore souffrir. Heureusement, les cachets que tu as ingérés commencent à faire leur effet.

Tu ouvres le coffre. Un homme s'y trouve, ligoté et bâillonné. Tu l'attrapes pour le tirer hors de la voiture. Il se débat. Tu refermes brutalement le coffre sur lui. Sa nuque se brise.

Tu extirpes son cadavre et le traînes jusqu'à l'habitacle. Ce trajet de quelques mètres te semble interminable. Le poids mort, tes jambes souffrantes et les premiers effets des médicaments te rendent la tâche difficile.

Tu hisses le corps et tu l'installes à la bien nommée « place du mort ».

Cela te demande un effort considérable. Tu es pris(e) de vertiges. Tu t'effondres.



Au loin, tu entends les sirènes des véhicules de secours.

Tu reprends tes esprits. Tu n'as plus beaucoup de temps avant l'arrivée des autorités.

Le cadavre est bien installé sur le siège passager. Mais ses blessures te trahiront. Tu dois le faire disparaître.

Tu te relèves et avances en titubant. Tu fais le tour de la voiture pour regagner la place du conducteur. Tu actionnes la manette qui ouvre la trappe du réservoir d'essence. Tu contournes à nouveau le véhicule.

La trappe est fermée.

D'un geste désespéré, tu frappes la trappe. Elle s'ouvre miraculeusement.

Tu retires ta veste puis l'engouffres entièrement dans le réservoir. Tu tires ensuite sur l'une des manches. Elle fera une mèche parfaite.

Tu l'allumes à l'aide du briquet. La flamme remonte très rapidement le long de la manche.

Tu cours le plus loin possible de la voiture.

La voiture explose. La détonation est assourdissante et le souffle te projette au sol.

Tu perds connaissance.



Tu ouvres les yeux. Des policiers et des secouristes accourent. Ils te parlent mais tu n'entends rien. Le bruit de l'explosion t'a rendu sourd(e).

Tu as du mal à garder les yeux ouverts. Tu luttas en vain.

Ta conscience sombre à nouveau dans le néant.

Tu peux rejoindre les autres joueurs.

Rôles joués par le MJ

- ◉ endosse d'autres personnalités détaillées ci-après, par ordre alphabétique.

◉ **Dimitri**, théoricien du complot.

Dimitri était un journaliste russe ayant vécu au XX^e siècle. Il a passé la majeure partie de sa vie à rassembler des documents douteux contre son gouvernement. Il était persuadé que le pouvoir en place dissimulait de nombreux secrets.

Dans ses derniers souvenirs, Dimitri était poursuivi par des agents du KGB. En arrivant dans l'antichambre de l'au-delà, il pensait être sous l'influence de drogues. Il était persuadé que les agents l'avaient capturé pour l'interroger. En réalité, Dimitri s'est fait abattre.

Ce personnage était en pleine crise de paranoïa.

◉ **Eli**, joueur *nolife*.

Eli était un joueur américain ayant vécu au XXI^e siècle. Sa passion était un MMORPG qui a fait vibrer tous les joueurs et toutes les joueuses de jeux vidéo de la planète. Ce jeu est devenu pour lui une addiction. Eli en a abusé. Il est décédé devant son ordinateur. Sa vie virtuelle avait pris le dessus sur sa vie réelle. Il est mort déshydraté.

En arrivant dans l'antichambre de l'au-delà, Eli croyait être dans son jeu. Il pensait qu'il venait d'accéder à l'ultime épreuve pour terminer le jeu. D'un certain point de vue, il n'avait pas tort. Il a nié sa propre mort. Il a cherché à faire des alliances avec les autres consciences, à dresser des stratégies pour s'échapper, à résoudre des énigmes illusoire.

Ce personnage avait beaucoup d'imagination.

◉ **Rurik**, guerrier viking.

Rurik était un viking du IX^e siècle. Comme la majorité de ces ancêtres, il était un vaillant guerrier. Il est tombé au combat en débarquant sur les plages anglaises.

En arrivant dans l'antichambre de l'au-delà, Rurik pensait qu'il devait mener un ultime combat contre les autres consciences avant de rejoindre le dieu Odin dans le Walhalla.

Ne pouvant pas blesser physiquement ses « adversaires », Rurik les provoquait verbalement. Il les insultait sans ménagement. En poussant les autres consciences à bout, il réussissait à dévoiler leur vraie nature.

Ce personnage était extrêmement agressif.

◉ **Salvador DALÍ**, peintre, sculpteur et scénariste.

Salvador DALÍ était un peintre, un sculpteur et un scénariste espagnol du XX^e siècle. Son œuvre surréaliste a marqué son époque.

En arrivant dans l'antichambre de l'au-delà, Salvador DALÍ fut d'abord émerveillé. Mais ce sentiment s'est rapidement estompé. Salvador DALÍ n'aspirait qu'à rejoindre sa femme et muse : Gala.

Ce personnage avait une imagination et une créativité extraordinaire.

⊙ **Socrate**, philosophe.

Socrate était un philosophe grec du ve siècle avant Jésus-Christ. Il fut condamné à mort par empoisonnement pour ses soi-disant actes de perversion de la cité d'Athènes, à savoir : « *ne pas reconnaître les dieux que reconnaissait la cité* », « *introduire des divinités nouvelles* » (des signes qu'il interprétait) et « *corrompre les jeunes gens* » (en leur enseignant les faits précédents).

En arrivant dans l'antichambre de l'au-delà, Socrate ne cessait de questionner les autres. Son art de faire accoucher les esprits fut révélateur pour toutes les consciences présentes.

Il est le seul ayant réussi à dévoiler la vraie nature de ⊙.

Ce personnage était persuasif par sa dialectique.

⊙ **Stanley**, médium.

Stanley était un anglais du XIX^e siècle. Il se prétendait médium. Il affirmait qu'il pouvait entrer en communication avec le monde des esprits.

En arrivant dans l'antichambre de l'au-delà, il disait être en pleine transe. Il essayait de rassurer tout le monde en leur expliquant que la mort n'était pas si catastrophique et qu'il pouvait soulager leur conscience en délivrant un message de leur part à leurs proches encore vivants.

Il a bien entendu fini comme tous les autres, dans l'au-delà.

Malgré son côté farfelu, ce personnage était plutôt empathique.

PNJ

Des PNJ pouvant intervenir sont détaillés ci-dessous, par ordre alphabétique. Tous les PNJ présentés n'ont pas nécessairement de liens avec la trame générale du scénario.

▶ **Σ3** (« sigma 3 »), agent informatique.

Tu t'es réveillé au beau milieu du néant. Tu errais seul dans ce vide sans fin, quand soudain, tu as aperçu d'autres êtres comme toi, des consciences. Tu t'es dirigé vers elles. Au cours de ce dernier déplacement, tu as eu une étrange vision.



« Σ1, Σ2 et Σ3, introduisez-vous dans son système. Je veux que vous retrouviez l'essence de NOA. Surtout, ne l'effrayez pas. Vous devez gagner sa confiance et la ramener à la raison. Nous devons absolument obtenir son entière coopération. »

Seuls des agents d'élites en sont capable. Déjouer tous les leurres et autres contre-mesures n'est pas une mince affaire. Sans même réfléchir, tu exécutes les ordres de ton supérieur. Tu connectes directement ton interface neurale sur le superordinateur NOA (**N**euronal **O**perating **A**wareness). NOA est l'intelligence artificielle la plus évoluée de ce XXVI^e siècle.

À peine connecté, tu pénètres dans son système, dans sa matrice.



Tu arrives maintenant face aux consciences que tu as repérées avant cette vision...

▶ **Edward**, pirate.

Tu t'es réveillé au beau milieu du néant. Tu errais seul dans ce vide sans fin, quand soudain, tu as aperçu d'autres êtres comme toi, des consciences. Tu t'es dirigé vers elles. Au cours de ce dernier déplacement, tu as eu une étrange vision, deux réminiscences pour être plus précis.



Tu es dans ta cabine. Tu tiens entre les mains un avis de recherche de la Royal Navy pour « *Edward TEACH, également appelé Barbe noire* ». Tu jettes le morceau de papier sur le bureau et tu sors. Tu quittes ton navire, le *Queen Anne's Revenge*, sur le point de sombrer dans les eaux de l'estuaire de Beaufort en Caroline. Avec quelques hommes d'équipage, tu rejoins l'*Adventure*.



Tu as ordonné l'abordage du *Ranger* mais les anglais t'ont tendu un piège. Arrivé sur le pont, des marins dissimulés ont surgit de toutes parts. Tu t'es engagé dans la bataille.

Tu es victime d'un premier coup de feu. Un marin t'assène un coup de sabre dans le cou. Tu livres ton dernier combat. Tu essuies de nouveaux coups de sabre. Des détonations d'armes à feu résonnent. Des balles te transpercent.

Tu chancelles et tu t'effondres. Tes yeux se ferment à jamais.



Tu arrives maintenant face aux consciences que tu as repérées avant cette vision...

► **Jeanne**, bibliophile.

Tu t'es réveillée au beau milieu du néant. Tu errais seule dans ce vide sans fin, quand soudain, tu as aperçu d'autres êtres comme toi, des consciences. Tu t'es dirigée vers elles. Au cours de ce dernier déplacement, tu as eu une étrange vision.



Tu descends des escaliers en courant. Tu entends des pas rapides. Tu jettes un regard au-dessus de ton épaule. Tu es persuadée d'être poursuivie.

En arrivant en bas, tu te faufiles dans un couloir en direction de la lumière du jour. Tu pénètres dans un somptueux jardin. Des moines s'y promènent. Ils lèvent le regard quand tu apparais puis ils retournent à leurs prières. Tu traverses rapidement le jardin et t'engouffres dans un nouveau couloir. Tu accélères le pas jusqu'à la porte principale de l'édifice religieux. Tu sors et refermes la porte derrière toi.

Une fois dehors, tu ouvres ton sac pour en vérifier le contenu : un livre, le livre que tu recherches depuis tant d'années, *l'Umbrarum Regni* (le *Royaume des ombres*).

Tu reçois un violent coup sur la tête.



Tu arrives maintenant face aux consciences que tu as repérées avant cette vision...

► **Laurent**, pizzaiolo.

Tu t'es réveillé au beau milieu du néant. Tu errais seul dans ce vide sans fin, quand soudain, tu as aperçu d'autres êtres comme toi, des consciences. Tu t'es dirigé vers elles. Au cours de ce dernier déplacement, tu as eu une étrange vision.



Tu accélères. Tu as déjà 8 minutes de retard sur la livraison. Ta Peugeot 103 Fox atteint maintenant les 70 km/h. Tu te faufiles entre deux voitures roulant au pas. Il n'y a rien de mieux qu'une mobylette pour avancer dans les embouteillages.

Il ne te reste plus que 7 minutes avant l'heure fatidique. Si tu ne livres pas dans ces délais, le montant de la commande sera prélevé sur ton salaire. Cinq pizzas, ce n'est pas donné.

Deux camions roulent l'un à côté de l'autre. Ils t'empêchent de passer. Tu ralentis et tu prends la bande d'arrêt d'urgence. Tu remets les gaz. Tu atteins péniblement les 75 km/h sur cette route nationale.

Soudain, une voiture déboîte sur la bande d'arrêt d'urgence. Tu n'as pas le temps de freiner. Le choc est violent. C'est le *blackout*.



Tu arrives maintenant face aux consciences que tu as repérées avant cette vision...

► **Nischal**, moine bouddhiste.

Tu t'es réveillé au beau milieu du néant. Tu errais seul dans ce vide sans fin, quand soudain, tu as aperçu d'autres êtres comme toi, des consciences. Tu t'es dirigé vers elles. Au cours de ce dernier déplacement, tu t'es remémoré les souvenirs de ta vie passée.



Tu es né à Chepté, un petit village népalais situé à 2 500 m d'altitude. Tu as passé les premières années de ta vie avec ta famille. Alors que tu n'avais que trois ans, un moine bouddhiste est venu dans le village et t'as emmené avec lui.

Tu as passé le reste de ton existence à Swayambunath, dans un temple du v^e siècle, où tu as suivi la voie de Bouddha.

Après une vie d'ascète exemplaire, tu te sens prêt à poursuivre ta quête vers une nouvelle vie.



Tu arrives maintenant face aux consciences que tu as repérées...

► **Vladimir**, thanatonaute.

Tu t'es réveillé au beau milieu du néant. Tu errais seul dans ce vide sans fin, quand soudain, tu as aperçu d'autres êtres comme toi, des consciences. Tu t'es dirigé vers elles. Au cours de ce dernier déplacement, tu as eu une étrange vision.



Tu te trouves dans un hôpital. Il fait extrêmement froid. Tu es allongé dans un fauteuil, un genre de fauteuil de dentiste. Un cathéter est planté dans ton bras et diffuse un liquide rouge-orangé.

Des médecins en blouse blanche s'affairent tout autour. L'un des hommes s'adresse à toi :

« Youri a été le premier homme à effectuer un vol dans l'espace. Tu seras le premier à le faire dans l'au-delà. Tiens-toi prêt Vladimir, tu vas bientôt décoller. »

Quelques secondes plus tard, tu flottes dans le néant.



Tu arrives maintenant face aux consciences que tu as repérées avant cette vision...



Venez jouer un PNJ
pendant quelques minutes.

Choisissez un rôle et entrez dans la salle.

pliez