

# Visions

par Avatar  
Convention XXIII

## **Remerciements**

Ce scénario ne devant son existence qu'à ma personne, je ne remercie personne d'autre que moi-même. Merci de votre attention.

Nan je déconne ! Merci à Yodaï pour m'avoir un peu donné l'idée du scénario, à Aron pour m'avoir donné mille idées ; merci à l'équipe de test agonique : Guillaume J, Yodaï, Sky, Nicolas H et Dje pour leur présence à ce test à l'arrache du Lundi 21 Janvier.

Mercis (en vrac) à GRR Martin, Michael Whelan, Orson Scott Card, Rick Priestley, Andy Chambers, George Orwell, Lewis Carroll, les frères Cohen, JRR Tolkien, Isaac Asimov, Robert Jordan, Wojtek Siudmak, pour m'avoir laissé utiliser des tas de trucs de leur invention sans exiger de copyright (saurez-vous tous les retrouver ? ☺). Sympas les mecs !

## **Introduction, où comment prendre ce scénario par le bon bout**

Disons le d'emblée : dans ce scénario, il n'y a rien à comprendre. Il n'y pas d'histoire vraiment cohérente : il se passe des choses que les PJs vont vivre, mais ni eux ni le meneur n'en auront véritablement l'explication. Tout juste pourront-ils s'amuser à formuler des hypothèses plus fantaisistes les unes que les autres.

Mais, s'il n'y a pas d'histoire, il reste quoi ? D'abord, il reste la fausse impression qu'il y en a une (d'histoire), ce qui tient les joueurs en haleine, et puis il reste les personnages, leur(s) vie(s), ce qui leur arrive, et tout le roleplay, qui, espérons-le, en découle.

A défaut de pouvoir présenter vraiment ce qui se passe, voyons succinctement ce qui arrive aux joueurs :

Chronologiquement, le scénario se déroule en quatre phases successives, la troisième étant de loin la plus longue (au moins 4h).

### **Première Partie**

Cette première partie (introdutive) sert à mettre les joueurs dans l'ambiance. J'entends par là : à leur faire comprendre qu'ils ne comprendront rien. Pour cela, le meneur va faire tourner ses joueurs en bourrique en leur donnant des historiaux complètement incohérents entre eux, mais possédant certaines caractéristiques communes.

Le jeu commencera normalement, puis tournera au dialogue de sourds, puis le meneur les interrompera brutalement pour passer à la deuxième partie.

### **Deuxième Partie**

Les personnages, cette fois, sont des écrivains minables habitant à Los Angeles. Ce soir, ils doivent se retrouver à une soirée. La soirée commence et ils se font grave chier, mais une ravissante journaliste leur propose une interview. Quand ils entrent dans le petit studio pour faire l'interview, c'est écran noir.

### **Troisième Partie**

Les PJs (qui ont les mêmes persos que dans la partie 2) se réveillent dans un endroit qu'ils ne connaissent pas, en pleine nature. Ils se trouvent en fait dans un coin reculé d'un royaume Elfique. Pendant toute cette partie, les PJs vont découvrir ce monde fantastique, son histoire, etc... Mais ce faisant il se passera quelque chose d'étrange : ils vont progressivement changer de personnage, devenant peu à peu des Elfes. Cette transformation sera corrélée avec des "visions" qu'auront les PJs : en gros, ils auront l'impression d'avoir déjà visité tous ces lieux il y a longtemps (peut-être dans une autre vie).

Cette partie durera jusqu'à ce que les PJs atteignent un certain endroit (qui pourra se trouver un peu ou vaudra le MJ ☺) et là, ce sera le final.

### **Quatrième Partie**

Les PJs se retrouvent devant le passeur : c'est un type qui leur propose de les ramener "chez eux" (à Los Angeles). Les PJs vont devoir faire un choix.

## **Première Partie, où on plante le(s) décor(s)**

Le mieux est de lire les historiques donnés en annexe, vous comprendrez tout de suite. Si vous êtes à l'arrache et que vous avez pas le temps de les lire, lisez ce qui suit :

Chaque historique décrit un personnage qui participe à une discussion (avec quatre autres personnages) à propos de l'éventuelle négociation d'un traité de paix avec de mystérieux ennemis, situés à l'ouest. Chaque historique donne les noms de tous les persos présents (Lee, Amad, Jane, le Chef et l'Araignée), ainsi que leur "fonction" dans le groupe et un embryon de psychologie (untel est un artiste un peu cinglé, tel autre est un chef autoritaire et sage, etc...).

Jusqu'ici, les historiques sont cohérents entre eux. Mais en fait, chacun des personnages "vit" dans un monde différent : untel est un nomade du désert, tel autre vit dans un vaisseau spatial, ou dans une galerie souterraine, etc...

(si vous avez la BO, faites tourner CD1 Piste 1 ou Piste 2 pendant toute la première partie)

Normalement, la conversation devrait s'engager très sérieusement, sans que les joueurs ne s'aperçoivent de quoi que ce soit. Au bout d'un moment, un des personnages va lâcher un détail malencontreux (relatif à son "monde"), un autre va lui répondre "Mais tu dis vraiment n'importe quoi", et la conversation sérieuse à propos du traité de paix va laisser la place à un dialogue surréaliste entre des personnages se croyant chacun dans un monde différent.

Il se peut (comme ce fut le cas lors du test) que ce détail tarde à venir, et que les personnages prennent des décisions relatives à leur problème et arrivent à la fin de la conversation et au moment de se séparer. Pour éviter ça, le meneur (qui jusqu'à présent était muet comme une carpe) peut lâcher une phrase du style "Mais où sommes-nous ?", histoire de débloquer la machine.

Une fois que la conversation a bien dégénéré, le meneur frappe rageusement du point sur la table en s'écriant un truc comme "Suffit ! J'en ai marre d'écrire, et puis ça rime à rien."

Sur ce, il donne sur le champ les historiques de la deuxième partie aux joueurs abasourdis.

## **Deuxième Partie, où les joueurs font connaissance avec leurs persos**

(Passez CD1 Piste 3 pendant la lecture des historiaux, le reste de CD1 pour la suite)

Idem, lisez les historiaux pour voir le genre de mécènes que sont les persos.

Ce sont des écrivains ratés, alcooliques, loosers, fauchés... la totale. Ils habitent à dans le quartier de South Central, à Los Angeles, de nos jours. Ils exècrent leur éditeur ainsi que tous les gens du "milieu" en général. Les historiaux sont très proches, à un paragraphe histoire de les différencier un minimum (mais en fait on s'en fout complètement qu'ils soient pareils ou pas). Ils ont des pseudos différents mais ils ont tous le même nom (cherchez pas à comprendre ce que cela signifie ☺).

Lorsque cette partie commence, ils doivent se rendre à la soirée des George Orwell Awards, sorte de Oscar/Golden Globe/Ce que tu veux pour les livres de fiction récemment sortis. Leur éditeur, Larry, les a sommés de venir, eux qui détestent ce genre de soirée.

La soirée commence par un cocktail, les persos vont tenter d'éviter tout le monde, se mettre dans un coin et commencer à s'empiffrer et à boire (de base, y a du whisky). Un journaliste ou deux viendront les faire chier, seront collants au possible, etc... Après un moment, Larry viendra leur dire deux mots : "et ton dernier projet, ça en est où ?", "je t'ai dit deux mois dernier délai", etc... Puis une superbe créature (robe rouge vif, cheveux bruns très longs) viendra taper sur l'épaule de Larry : "alors, c'est eux que tu voulais me présenter ?". Parlant très gentiment, elle va proposer une interview en groupe aux persos, elle indique une petite porte dans un coin : "la deuxième à gauche dans le couloir, dans un quart d'heure", puis elle s'en va en roulant des hanches.

Ce quart d'heure devrait être une torture pour les persos. Faites le durer longtemps "encore dix minutes, niark niark niark", alors que les persos commenceront à sentir les effets de l'alcool et auront du mal à marcher droit.

Le quart d'heure passé, ils vont se précipiter vers la porte indiquée par la fille. Elle débouche sur un couloir gris. La deuxième à gauche est fermée, il n'y a rien marqué, mais un miroir est accroché dessus. Comme ils sont trop bourrés, ils vont surement s'agglutiner devant la porte pour taper dessus comme des mécènes, puis la porte va s'ouvrir et ils vont tous tomber dans la pièce en même temps. Ecran noir.

## **Troisième Partie, où les persos ne savent plus où ils sont ni qui ils sont**

(passez CD 2 pendant la troisième partie)

Idéalement, toute la troisième partie devrait préparer convenablement les joueurs à la quatrième partie (le final). Que veut dire "convenablement", c'est ce que nous allons voir.

Je rappelle qu'à la fin, les PJs se retrouveront devant le choix suivant : rentrer "chez eux" (à LA) ou rester "ici" (dans ce monde inconnu qu'ils viennent de découvrir, que désormais nous désignerons par Outremonde). Pour les préparer à ce choix, il faudra leur donner des raisons de rentrer, et des raisons de rester. Lors de la quatrième partie, les PJs démêleront toutes ces raisons pour faire leur choix.

Commençons par voir rapidement à quoi ressemblera cette troisième partie, on reviendra sur les détails ensuite.

Ceci est le déroulement nominal, il peut changer considérablement selon le groupe de joueurs.

### **Valley of Tears**

Les PJs se réveillent dans une petite clairière au milieu d'une forêt. Ils sont disposés en cercle autour d'une stèle comportant des inscriptions indéchiffrables. Les PJs sont toujours habillés en costard, ils n'ont aucune idée d'où ils sont ni de l'heure qu'il est. Ils vont commencer à explorer les alentours, à faire connaissance avec ce nouveau monde.

Ils vont rapidement s'apercevoir qu'il n'y a pas âme qui vive à des kilomètres : ils sont vraiment paumés en pleine nature. La clairière dans laquelle ils se sont réveillés est située en plein milieu d'une vallée. Côté est, une colline herbeuse, côté ouest, une colline boisée. Derrière la colline est, une steppe s'étend à perte de vue. Derrière la colline ouest, d'autres collines recouvertes par la forêt, ainsi qu'un lac immense. De hautes montagnes sont visibles un peu partout autour.

Les PJs devraient découvrir des tunnels, visiblement à l'abandon, creusés dans la colline ouest (qui est en fait assez escarpée), et poussés par la curiosité ils les traverseront.

### **Forgotten City**

Après la traversée du tunnel, ils arrivent dans une forêt plus clairsemée, avec des arbres plus grands. En continuant tout droit, ils arrivent sur les bords du grand lac. A partir de la berge, ils peuvent apercevoir une ville penchée à moitié engloutie par l'eau.

Elle est totalement abandonnée, l'architecture est étrange, tout est construit dans la même pierre blanche. Ils la visiteront pendant un certain temps.

Après un certain temps, ils voient arriver une bande d'aigles géants montés par des cavaliers. Ces derniers sont grands, majestueux, et ont les traits fins : ce sont des Elfes. Ils parlent une langue que les personnages ne connaissent pas, mais peuvent communiquer grâce à un appareil de traduction automatique qui se branche sur le cerveau (ces Elfes ont l'esprit pratique !).

Leur chef (le seigneur du domaine en fait) fait connaissance avec les persos, et voyant à quel point ils sont à la rue, leur propose de les accueillir chez lui. Les PJs devraient normalement accepter, monter sur les aigles qui les amèneront à la demeure du seigneur.

### **Crystal Castle**

Cette demeure est donc un magnifique château construit d'une matière translucide évoquant le cristal. Les PJs sont époustoufflés par la beauté de l'endroit. La bâtisse se retrouve perchée en haut d'un piton très escarpé. A l'intérieur, il y a, ben... tout ce qu'on trouve dans un château, quoi, et notamment plein de gens avec qui parler, des bouquins à lire etc...

Je précise qu'à ce point du scénario les PJs devraient être suffisamment "transformés" pour parler avec les Elfes sans traducteur. Mais j'y reviendrai quand on verra les étapes de la transformation en détail. Les PJs vont donc bouquiner et parler longuement avec plein de gens.

Ceci étant fait, et s'ils ont suffisamment pogné l'histoire du monde, ils devraient avoir l'idée de se diriger vers un lieu appelé "L'œil du Chaos", qui se trouve en plein milieu de la steppe qu'ils ont aperçu derrière la colline est au début. Comme les aigles géants refusent d'entrer dans cette zone, ils vont faire le trajet à pied (ce qui ne leur pose pas de problème physiquement parlant).

### **Eye of Chaos**

Les PJs tomberont sur la berge d'une rivière coulant doucement vers un endroit qu'ils ne peuvent voir. Sur l'autre berge, se trouve le Passeur, qui les sommera de faire un choix. Les PJs feront ce choix, et fin.

Maintenant que le déroulement approximatif du scénario est défini, examinons les différentes "thématiques" abordées dans cette partie.

### **Transformation et Visions**

Donc, comme je le disais en introduction, dans cette partie les PJs vont progressivement changer de personnage. Au début, ce sont des écrivains venant de Los Angeles, à la fin ce seront des Elfes qui pourraient passer inaperçus à outremonde.

Cette transformation est corrélée avec des visions que subiront les personnages à plusieurs reprises. Ces visions sont en fait des souvenirs appartenant à des personnages ayant vécu il y a très longtemps à outremonde. Comme vous l'aurez deviné, les PJs vont progressivement prendre les traits de ces personnages légendaires.

Les visions apparaissent certaines fois lorsque les PJs arrivent sur un lieu qu'à fréquenté jadis son "double" (celui en qui il va se transformer, vous me suivez ?). A ce moment, leur vue se trouble légèrement, et ils se mettent à voir exactement ce qu'avait vu leur double. Ils voient donc clairement le lieu dans lequel ils se trouvent, mais un peu différent (normal puisque c'était il y a longtemps, vous suivez toujours ?), et surtout eux sont très différents : ils ont l'apparence d'Elfes communs.

Plusieurs de ces visions sont déjà écrites, pour des lieux qui sont un peu des "passages obligés" pour les PJs : la traversée des tunnels, l'arrivée sur la place centrale de la Ville du Lac, et l'arrivée au Château de Cristal. Surtout, n'hésitez pas à en improviser d'autres, selon les lieux dans lesquels se rendent les PJs, surtout s'ils s'y rendent tous en même temps !

Le nombre de ces visions dépend donc des PJs, de l'intérêt qu'ils portent aux Elfes, à leurs constructions, à leur histoire et ainsi de suite. A chaque vision, le PJ se transforme un peu plus. Cette transformation se fait donc par différentes étapes, exemples : leurs sens se font plus perçants, leur force physique et leur agilité s'améliorent, ils grandissent subitement, ils ne supportent plus leurs vêtements d'humain, la couleur des yeux et des cheveux change, ils comprennent la langue elfique, le visage se transforme, et ainsi de suite...

Dans le déroulement nominal, à la fin de la troisième partie ils pourraient passer inaperçus à outremonde.

### **Outworld**

Voyons un peu qui sont ces Elfes mystérieux qu'ils voient dans leurs visions, et qu'est ce que c'est que ce monde.

L'histoire proposée ici n'est justement qu'une... proposition, le MJ pourra la changer et l'étoffer à sa guise, en fonction des points auxquels s'intéressent particulièrement les PJs.

Outremonde, c'est la Terre dans un lointain futur. Les hommes ont suffisamment bousillé la surface de la planète pour la rendre inhabitable, et toute vie sur la planète s'est éteinte. Bien plus tard, un vaisseau-monde Elfique décida de coloniser cette planète morte. Maîtrisant la technologie de la terraformation, ils firent de la surface de la Terre un paradis naturel magnifique. Sur ces "nouveaux mondes elfiques", les populations restent faibles et la relation nature/elfes est un mélange de technologie (terraformation) et de magie (de la part des dieux qui influencent le cours du monde). Tout allait pour le mieux jusqu'à ce que...

Il y eut une dissension religieuse (en fait, un des Elfes s'est laissé corrompre par un Dieu du Chaos, ce qui arrive encore, quoique très rarement), ce qui a amené la Guerre Civile. Enfin, civile... il faut dire que l'apostat en question avait invoqué une horde de démons, ce qui a fait assez mal, aux Elfes comme à la planète. Les gentils ont gagné (d'où l'aspect accueillant de la planète à l'heure actuelle), mais les combats ont duré très longtemps et la planète a été marquée pendant longtemps par la souillure des démons. Actuellement encore, elle en porte les séquelles.

Pendant cet âge de l'apostasie, la dernière bataille se déroula dans la vallée où les PJs se réveillent. Cette vallée était un point stratégique : si elle tombait, les elfes avaient de grandes chances de perdre. Le château de cristal était normalement la résidence du chef des armées, mais il fut détruit à maintes reprises, abandonné, et reconstruit après la guerre. La cité du lac fut abandonnée aussi et reconstruite plus tard. La vallée était un gigantesque champ de bataille où s'illustrèrent les héros... et

les félons. Horus, l'elfe démoniaque, comme il s'était lui-même rebaptisé, menait ses hordes de démons contre la vallée, et tenait à la franchir le premier. Il fut vaincu en combat singulier par un seigneur elfe légendaire. Dès lors, l'œil du chaos par lequel les démons étaient venus fut refermé, et les démons disparurent immédiatement, ne laissant à leur place qu'un tas de cendres noires. Les elfes noirs, libérés du sort qui les emprisonnait, tombèrent en torpeur. Ils se réveillèrent bien plus tard, ayant tout oublié de ce qui s'était passé. La vallée fut baptisée "Vallée des Larmes" en raison du nombre de soldats qui y avaient trouvé la mort. Au delà de cette vallée s'étendait des terres noires qu'avaient souillé les démons. A l'heure actuelle, la noirceur a disparu mais ces terres restent infertiles. Il s'agit de la steppe que peuvent apercevoir les PJs au début.

Mais le grand seigneur elfe mourut pendant son combat singulier contre l'elfe démoniaque. Il avait cinq enfants (quatre garçons et une fille). Comme vous l'aurez deviné, il s'agit des cinq mystérieux "ancêtres" que les PJs voient dans leurs visions. Bien que le chaos fut vaincu, il avait planté les graines de la discorde entre les Elfes. Alors chacun des enfants du grand seigneur se déclara roi ou reine, et leurs royaumes d'abord se tournèrent le dos, puis entrèrent en guerre pour des motifs futiles. Tel était le pouvoir maléfisant du chaos, il semait la destruction même après avoir été vaincu. La Lutte Fratricide dura bien longtemps, jusqu'à ce que la guerre contre les démons ne soit plus qu'un vague souvenir. Mais un jour le pouvoir du chaos retomba quelque peu, et les cinq seigneurs furent las du combat, et malgré la haine qui envahissait leurs cœurs, ils firent serment de bannir toute agression, car l'avenir du peuple elfe en dépendait. Ils le signèrent dans la Vallée des Larmes (mais bien peu savaient encore ce que ce nom signifiait). Le serment fut gravé sur une stèle à cinq faces, érigée au milieu de la vallée.

Chacun des cinq seigneurs rêvait de réunifier le royaume. Mais ils étaient trop haineux pour y penser en termes autres qu'agression et annexion. Ils s'éteignirent les uns après les autres sans avoir pu réaliser la réunification. Les elfes ont un leitmotiv : quand quelque chose est commencé, il doit être achevé. C'est une insulte faite aux dieux que de laisser un travail inachevé. Et de fait, un elfe termine toujours ce qu'il a commencé. Pourtant, ces cinq seigneurs n'avaient pu achever leur travail : la paix perpétuelle et la réunification. Alors naquit la prophétie : qu'un jour les cinq reviendront pour terminer leur œuvre, et enfin reformer le royaume elfe unifié.

Le serment tint bon pendant longtemps, mais à cause de l'influence encore perceptible du chaos, plus rien n'était éternel. Un nouvel âge de guerres survint, mais il fut moins féroce car le chaos s'était déjà largement dissipé. Cela fait en tout trois âges de guerres. Il se trouve qu'à chaque fois, la Vallée des Larmes fut le théâtre de combats, et jamais elle ne fut conquise par la force. Bref, les combats se calmèrent par la victoire d'une coalition de deux royaumes, qui occupèrent les trois autres. Puis l'occupation prit lentement fin, jusqu'à l'époque actuelle, et les trois royaumes retrouvèrent l'indépendance. Il y a actuellement cinq royaumes ; les guerres se sont terminées il y a très longtemps, mais aucun serment de vigilance n'a été signé à nouveau. Les elfes sont donc toujours, théoriquement, capables de se faire la guerre.

En pratique, le risque reste faible. Les rancoeurs ont pratiquement disparu (mais pas entièrement, comme le verront les PJs, on entend encore de mauvaises moqueries, indignes des elfes), l'influence du chaos n'est plus perceptible. Suite à ces guerres et à ces malheurs, la population des elfes a largement diminué. Ils ne sont plus que l'ombre d'eux-mêmes. Ceci est autant du aux victimes directes qu'à l'abandon de cette planète par les dieux elfiques.

## **The Choice**

Comme je le disais tout à l'heure, la troisième partie servira entre autres à donner des raisons de rester/de rentrer, raisons qui leur serviront dans la quatrième partie.

### **Raisons de rester :**

A Los Angeles, ces hommes sont des sous-merdes, ce qui a été clairement établi dans leur historial. En revanche, à outremonde ce sont au pire des gens ordinaires, au mieux (s'ils croient à la prophétie) des gens importants et respectés. Ceci devrait être la raison principale qui les pousserait à rester.

South Central, c'est mal famé. D'une manière générale, le monde duquel ils viennent est assez pourri par rapport à ce qu'ils découvrent. L'envie d'habiter dans un monde meilleur, plus juste etc... devrait les pousser à rester.

Il se pourrait aussi, s'ils croient à la prophétie, qu'ils se sentent investis d'une mission, à savoir de réunifier le royaume des elfes.

### **Raisons de rentrer**

A Los Angeles, ils sont potes. Alors qu'à outremonde, ils sont frères ennemis. C'est vrai qu'ils ont signé un traité de paix, mais il faut bien leur faire sentir que c'était par intérêt personnel. Ils sont restés toute leur vie des ennemis.

Ils vont avoir l'impression que tout ceci n'est pas réel, que c'est un rêve. La question n'est pas de savoir si c'est vrai ou pas (moi-même je n'en sais rien), mais il est certain que les joueurs auront l'impression qu'ils font un rêve et qu'il faut bien se réveiller un jour ou l'autre, ce qui fait une raison de rentrer.

Pour accentuer cette impression, le MJ pourra par exemple intégrer des éléments de leur vie antérieure dans outworld, comme Larry, la fille en rouge, ou autres.

## **A closer look**

On va reprendre chacune des sous-parties en détail, en y intégrant des éléments dont je viens de parler, ce qui devrait donner un tout à peu près cohérent.

### **Valley of Tears**

Les PJs se réveillent dans une petite clairière au milieu d'une forêt. Ils sont disposés en cercle autour d'une stèle comportant des inscriptions indéchiffrables. Il s'agit de la stèle à cinq faces sur laquelle est gravée le traité de paix. L'herbe est bien verte, les arbres sont un peu étranges, les PJs n'en ont jamais vu de pareils : petits, le tronc très lisse et clair, les branches formant des courbes très régulières. Ils sont en outre très solides. Les PJs sont toujours habillés en costard, ils n'ont aucune idée d'où ils sont ni de l'heure qu'il est. Ils vont commencer à explorer les alentours, à faire connaissance avec ce nouveau monde.

Ils vont rapidement s'apercevoir qu'il n'y a pas âme qui vive à des kilomètres : ils sont vraiment paumés en pleine nature. La clairière dans laquelle ils se sont réveillés est située en plein milieu de la Vallée des Larmes. Coté est, une colline herbeuse, coté ouest, une colline boisée. Derrière la colline est, une steppe s'étend à perte de vue. Il s'agit de l'ancien territoire des démons. L'herbe y est verte au début, puis jaunit à mesure que le regard porte vers l'horizon. Derrière la colline ouest, d'autres collines recouvertes par la forêt, ainsi qu'un lac immense. De hautes montagnes sont visibles un peu partout autour.

Les PJs devraient dès à présent sentir leurs sens s'améliorer : en se concentrant ils peuvent voir des oiseaux de très loin, et entendre un ruisseau qui coule dans une vallée adjacente. Ils n'ont en outre ni faim ni soif (quoique... une petite lampée de whisky leur ferait pas de mal).

Les PJs devraient découvrir des tunnels, visiblement à l'abandon, creusés dans la colline ouest (qui est en fait assez escarpée). Ces tunnels étaient utilisés par les soldats pour acheminer des soldats et du matériel vers la vallée. Pendant la traversée du tunnel, ils auront une première vision : ils se voient le traverser vers la Vallée des Larmes.



Voilà à quoi ressemblent ces tunnels

### Forgotten City

Après la traversée du tunnel, ils arrivent dans une forêt plus clairsemée, avec des arbres plus grands. En continuant tout droit, ils arrivent sur les bords du grand lac. A partir de la berge, ils peuvent apercevoir une ville penchée à moitié engloutie par l'eau.

Elle est totalement abandonnée, l'architecture est étrange, tout est construit dans la même pierre blanche. La ville a été désertée, mais pas brusquement. Les habitants ont emporté tout ce qui n'était pas trop gros. La partie émergée de la ville fait plusieurs kilomètres de long. Son architecture générale est circulaire : de grandes artères forment des cercles concentriques autour d'une très grande place. Certains bâtiments sont identifiables comme des maisons, d'autres ne sont pas identifiables. La plupart des constructions sont encore en très bon état (contrairement aux tunnels d'ailleurs) : on dirait qu'elle a été désertée il y a peu (en fait, cela fait plusieurs siècles, mais les constructions elfiques sont solides). Les PJ's seront stupéfaits par la beauté et la majesté des constructions : toute la ville est une véritable œuvre d'art. Ils ressentiront même de la tristesse en constatant son abandon (c'est leur âme d'elfe qui se réveille).

Après un moment, ils arriveront sur la grande place et apercevront le grand palais. A ce moment là, ils auront une vision leur montrant la destruction de l'édifice par un démon.

Après cela, ils commenceront à se sentir mal à l'aise dans leurs costumes, soit parce qu'ils se trouvent subitement trop petits pour eux, soit... ils savent pas, ils se sentent pas bien dedans c'est tout.



La ville du lac (mais dans ce scénario elle est beaucoup plus large !)

Peu après l'épisode du palais, ils voient arriver (de loin) une bande d'aigles géants montés par des cavaliers. Ces derniers sont grands, majestueux, et ont les traits fins : ce sont des Elfes. Ils parlent une langue que les personnages ne connaissent pas, mais peuvent communiquer grâce à un appareil de traduction automatique qui se branche sur le cerveau (ces Elfes ont l'esprit pratique !).

L'un d'eux se présente : il est le Seigneur-Lieutenant Lindo et est le seigneur de ce domaine, le Comté de Gallen. Il demande aux PJs qui ils sont, d'où ils viennent et la raison de leur présence sur ses terres. Il s'agit, normalement, d'une simple formalité, mais Lindo va s'apercevoir que les PJs ne sont pas capables de répondre à ces questions, ou alors donnent des réponses incompréhensibles ! Comme il est bien intentionné et qu'il voit à quel point ils sont à la rue, il leur propose de les accueillir chez lui. Il reçoit très peu de visiteurs dans son fief sauvage et reculé, et sera très content de leur offrir le gîte et le couvert (luxueux) le temps qu'il faudra. Les PJs devraient normalement accepter, monter sur les aigles qui les amèneront à la demeure du seigneur.

### Crystal Castle

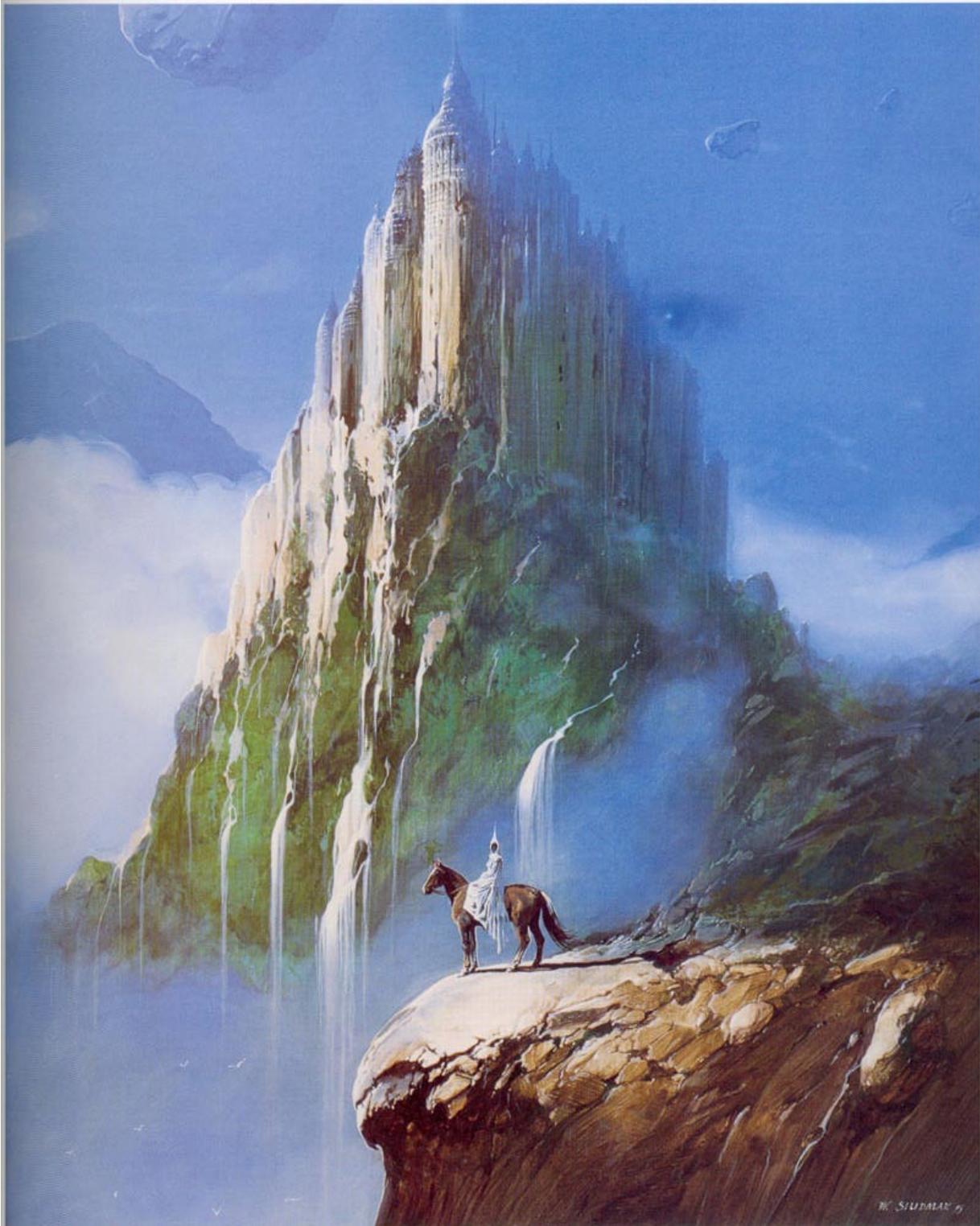
Pendant le voyage, les elfes se parleront entre eux, et peu à peu les PJs commenceront à comprendre ce qu'ils disent (comme dans *Le 13<sup>ème</sup> Guerrier*). Le voyage durant plusieurs heures, à l'arrivée ils pourront soutenir une conversation basique avec un Elfe. Le voyage se poursuit en direction des hautes montagnes que les PJs avaient aperçu au début.

La demeure de Lindo est donc un magnifique château construit d'une matière translucide évoquant le cristal. Les PJs sont époustouffés par la beauté de l'endroit. La bâtisse se retrouve perchée en haut d'un piton très escarpé. A l'intérieur, il y a, ben... tout ce que l'on trouve dans un château, quoi, et notamment plein de gens avec qui parler, des bouquins à lire etc... Ce château, assez vaste et construit sur une dizaine d'étages forme en fait une petite ville. En fait, c'est la seule place habitée du Comté de Gallen. Tout le reste n'est que terres sauvages.

Au moment où ils arrivent, ils auront une autre vision, datant de la Lutte Fratricide, qui sera différente selon les personnages. L'un se verra attaquer, l'autre se verra défendre.

A partir de là, ben il peut se passer plein de choses différentes. Les PJs (qui sont à moitié Elfes maintenant) vont sûrement vouloir parler longuement avec les gens, lire des bouquins d'histoire etc... En écoutant ou en lisant ces histoires, ils auront d'autres visions, revivant certains moments historiques. A ce stade donc, ils devraient découvrir qu'ils sont une sorte de réincarnation de personnages quasi-légendaires, et que ces personnages étaient ennemis. Ils devraient aussi entendre parler de la prophétie, à savoir que les cinq seigneurs reviendront un jour pour réunifier le royaume. Je rappelle qu'actuellement, il y a toujours cinq royaumes. Le Comté de Gallen fait partie de l'un d'eux, et Lindo l'a reçu en fief très récemment (quelques siècles tout au plus). Quant à savoir pourquoi il est aussi vide, Lindo lui-même n'en sait rien : la population des elfes augmentant ou diminuant selon le bon vouloir des dieux, le désert actuel semble être un signe d'abandon de la part des dieux.

Lindo les invitera à sa table pour le dîner, en compagnie d'un grand nombre de convives, et les PJs seront le sujet de discussion principal (les visiteurs sont rares vous savez). Si le sujet de la prophétie est abordé, certains y croient et d'autres non. Si la question de l'unité du royaume est abordée, certains diront que ce serait une bonne chose, mais d'autres railleront les elfes des autres royaumes, les traitant d'idiots, de barbares, ou autres. Tous auront oublié que jadis il n'y avait qu'un seul royaume elfique. "Et puis c'est du passé, tout ça", diront-ils.



Crystal Castle (mais le piton est plus escarpé que cela).

Pour acheminer les PJs vers la scène finale, ce n'est pas forcément évident. L'idéal serait de leur faire comprendre qu'il y a quelque chose d'important du côté de L'œil du Chaos, la porte par laquelle étaient venus les démons, et qui a été refermée depuis. Il se trouve en plein milieu de la steppe qu'ils ont aperçu derrière la colline est au début. Comme les aigles géants refusent d'entrer dans cette zone, ils vont faire le trajet à pied (ce qui ne leur pose pas de problème physiquement parlant).

S'ils ne veulent pas y aller, ben débrouillez-vous pour leur faire trouver ce qu'ils ont à trouver à un autre endroit, on s'en fout mais à 30min/1heure de la fin faudra forcément trouver ! Et puis d'abord il est 23h10 et j'ai pas envie de trouver des exemples, alors que pendant le test ça s'est très bien passé, et vu l'équipe agonique que j'avais il ne saura en être autrement !

Donc, ils traversent la steppe en direction de... de quoi, au fait, ils n'en savent rien car ils ne savent pas à quoi le bidule qu'ils cherchent ressemble. Au fur et à mesure qu'ils progressent, l'herbe devient jaune, puis disparaît peu à peu, laissant la place à de la roche grise. Puis le soleil se couche, donnant à la plaine rocheuse un aspect sinistre. Des étoiles apparaissent, mais des nuages surviennent qui les cachent. Bientôt, le sol comme le ciel sont noirs.

Ils arrivent alors à une sorte de très grand piton rocheux très irrégulier. Quelque part dans le roc, les PJs peuvent apercevoir une ouverture, de laquelle émerge une lueur rougeâtre. S'ils entrent, ils trouveront...

### **Quatrième Partie, où l'histoire trouve sa fin**

...une rivière, venant d'on ne sait où, qui coule doucement vers le cœur du piton noir. Sur l'autre rive, une embarcation toute simple, gardée par le passeur. C'est une silhouette fantomatique, aux contours indistincts, dont on ne peut voir le visage. Sa couleur ne cesse de changer, oscillant entre le blanc et le noir. Il est immobile.

Il s'adresse aux PJs en leur soumettant un choix : ils peuvent rester ici ou rentrer chez eux. Si les joueurs sont aussi mécrénes que mon équipe de test et font immédiatement leur choix sans réfléchir, faites durer en entamant un dialogue entre le Passeur et les PJs. "Mais pourquoi voulez-vous rentrer/rester ?" etc... Le but est de mettre à plat toutes les raisons précédemment citées, voire d'autres. Bien sûr, il se peut qu'ils n'aient absolument pas besoin d'un dialogue avec le Passeur pour déballer tout ce qu'ils ont sur la conscience.

La fin sera donc différente selon le choix des PJs. Elle est laissée à l'appréciation du MJ ☺, voici tout de même quelques pistes parce que j'ai encore un peu de patate :

- 1) Rideau dès qu'ils ont fait leur choix. Brutal mais efficace.
- 2) S'ils rentrent, ils se réveillent là où ils avaient perdu connaissance. Plusieurs heures ont passé mais la soirée n'est pas terminée. Ils peuvent encore aller à la fin de la cérémonie, où le prix du meilleur roman fantastique est remis à Eric Blair posur "Visions". Rideau.
- 3) On peut imaginer plein de variantes à la précédente : ils ont la gueule de bois, personne ne les reconnaît et ils se font jeter de la salle, ils ont encore l'apparence d'elfes, Eric Blair est mort il y a deux jours, voire tout cela en même temps...
- 4) S'ils restent, on les voit longtemps après négocier pour la réunification du royaume. Ils remplacent la stèle par une nouvelle contenant le nouveau texte.
- 5) Variante : les négociations échouent et le royaume reste morcelé. Ils restent ennemis à jamais. Ou bien ils finissent par s'entretuer.
- 6) Dernière possibilité : après le rideau de fin, on voit un type écrire "THE END" en bas d'une page.
- 7) Variante : le type en question est George Orwell (de son vrai nom Eric Blair ☺).

Quelle que soit la fin, elle n'apportera aucune réponse. Il n'y a pas d'explication, point final.

Annexe 1  
Historiaux Première Partie

## Lee

Nous nous trouvons dans la Cité des Elfes, la seule cité de cette taille sur ce monde. Véritable gloire de notre peuple, elle s'étend d'un bout à l'autre de la grande Vallée du Temps. Cette cité abrite toutes sortes de personnalités, mêlant toutes gens, du plus humble au plus glorieux, du plus sage au plus fou... Sur le bord Est de la Place de la Paix Eternelle, se dresse un immense édifice, sa taille étant à la mesure de l'importance qu'il revêt aux yeux des habitants : c'est la Maison des Arts. On y trouve tout ce qui est sorti des esprits les plus audacieux des temps passés et présents. L'Art sous toutes ses formes y est vénéré comme un Dieu. Au dernier étage de la tour Est de ce somptueux palais, se trouve une petite salle, ne possédant aucune vitre, qui est rarement occupée ces temps-ci. C'est la Salle des Conseils. Ici, les sages ou les fous débattent de ce qu'ils pensent être des affaires importantes. On n'avait pas ouvert la porte depuis bien longtemps, quand il y a quelques instants, cinq personnages hauts en couleurs en franchirent le seuil et s'assirent à l'unique table de la pièce. Le silence s'attarda encore quelque peu.

Lee était le personnage le plus atypique de la petite communauté. Reconnu comme grand artiste par certains, comme un fou par d'autres, on ne savait jamais ce qu'il pouvait penser. Il avait le titre de directeur de la Maison des Arts, mais déléguait ce travail, qu'il jugeait indigne d'un artiste comme lui, à d'autres. Mais il jouissait, bien entendu, de tous les privilèges que lui apportait son titre. Il passait son temps, en ce moment, à sculpter des choses que lui seul comprenait (bien que certains aussi fous que lui prétendaient y comprendre quelque chose).

Lee regardait ses quatre compagons. "Que de gens importants", se disait-il ironiquement à lui-même. Il y avait là Amad le voyageur, qui prétendait que ces voyages lui apprenaient tant de choses. Il y avait Jane, une femme dont Lee avait vaguement entendu parler, il ne se souvenait plus ce qu'on lui avait dit sur elle. Il y avait quelqu'un qu'on appelait simplement "Le Chef", et qui effectivement avait l'air de se prendre pour un chef. Et, bien entendu, il y avait "L'Araignée", qui savait tout sur tout, voire plus, et qui était là dès qu'on parlait de choses "importantes".

Lee se demandait ce qu'il fichait au milieu de cette bande de cinglés (d'après lui. d'après les autres, c'était sûrement lui le cinglé, se dit-il en ricanant sous cape). C'était sûrement parce que traditionnellement, les conseils de grande "importance" avaient lieu dans la Salle des Conseils de la Maison des Arts, et qu'en temps que directeur honorifique de cet établissement, il se devait d'être présent, par simple protocole.

On devait discourir, lui avait-on dit, de paix et de guerre. Il fallait, paraît-il, négocier la paix avec nos ennemis. Mais évidemment, il fallait que les Elfes négocient entre eux pour se décider comment ils allaient négocier ensuite avec "l'ennemi"... que des cinglés...

Le Chef rompit le silence de mort : "Et bien, Amad, quelles nouvelles ?"

## Amad

Nous nous trouvons en plein désert. Le Désert du Temps comme certains l'appellent. Ici, des nomades ne cessent de voyager, se déplaçant pour trouver des sources d'eau. Aucun de ses habitants n'a jamais connu autre chose que des terres arides.

Sous les étoiles, tout juste au pied de la Montagne des Génies, se dresse une petite tente isolée. Voilà qui est inhabituel chez les nomades. Toujours en groupe ! On ne se déplace jamais seul. Voilà ce que les enfants apprennent en premier. Mais cette nuit faisait figure d'exception. Sous cette tente allait se passer quelque chose d'important.

Amad était entré dans la tente et s'était assis par terre, à côté des quatre autres membres du conseil. Il y avait Lee, un artiste que tout le monde, lui y compris, s'accorde à croire comme fou. Mais il faut écouter les fous, on dit qu'ils sont plus sensible à l'inspiration divine que les sages. Il y avait Jane, une prêtresse du Dieu. Une femme d'une grande valeur, à ce qu'il paraît. C'était la première fois que Amad la rencontrait. Il y avait Le Chef, un vieil homme revêche mais intelligent. Et puis l'Araignée, un homme de l'ombre, qui sait tout sur tout, à ce qu'on dit. Mais Amad pensait que c'était en voyageant qu'on apprenait le plus. Et Amad avait voyagé. Plus qu'aucun autre.

Et son dernier voyage lui avait fait apprendre des nouvelles bien étranges. Il revenait de l'Ouest, le territoire ennemi. Amad n'hésitait pas à pénétrer sur leurs terres, rien ne pouvant entraver son Voyage. L'ennemi était affaibli. Il ne semblait plus aussi virulent qu'avant. Evidemment, difficile de savoir vraiment quoi que ce soit à propos de Ceux dont on ne savait presque rien. Ni d'où ils venaient, ni qui ils étaient. Amad avait vu la taille et le nombre de leurs groupements. Il avait diminué par rapport à l'année dernière. Les attaques se faisaient de plus en plus rares et de plus en plus faible. Cet affaiblissement semblait généralisé. Aussi loin qu'Amad était allé, jusqu'à la moitié de leur territoire, les rangs étaient clairsemés. Certaines de leur galeries étaient même abandonnées. Il était peut-être temps de négocier la paix.

Voilà de quoi on allait parler. Faut-il faire la paix avec l'ennemi, et si oui, comment ?

Soudainement, Le Chef s'adressa à Amad : "Et bien, Amad, quelles nouvelles ?"

## Jane

Nous sommes dans les profondeurs de la Terre. Des souterrains interminables parcourent le sous-sol. Ces cavernes d'acier sont habitées par ce qui reste des habitants de la planète. La surface étant devenue inhabitable, on dut construire ces immenses cavernes souterraines pour abriter les survivants du cataclysme. Pour la première fois les habitants de la planète ne vivaient plus à la surface, et étaient privés de la lumière du Soleil. La Lumière, voilà ce qui allait manquer le plus, à présent.

Cela fait bien longtemps que nous somme enfermés sous terre, mais personne ne perd espoir de revoir un jour la Lumière du Soleil. La prophétie veut qu'un jour, la surface sera à nouveau accueillante, et ce jour là plus jamais nous ne serons privés de lumière. Ce jour peut apparaître si lointain, mais tant que l'espoir demeure ce jour est si proche...

Jane est une de celles qu'on appelle les prophétesses. Elle a été touchée par la Lumière dès son plus jeune âge. Elle est la plus respectée de son ordre, car elle entend la Lumière plus souvent que toute autre, et elle n'a de cesse d'apporter espoir et réconfort à tous. Dans l'ancien temps, on aurait dit d'elle qu'elle était une Sainte.

Pour l'heure, elle se rendait dans la crypte, faiblement éclairée comme toujours. Elle savait qu'il devait s'y tenir conseil. Comme les Conseils des Sages ont toujours lieu dans la crypte, elle se devait d'y être présente.

Les autres membres du conseil, elle ne les connaissait pas, sauf de réputation. Lee était un artiste fou, mais toutefois respecté. Elle se demandait ce qu'il faisait là. Amad était revenu d'un de ces voyages. Il avait des nouvelles de l'ouest. Le Chef, homme autoritaire et désagréable, était là, comme toujours. Et enfin, l'Araignée, espion du chef, qui était toujours là quand il se disait des choses importantes. Quant à Jane, elle serait la Voix de la Lumière.

De quoi allaient-ils parler ? Certainement des ennemis de l'ouest. De quoi pouvait-il s'agir, si ce n'est de ces Autres dont on savait si peu ?

Le Chef rompit le silence : "Et bien, Amad, quelles nouvelles ?"

## Le Chef

Nous sommes à Megalopolis, la ville-jungle des hommes. Des centaines de millions d'individus vivent dans ses murs. Création titanesque, cette ville était pour certains l'accomplissement de l'homme, pour d'autres un excès d'orgueil de sa part. Pour certains Autres encore, cette ville était l'ennemi à abattre.

Le district central abritait les plus grandes constructions. Dans la plus grande tour, haute de plusieurs kilomètres, se trouvaient tous les organes du pouvoir qui déciderait, autant qu'il le pourrait, de l'avenir des dizaines de milliards d'individus placés sous sa responsabilité. En ce jour, la Tour Présidentielle paraissait plus noire que jamais, comme le symbole d'un sinistre avenir.

Au dernier étage de la Tour se trouvait le bureau du président. Ce soir, comme presque tous les autres soirs, il travaillerait tard, discuterait longtemps avec ses conseillers de la marche à suivre. Ses conseillers les plus proches, il les connaissait comme de vieux amis. Ils l'appelaient simplement "Chef" et ne dérogeaient jamais à ce protocole interne. Entre eux, jamais de "Monsieur le président" ou autres... Il y avait Mr. Lee, "l'Artiste", le cinglé. Ça pour être cinglé, il l'était, ou faisait tout pour faire croire qu'il l'était. Mais le Chef l'aimait bien, et aimait qu'il soit là lors des réunions les plus importantes. Il y avait Mr. Amad (anagramme d'Adam !), ministre des Affaires Etrangères était son titre officiel, mais c'était plutôt un baroudeur infatigable. "C'est en voyageant qu'on apprend". Et ce qu'il apprenait, on en avait bien besoin. Il y avait Jane, l'autorité spirituelle. "La Voix de Dieu". Une rêveuse qui ne comprend rien aux arcanes du pouvoir, mais une femme d'une grande sagesse. A écouter. Et enfin il y avait L'Araignée. Ministre de l'Intérieur, mais c'était plutôt le maître espion. Celui que l'on ne remarque pas et qui sait tout sur tout. Le Chef avait toute confiance en lui.

De quoi parlerons-nous, hmm ? De quoi peut-on parler d'Autre ?

La situation à l'ouest n'avait pas évolué depuis plusieurs années. "A l'ouest rien de nouveau", comme qui dirait. Pas de nouvelles, bonnes nouvelles ? Le Chef n'en croyait rien. Quelque chose se préparait. Et il n'aimait pas ça.

Les Autres, les Monstres, les Freaks, peut importe le nom qu'on leur donne, nous empoisonnaient la vie depuis des décennies. On pensait que c'était des mutants, mais on en était même pas sûrs. Certains disaient que c'était des extraterrestres. Va savoir. On savait si peu de choses. Ils étaient agressifs et nous faisaient la guerre. On ne parvenait pas à communiquer avec eux. Voilà ce qu'on avait besoin de savoir. Ils avaient progressivement conquis tous les Territoires de l'Ouest, dont les habitants avaient du fuir. Quant à ceux qui n'avaient pas fui à temps, Dieu seul sait ce qui est advenu d'eux. Et depuis quelques années, ça se calmait. Enfin un peu d'air.

Et voilà que Mr. Amad, de retour de voyage dans leurs territoires (il n'y a que lui d'assez fou pour aller là-bas !), a quelque chose à nous apprendre. Il pense que l'on pourrait conclure une paix. Une paix, alors que nous ne pouvons pas communiquer ? Mais bon, il paraît que rien n'est impossible...

Nous n'avons pas beaucoup de temps, comme d'habitude. Surtout pas de salamalecs, la réunion commence immédiatement. Voyons ce que Mr. Amad a à nous dire.

- Et bien, Amad, quelles nouvelles ? demanda le Chef jovialement. Et c'était parti...

## L'Araignée

Nous sommes dans l'espace interstellaire. Perdu au milieu de cette immensité, le vaisseau Elfe voyageait à une vitesse inimaginable. Ce vaisseau était tellement immense qu'il constituait un monde à part entière. Des milliards d'Elfes peuplaient ce monde errant.

Au cœur de ce monument spatial, se trouve une salle de dimensions colossales. D'après les croyances des Elfes de l'espace, le vaisseau est guidé par les Dieux eux-mêmes, qui dirigent l'appareil par l'intermédiaire des Prophètes. Ces derniers se recueillent dans ce temple, et y reçoivent l'inspiration divine grâce laquelle ils pilotent le vaisseau. Bien étrange poste de pilotage, dirait un humain s'il voyait cela, mais pour les Elfes au contraire c'est tout naturel.

Dans ce Temple plus haut qu'une montagne, les prophètes et leurs assistants allaient ça et là, mais un petit groupe restait immobile, dans un coin, à l'abri des regards. Ils étaient cinq, simplement assis par terre, et parlaient la langue secrète.

L'Araignée était l'un d'entre eux. Il était celui qui savait tout. Comment et pourquoi, il ne le savait pas vraiment lui-même, il se trouvait qu'il avait un don pour savoir tout ce qui était important. D'ailleurs, on allait parler de choses importantes, et il se trouvait là. Certains diraient "comme par hasard". Il y avait Lee. Personne ne comprenait vraiment ce qu'il disait, celui-là. Un fou, mais l'Araignée aurait bien aimé savoir ce qui se passait dans la tête de cet énergumène. Il y avait Amad. Le voyageur. Pas de voyage physique, bien entendu : quand les Elfes parlent de voyage, il s'agit de projeter sa pensée. Pour apprendre. Et lui aussi savait tout, à sa manière. Il y avait Jane, celle à qui la Lumière parle. Une autre folle, celle-là. Mais il faut savoir écouter les fous ; si vous ne pouvez rien leur apprendre, eux peuvent toujours vous apprendre quelque chose. Et enfin, il y avait Le Chef. Celui qui, parmi les occupants du vaisseau, avait été désigné "responsable". Responsable, il l'était. Peut-être un peu trop même.

L'Araignée savait de quoi on allait parler. Tout était calme du côté du Quadrant Ouest depuis des années. Personne ne comprenait pourquoi, encore que l'Araignée avait sûrement sa petite idée sur la question. Il savait qu'Amad avait voyagé en pensée dans l'ouest, en territoire ennemi, et qu'il avait vu un ennemi affaibli.

Que fallait-il faire ? Attaquer ? Non, on savait qu'on ne luttait pas à armes égales avec les Monstres. Même affaiblis, c'était prendre un gros risque. Négocier la paix ? Non plus : on ne savait pas communiquer avec eux.

On allait donc décider de ce qu'il fallait faire. L'Araignée pensait que les Monstres avaient été pris à revers par un ennemi plus puissant encore. Dans ce cas, mieux ne valait pas attirer l'attention et attendre. Peut-être que si nous retenons notre souffle, les Monstres disparaîtront d'eux-mêmes.

"Et bien, Amad, quelles nouvelles ?", demanda le Chef. Voyons ce que celui-la avait à dire...

Annexe 2  
Historiaux Deuxième Partie

## **Bob**

Stop, ça ne va nulle part. Mieux vaut arrêter ici et passer à autre chose. On en arrive toujours à un point où c'est inutile de continuer. Mais au moins j'ai fait quelque chose. Mieux que rien.

J'ai écrit toute la nuit ; je peux voir la lumière du soleil à travers les fentes du store. Ça éclaire un peu, mais c'est toujours la pénombre. Juste une lampe de bureau avec sa lumière jaune. pour éclairer quoi ? quel dépotoir ! une table remplie de papiers, eux-mêmes remplis d'idioties. Une bouteille de mauvais Whisky, presque vide comme d'habitude. Je ne veux pas éclairer plus : le reste de mon appart n'est pas plus beau à voir que ma table de « travail ». Et moi je vais avec le reste, je me fonds parfaitement dans le décor...

Par où commencer ? Par où finir ? J'ai l'impression qu'il y a si peu à dire sur moi, et pourtant je ne sais pas par où commencer. Peut-être parce que je suis moi-même un foutoir impossible, comme mon appart, un désordre ambulante, un dépotoir vivant. Impossible de mettre de l'ordre dans ma tête, dans ma vie, dans... pffff...

Je ne vais pas raconter ma vie, elle est trop ridicule. Ça ne ferait même pas une bonne histoire. Ma vie, on dirait une histoire imaginée par un écrivain fou complètement miné. C'est n'importe quoi, ça ressemble à rien. C'est désespérant, mais pas triste. C'est ridicule mais pas comique. On peut rien en faire, de cette histoire. C'est un brouillon que quelqu'un a laissé dans un coin et a oublié. En ce moment, il traîne sous un tas de papiers, dans le coin « ratages ». J'aimerais bien que quelqu'un le retrouve, qu'il le continue à ma place, ou qu'il le jette à la poubelle une bonne fois pour toute.

Je gagne ma vie, ou plutôt je perds ma vie, j'sais pas trop, en écrivant. En écrivant des nullités. Des polars sans queue ni tête, gratuitement morbides. Mais ça se vend bien, me répète Larry, mon éditeur. Quelle gargouille hystérique, celui-là. Des fois, je rêve de le voir pendu au lampadaire devant chez moi, tous les organes pendant à l'extérieur. Beuuarkk... C'est mes polars qui me donnent des idées comme ça. Tout ça, ça ne sert à rien, je ne sers à rien. Je me demande qui peut bien acheter mes bouquins. Qui lit des trucs pareils ? J'aimerais bien rencontrer un de mes lecteurs une fois, pour voir à quoi ça ressemble. Drôle d'animal. N'empêche que c'est ceux-là qui me maintiennent en vie. Forcément, ça se vend, mais ça rapporte rien. C'est l'éditeur qui se met tout dans la poche. Je sens qu'un de ces jours, je vais commettre un meurtre. Ahahah... j' imagine sa tête me voyant débarquer chez lui, défonçant sa porte à coups de hache, puis... ouais bon, ces polars me donnent vraiment des idées pas nettes en ce moment. Et puis c'est à cause du whisky, aussi. Ça rend fou, ces choses là. Comme si j'étais pas assez fou comme ça.

J'aime pas les écrivains. C'est que des faux derches. J'aime pas ce qu'ils écrivent, j'aime pas leurs grandes gueules, j'aime pas leurs putains de barbares, et je ne les aime pas. Sauf, euh... y en a quelques-uns qui sont un peu comme moi. C'est super rassurant, de se dire qu'on est pas seul au fond du trou. Ça veut pas dire que je les aime bien, hein. Ça veut dire que je les supporte. C'est les moins pires. Des fois, on va même boire des coups ensemble, avec Rick, Dave, Brad, et Dan. Pour un peu, on nous prendrait pour des vieux potes. C'est vrai qu'on à l'air vieux, à trop boire comme ça. Rick, c'est le type qui a la tête ailleurs. Il voudrait se tirer d'ici, parce qu'il dit qu'ici ça pue. Il a pas tort d'ailleurs. Dave, c'est le plus cool. Toujours à se marrer, quand il est pas avec sa petite femme. Ben ouais, il est marié, c'est comme ça. Brad, c'est la grande gueule, le mec qui te dit ce que tu dois faire. Mais bon il est sympa quand même. Et puis Dan, c'est monsieur je-sais-tout. Mais en vrai, hein : l'encyclopédie ambulante, je te dis.

Faut nous voir, quelle bande de marginaux on fait... Et moi je suis le pire d'entre eux, en plus. Même parmi eux, qui pourtant sont des cas sociaux, je fais figure d'illuminé, d'original, "d'artiste". Tu parles ! Putain, si tout le monde me prenait pour un artiste, ce serait le pied ! J'aurais pas à écrire des conneries pour un éditeur véreux...

AAH, et merde, je pense encore à ce cloporte de Larry ! Il ne mérite même pas une place dans mon esprit, ce suce-fric. C'est décidé, la prochaine fois que je le vois, je l'embroche et je le fais rôtir avec des saucisses.

<Sonnerie de Téléphone>...

- Bob à l'appareil
- Salut Bob, c'est Larry
- ...
- Bob, tu m'entends ?
- Oui, bien sûr que je t'entends, mon cher <grognement inintelligible>
- Bien. Tu n'as pas oublié la soirée de demain soir ?
- Non, je l'attends avec impatience, tu sais bien. J'adore me retrouver en compagnie de mes pairs et des éditeurs les plus, euh..., dynamiques du moment.
- Bien. Excuse moi de te l'avoir rappelé, mais je sais que tu as tendance à oublier ce genre d'événements...
- Comment ça ? J'aurais raté des soirées comme celle-là ? Ah, quelle misère ! Alors que j'adore ces cocktails entre écrivains, ces remises de prix entre écrivains, ces discussions sans fin entre écrivains. C'est juste que de temps en temps, j'ai l'impression qu'ils se sont trompés d'adresse en m'envoyant l'invitation.
- Hum... En tout cas, soit là sans faute. J'ai promis de te présenter à une journaliste...
- ...laisse moi deviner : qui fait un reportage sur les déchets de Los Angeles.
- Très drôle. Encore dans un de tes mauvais jours, hein ? Bon, je te laisse, et à demain soir.
- A demain soir ,...<clac> canaille.

J'avais oublié cette cérémonie des Je-ne-sais-plus-quoi Awards. Ca va encore être assommant. Des écrivains comme je les aime, suintant l'hypocrisie, vont se retrouver, s'autocongratuler, se remettre des prix du meilleur je-sais-pas-quoi entre eux. Et ils vont me regarder d'un air de dire : pauvre type, ça ne s'arrange pas, décidément. Mais bon, je n'ai rien d'autre à faire, alors... Et puis avec un peu de chance, mes potes seront là.

Eux au moins, ils peuvent comprendre. Ils font les mêmes rêves que moi. Bon, parce qu'ils seront là, je vais mettre mon impeccable costard italien et mes chaussures anglaises. Avec ça, on pourrait presque me prendre pour un écrivain.

Au fait, Bob Hannah c'est un pseudo. Tout le monde me connaît sous ce nom là, même Larry, mes voisins, mes potes... Y a que l'IRS<sup>1</sup> qui connaît mon vrai nom : Eric Blair. Surtout faut pas le dire, ma mère aurait honte de moi, la pauvre.

1. Internal Revenue Service = le Fisc

## Rick

Stop, ça ne va nulle part. Mieux vaut arrêter ici et passer à autre chose. On en arrive toujours à un point où c'est inutile de continuer. Mais au moins j'ai fait quelque chose. Mieux que rien.

J'ai écrit toute la nuit ; je peux voir la lumière du soleil à travers les fentes du store. Ça éclaire un peu, mais c'est toujours la pénombre. Juste une lampe de bureau avec sa lumière jaune. pour éclairer quoi ? quel dépotoir ! une table remplie de papiers, eux-mêmes remplis d'idioties. Une bouteille de mauvais Whisky, presque vide comme d'habitude. Je ne veux pas éclairer plus : le reste de mon appart n'est pas plus beau à voir que ma table de « travail ». Et moi je vais avec le reste, je me fonds parfaitement dans le décor...

Par où commencer ? Par où finir ? J'ai l'impression qu'il y a si peu à dire sur moi, et pourtant je ne sais pas par où commencer. Peut-être parce que je suis moi-même un foutoir impossible, comme mon appart, un désordre ambulante, un dépotoir vivant. Impossible de mettre de l'ordre dans ma tête, dans ma vie, dans... pfffff...

Je ne vais pas raconter ma vie, elle est trop ridicule. Ça ne ferait même pas une bonne histoire. Ma vie, on dirait une histoire imaginée par un écrivain fou complètement miné. C'est n'importe quoi, ça ressemble à rien. C'est désespérant, mais pas triste. C'est ridicule mais pas comique. On peut rien en faire, de cette histoire. C'est un brouillon que quelqu'un a laissé dans un coin et a oublié. En ce moment, il traîne sous un tas de papiers, dans le coin « ratages ». J'aimerais bien que quelqu'un le retrouve, qu'il le continue à ma place, ou qu'il le jette à la poubelle une bonne fois pour toute.

Je gagne ma vie, ou plutôt je perds ma vie, j'sais pas trop, en écrivant. En écrivant des nullités. Des polars sans queue ni tête, gratuitement morbides. Mais ça se vend bien, me répète Larry, mon éditeur. Quelle gargouille hystérique, celui-là. Des fois, je rêve de le voir pendu au lampadaire devant chez moi, tous les organes pendant à l'extérieur. Beuuarkk... C'est mes polars qui me donnent des idées comme ça. Tout ça, ça ne sert à rien, je ne sers à rien. Je me demande qui peut bien acheter mes bouquins. Qui lit des trucs pareils ? J'aimerais bien rencontrer un de mes lecteurs une fois, pour voir à quoi ça ressemble. Drôle d'animal. N'empêche que c'est ceux-là qui me maintiennent en vie. Forcément, ça se vend, mais ça rapporte rien. C'est l'éditeur qui se met tout dans la poche. Je sens qu'un de ces jours, je vais commettre un meurtre. Ahahah... j'imagine sa tête me voyant débarquer chez lui, défonçant sa porte à coups de hache, puis... ouais bon, ces polars me donnent vraiment des idées pas nettes en ce moment. Et puis c'est à cause du whisky, aussi. Ça rend fou, ces choses là. Comme si j'étais pas assez fou comme ça.

J'aime pas les écrivains. C'est que des faux derches. J'aime pas ce qu'ils écrivent, j'aime pas leurs grandes gueules, j'aime pas leurs putains de barques, et je ne les aime pas. Sauf, euh... y en a quelques-uns qui sont un peu comme moi. C'est super rassurant, de se dire qu'on est pas seul au fond du trou. Ça veut pas dire que je les aime bien, hein. Ça veut dire que je les supporte. C'est les moins pires. Des fois, on va même boire des coups ensemble, avec Bob, Dave, Brad, et Dan. Pour un peu, on nous prendrait pour des vieux potes. C'est vrai qu'on à l'air vieux, à trop boire comme ça. Bob, c'est l'artiste. Sans déconner, Bob c'est un mec à part. Dave, c'est le plus cool. Toujours à se marrer, quand il est pas avec sa petite femme. Ben ouais, il est marié, c'est comme ça. Brad, c'est la grande gueule, le mec qui te dit ce que tu dois faire. Mais bon il est sympa quand même. Et puis Dan, c'est monsieur je-sais-tout. Mais en vrai, hein : l'encyclopédie ambulante, je te dis.

Mais bon, ils sont bien gentils mais ils connaissent pas trop la vie. Ils connaissent que LA, le trou du cul du monde ! Faut pas rester dans son trou, un jour faut faire sa malle et se tirer une fois pour toutes. Le monde, c'est pas South Central. D'ailleurs, je vais bientôt me tirer d'ici. J'irais, j'sais pas, en Amérique du Sud, ou en Inde, n'importe où ! Et si eux ils peuvent pas sortir de leur merde, tant pis pour eux. Au moins, moi je me ferai plus casser les burnes par mon éditeur...

AAH, et merde, je pense encore à ce cloporte de Larry ! Il ne mérite même pas une place dans mon esprit, ce suce-fric. C'est décidé, la prochaine fois que je le vois, je l'embroche et je le fais rôtir avec des saucisses.

<Sonnerie de Téléphone>...

- Rick à l'appareil
- Salut Rick, c'est Larry
- ...
- Rick, tu m'entends ?
- Oui, bien sûr que je t'entends, mon cher <grognement inintelligible>
- Bien. Tu n'as pas oublié la soirée de demain soir ?
- Non, je l'attends avec impatience, tu sais bien. J'adore me retrouver en compagnie de mes pairs et des éditeurs les plus, euh..., dynamiques du moment.
- Bien. Excuse moi de te l'avoir rappelé, mais je sais que tu as tendance à oublier ce genre d'événements...
- Comment ça ? J'aurais raté des soirées comme celle-là ? Ah, quelle misère ! Alors que j'adore ces cocktails entre d'écrivains, ces remises de prix entre écrivains, ces discussions sans fin entre écrivains. C'est juste que de temps en temps, j'ai l'impression qu'ils se sont trompés d'adresse en m'envoyant l'invitation.
- Hum... En tout cas, soit là sans faute. J'ai promis de te présenter à une journaliste...
- ...laisse moi deviner : qui fait un reportage sur les déchets de Los Angeles.
- Très drôle. Encore dans un de tes mauvais jours, hein ? Bon, je te laisse, et à demain soir.
- A demain soir ,...<clac> canaille.

J'avais oublié cette cérémonie des Je-ne-sais-plus-quoi Awards. Ca va encore être assommant. Des écrivains comme je les aime, suintant l'hypocrisie, vont se retrouver, s'autocongratuler, se remettre des prix du meilleur je-sais-pas-quoi entre eux. Et ils vont me regarder d'un air de dire : pauvre type, ça ne s'arrange pas, décidément. Mais bon, je n'ai rien d'autre à faire, alors... Et puis avec un peu de chance, mes potes seront là.

Eux au moins, ils peuvent comprendre. Ils font les mêmes rêves que moi. Bon, parce qu'ils seront là, je vais mettre mon impeccable costard italien et mes chaussures anglaises. Avec ça, on pourrait presque me prendre pour un écrivain.

Au fait, Rick Johnson c'est un pseudo. Tout le monde me connaît sous ce nom là, même Larry, mes voisins, mes potes... Y a que l'IRS<sup>1</sup> qui connaît mon vrai nom : Eric Blair. Surtout faut pas le dire, ma mère aurait honte de moi, la pauvre.

1. Internal Revenue Service = le Fisc

## Dave

Stop, ça ne va nulle part. Mieux vaut arrêter ici et passer à autre chose. On en arrive toujours à un point où c'est inutile de continuer. Mais au moins j'ai fait quelque chose. Mieux que rien.

J'ai écrit toute la nuit ; je peux voir la lumière du soleil à travers les fentes du store. Ça éclaire un peu, mais c'est toujours la pénombre. Juste une lampe de bureau avec sa lumière jaune. pour éclairer quoi ? quel dépotoir ! une table remplie de papiers, eux-mêmes remplis d'idioties. Une bouteille de mauvais Whisky, presque vide comme d'habitude. Je ne veux pas éclairer plus : le reste de mon appart n'est pas plus beau à voir que ma table de « travail ». Et moi je vais avec le reste, je me fonds parfaitement dans le décor...

Par où commencer ? Par où finir ? J'ai l'impression qu'il y a si peu à dire sur moi, et pourtant je ne sais pas par où commencer. Peut-être parce que je suis moi-même un foutoir impossible, comme mon appart, un désordre ambulante, un dépotoir vivant. Impossible de mettre de l'ordre dans ma tête, dans ma vie, dans... pffff...

Je ne vais pas raconter ma vie, elle est trop ridicule. Ça ne ferait même pas une bonne histoire. Ma vie, on dirait une histoire imaginée par un écrivain fou complètement miné. C'est n'importe quoi, ça ressemble à rien. C'est désespérant, mais pas triste. C'est ridicule mais pas comique. On peut rien en faire, de cette histoire. C'est un brouillon que quelqu'un a laissé dans un coin et a oublié. En ce moment, il traîne sous un tas de papiers, dans le coin « ratages ». J'aimerais bien que quelqu'un le retrouve, qu'il le continue à ma place, ou qu'il le jette à la poubelle une bonne fois pour toute.

Je gagne ma vie, ou plutôt je perds ma vie, j'sais pas trop, en écrivant. En écrivant des nullités. Des polars sans queue ni tête, gratuitement morbides. Mais ça se vend bien, me répète Larry, mon éditeur. Quelle gargouille hystérique, celui-là. Des fois, je rêve de le voir pendu au lampadaire devant chez moi, tous les organes pendant à l'extérieur. Beuuarkk... C'est mes polars qui me donnent des idées comme ça. Tout ça, ça ne sert à rien, je ne sers à rien. Je me demande qui peut bien acheter mes bouquins. Qui lit des trucs pareils ? J'aimerais bien rencontrer un de mes lecteurs une fois, pour voir à quoi ça ressemble. Drôle d'animal. N'empêche que c'est ceux-là qui me maintiennent en vie. Forcément, ça se vend, mais ça rapporte rien. C'est l'éditeur qui se met tout dans la poche. Je sens qu'un de ces jours, je vais commettre un meurtre. Ahahah... j' imagine sa tête me voyant débarquer chez lui, défonçant sa porte à coups de hache, puis... ouais bon, ces polars me donnent vraiment des idées pas nettes en ce moment. Et puis c'est à cause du whisky, aussi. Ça rend fou, ces choses là. Comme si j'étais pas assez fou comme ça.

J'aime pas les écrivains. C'est que des faux derches. J'aime pas ce qu'ils écrivent, j'aime pas leurs grandes gueules, j'aime pas leurs putains de baraquas, et je ne les aime pas. Sauf, euh... y en a quelques-uns qui sont un peu comme moi. C'est super rassurant, de se dire qu'on est pas seul au fond du trou. Ça veut pas dire que je les aime bien, hein. Ça veut dire que je les supporte. C'est les moins pires. Des fois, on va même boire des coups ensemble, avec Bob, Ricky, Brad, et Dan. Pour un peu, on nous prendrait pour des vieux potes. C'est vrai qu'on à l'air vieux, à trop boire comme ça. Bob, c'est l'artiste. Sans déconner, Bob c'est un mec à part. Rick, c'est le type qui a la tête ailleurs. Il voudrait se tirer d'ici, parce qu'il dit qu'ici ça pue. Il a pas tort d'ailleurs. Brad, c'est la grande gueule, le mec qui te dit ce que tu dois faire. Mais bon il est sympa quand même. Et puis Dan, c'est monsieur je-sais-tout. Mais en vrai, hein : l'encyclopédie ambulante, je te dis.

Enfin... Heureusement qu'il y a ma Betty. Qui c'est Betty ? Et ben c'est ma femme, tiens ! Là, t'es en train de te demander comment une fille a pu épouser un type pareil. Moi aussi je me demande. Elle était vraiment cuite. Pfff... y a vraiment trop d'alcool à Las Vegas, faut que ça cesse. Et ils feraient bien d'en prendre de la graine, mes potes. Ben oui, tous célibataires encore, les pauvres. Jamais réussi à retenir une nenette plus d'un jour ou deux, je parie. Tiens je me demande si mon éditeur est marié...

AAH, et merde, je pense encore à ce cloporte de Larry ! Il ne mérite même pas une place dans mon esprit, ce suce-fric. C'est décidé, la prochaine fois que je le vois, je l'embroche et je le fais rôtir avec des saucisses.

<Sonnerie de Téléphone>...

- Dave à l'appareil
- Salut Dave, c'est Larry
- ...
- Dave, tu m'entends ?
- Oui, bien sûr que je t'entends, mon cher <grognement inintelligible>
- Bien. Tu n'as pas oublié la soirée de demain soir ?
- Non, je l'attends avec impatience, tu sais bien. J'adore me retrouver en compagnie de mes pairs et des éditeurs les plus, euh..., dynamiques du moment.
- Bien. Excuse moi de te l'avoir rappelé, mais je sais que tu as tendance à oublier ce genre d'événements...
- Comment ça ? J'aurais raté des soirées comme celle-là ? Ah, quelle misère ! Alors que j'adore ces cocktails entre écrivains, ces remises de prix entre écrivains, ces discussions sans fin entre écrivains. C'est juste que de temps en temps, j'ai l'impression qu'ils se sont trompés d'adresse en m'envoyant l'invitation.
- Hum... En tout cas, soit là sans faute. J'ai promis de te présenter à une journaliste...
- ...laisse moi deviner : qui fait un reportage sur les déchets de Los Angeles.
- Très drôle. Encore dans un de tes mauvais jours, hein ? Bon, je te laisse, et à demain soir.
- A demain soir ,...<clac> canaille.

J'avais oublié cette cérémonie des Je-ne-sais-plus-quoi Awards. Ca va encore être assommant. Des écrivains comme je les aime, suintant l'hypocrisie, vont se retrouver, s'autocongratuler, se remettre des prix du meilleur je-sais-pas-quoi entre eux. Et ils vont me regarder d'un air de dire : pauvre type, ça ne s'arrange pas, décidément. Mais bon, je n'ai rien d'autre à faire, alors... Et puis avec un peu de chance, mes potes seront là.

Eux au moins, ils peuvent comprendre. Ils font les mêmes rêves que moi. Bon, parce qu'ils seront là, je vais mettre mon impeccable costard italien et mes chaussures anglaises. Avec ça, on pourrait presque me prendre pour un écrivain.

Au fait, Dave Bailey c'est un pseudo. Tout le monde me connaît sous ce nom là, même Larry, mes voisins, mes potes... Y a que l'IRS<sup>1</sup> qui connaît mon vrai nom : Eric Blair. Surtout faut pas le dire, ma mère aurait honte de moi, la pauvre.

1. Internal Revenue Service = le Fisc

## **Brad**

Stop, ça ne va nulle part. Mieux vaut arrêter ici et passer à autre chose. On en arrive toujours à un point où c'est inutile de continuer. Mais au moins j'ai fait quelque chose. Mieux que rien.

J'ai écrit toute la nuit ; je peux voir la lumière du soleil à travers les fentes du store. Ça éclaire un peu, mais c'est toujours la pénombre. Juste une lampe de bureau avec sa lumière jaune. pour éclairer quoi ? quel dépotoir ! une table remplie de papiers, eux-mêmes remplis d'idioties. Une bouteille de mauvais Whisky, presque vide comme d'habitude. Je ne veux pas éclairer plus : le reste de mon appart n'est pas plus beau à voir que ma table de « travail ». Et moi je vais avec le reste, je me fonds parfaitement dans le décor...

Par où commencer ? Par où finir ? J'ai l'impression qu'il y a si peu à dire sur moi, et pourtant je ne sais pas par où commencer. Peut-être parce que je suis moi-même un foutoir impossible, comme mon appart, un désordre ambulante, un dépotoir vivant. Impossible de mettre de l'ordre dans ma tête, dans ma vie, dans... pfffff...

Je ne vais pas raconter ma vie, elle est trop ridicule. Ça ne ferait même pas une bonne histoire. Ma vie, on dirait une histoire imaginée par un écrivain fou complètement miné. C'est n'importe quoi, ça ressemble à rien. C'est désespérant, mais pas triste. C'est ridicule mais pas comique. On peut rien en faire, de cette histoire. C'est un brouillon que quelqu'un a laissé dans un coin et a oublié. En ce moment, il traîne sous un tas de papiers, dans le coin « ratages ». J'aimerais bien que quelqu'un le retrouve, qu'il le continue à ma place, ou qu'il le jette à la poubelle une bonne fois pour toute.

Je gagne ma vie, ou plutôt je perds ma vie, j'sais pas trop, en écrivant. En écrivant des nullités. Des polars sans queue ni tête, gratuitement morbides. Mais ça se vend bien, me répète Larry, mon éditeur. Quelle gargouille hystérique, celui-là. Des fois, je rêve de le voir pendu au lampadaire devant chez moi, tous les organes pendant à l'extérieur. Beuuarkk... C'est mes polars qui me donnent des idées comme ça. Tout ça, ça ne sert à rien, je ne sers à rien. Je me demande qui peut bien acheter mes bouquins. Qui lit des trucs pareils ? J'aimerais bien rencontrer un de mes lecteurs une fois, pour voir à quoi ça ressemble. Drôle d'animal. N'empêche que c'est ceux-là qui me maintiennent en vie. Forcément, ça se vend, mais ça rapporte rien. C'est l'éditeur qui se met tout dans la poche. Je sens qu'un de ces jours, je vais commettre un meurtre. Ahahah... j' imagine sa tête me voyant débarquer chez lui, défonçant sa porte à coups de hache, puis... ouais bon, ces polars me donnent vraiment des idées pas nettes en ce moment. Et puis c'est à cause du whisky, aussi. Ça rend fou, ces choses là. Comme si j'étais pas assez fou comme ça.

J'aime pas les écrivains. C'est que des faux riches. J'aime pas ce qu'ils écrivent, j'aime pas leurs grandes gueules, j'aime pas leurs putains de barbaques, et je ne les aime pas. Sauf, euh... y en a quelques-uns qui sont un peu comme moi. C'est super rassurant, de se dire qu'on est pas seul au fond du trou. Ça veut pas dire que je les aime bien, hein. Ça veut dire que je les supporte. C'est les moins pires. Des fois, on va même boire des coups ensemble, avec Bob, Ricky, Dave, et Dan. Pour un peu, on nous prendrait pour des vieux potes. C'est vrai qu'on à l'air vieux, à trop boire comme ça. Bob, c'est l'artiste. Sans déconner, Bob c'est un mec à part. Rick, c'est le type qui a la tête ailleurs. Il voudrait se tirer d'ici, parce qu'il dit qu'ici ça pue. Il a pas tort d'ailleurs. Dave, c'est le plus cool. Toujours à se marrer, quand il est pas avec sa petite femme. Ben ouais, il est marié, c'est comme ça. Et puis Dan, c'est monsieur je-sais-tout. Mais en vrai, hein : l'encyclopédie ambulante, je te dis.

Mais eux, ils savent pas boire, d'abord. Puis ils savent pas écrire. Moi non plus, tu vas me dire, mais eux ils font style "ouais, moi j'suis un artiste incompris tu voaaa". N'importe quoi, quand on est une merde faut s'assumer, comme moi. D'ailleurs je leur montre l'exemple. Comment faut faire pour s'assumer. Mais bon, ça s'arrange pas pour eux... Pas pour moi non plus d'ailleurs. C'est pas demain la veille qu'on pourra changer d'éditeur.

AAH, et merde, je pense encore à ce cloporte de Larry ! Il ne mérite même pas une place dans mon esprit, ce suce-frac. C'est décidé, la prochaine fois que je le vois, je l'embroche et je le fais rôtir avec des saucisses.

<Sonnerie de Téléphone>...

- Brad à l'appareil
- Salut Brad, c'est Larry
- ...
- Brad, tu m'entends ?
- Oui, bien sûr que je t'entends, mon cher <grognement inintelligible>
- Bien. Tu n'as pas oublié la soirée de demain soir ?
- Non, je l'attends avec impatience, tu sais bien. J'adore me retrouver en compagnie de mes pairs et des éditeurs les plus, euh..., dynamiques du moment.
- Bien. Excuse moi de te l'avoir rappelé, mais je sais que tu as tendance à oublier ce genre d'événements...
- Comment ça ? J'aurais raté des soirées comme celle-là ? Ah, quelle misère ! Alors que j'adore ces cocktails entre d'écrivains, ces remises de prix entre écrivains, ces discussions sans fin entre écrivains. C'est juste que de temps en temps, j'ai l'impression qu'ils se sont trompés d'adresse en m'envoyant l'invitation.
- Hum... En tout cas, soit là sans faute. J'ai promis de te présenter à une journaliste...
- ...laisse moi deviner : qui fait un reportage sur les déchets de Los Angeles.
- Très drôle. Encore dans un de tes mauvais jours, hein ? Bon, je te laisse, et à demain soir.
- A demain soir ,...<clac> canaille.

J'avais oublié cette cérémonie des Je-ne-sais-plus-quoi Awards. Ca va encore être assommant. Des écrivains comme je les aime, suintant l'hypocrisie, vont se retrouver, s'autocongratuler, se remettre des prix du meilleur je-sais-pas-quoi entre eux. Et ils vont me regarder d'un air de dire : pauvre type, ça ne s'arrange pas, décidément. Mais bon, je n'ai rien d'autre à faire, alors... Et puis avec un peu de chance, mes potes seront là.

Eux au moins, ils peuvent comprendre. Ils font les mêmes rêves que moi. Bon, parce qu'ils seront là, je vais mettre mon impeccable costard italien et mes chaussures anglaises. Avec ça, on pourrait presque me prendre pour un écrivain.

Au fait, Brad Lackey c'est un pseudo. Tout le monde me connaît sous ce nom là, même Larry, mes voisins, mes potes... Y a que l'IRS<sup>1</sup> qui connaît mon vrai nom : Eric Blair. Surtout faut pas le dire, ma mère aurait honte de moi, la pauvre.

1. Internal Revenue Service = le Fisc

## Dan

Stop, ça ne va nulle part. Mieux vaut arrêter ici et passer à autre chose. On en arrive toujours à un point où c'est inutile de continuer. Mais au moins j'ai fait quelque chose. Mieux que rien.

J'ai écrit toute la nuit ; je peux voir la lumière du soleil à travers les fentes du store. Ça éclaire un peu, mais c'est toujours la pénombre. Juste une lampe de bureau avec sa lumière jaune. pour éclairer quoi ? quel dépotoir ! une table remplie de papiers, eux-mêmes remplis d'idioties. Une bouteille de mauvais Whisky, presque vide comme d'habitude. Je ne veux pas éclairer plus : le reste de mon appart n'est pas plus beau à voir que ma table de « travail ». Et moi je vais avec le reste, je me fonds parfaitement dans le décor...

Par où commencer ? Par où finir ? J'ai l'impression qu'il y a si peu à dire sur moi, et pourtant je ne sais pas par où commencer. Peut-être parce que je suis moi-même un foutoir impossible, comme mon appart, un désordre ambulante, un dépotoir vivant. Impossible de mettre de l'ordre dans ma tête, dans ma vie, dans... pffff...

Je ne vais pas raconter ma vie, elle est trop ridicule. Ça ne ferait même pas une bonne histoire. Ma vie, on dirait une histoire imaginée par un écrivain fou complètement miné. C'est n'importe quoi, ça ressemble à rien. C'est désespérant, mais pas triste. C'est ridicule mais pas comique. On peut rien en faire, de cette histoire. C'est un brouillon que quelqu'un a laissé dans un coin et a oublié. En ce moment, il traîne sous un tas de papiers, dans le coin « ratages ». J'aimerais bien que quelqu'un le retrouve, qu'il le continue à ma place, ou qu'il le jette à la poubelle une bonne fois pour toute.

Je gagne ma vie, ou plutôt je perds ma vie, j'sais pas trop, en écrivant. En écrivant des nullités. Des polars sans queue ni tête, gratuitement morbides. Mais ça se vend bien, me répète Larry, mon éditeur. Quelle gargouille hystérique, celui-là. Des fois, je rêve de le voir pendu au lampadaire devant chez moi, tous les organes pendant à l'extérieur. Beuuarkk... C'est mes polars qui me donnent des idées comme ça. Tout ça, ça ne sert à rien, je ne sers à rien. Je me demande qui peut bien acheter mes bouquins. Qui lit des trucs pareils ? J'aimerais bien rencontrer un de mes lecteurs une fois, pour voir à quoi ça ressemble. Drôle d'animal. N'empêche que c'est ceux-là qui me maintiennent en vie. Forcément, ça se vend, mais ça rapporte rien. C'est l'éditeur qui se met tout dans la poche. Je sens qu'un de ces jours, je vais commettre un meurtre. Ahahah... j' imagine sa tête me voyant débarquer chez lui, défonçant sa porte à coups de hache, puis... ouais bon, ces polars me donnent vraiment des idées pas nettes en ce moment. Et puis c'est à cause du whisky, aussi. Ça rend fou, ces choses là. Comme si j'étais pas assez fou comme ça.

J'aime pas les écrivains. C'est que des faux derches. J'aime pas ce qu'ils écrivent, j'aime pas leurs grandes gueules, j'aime pas leurs putains de barbaques, et je ne les aime pas. Sauf, euh... y en a quelques-uns qui sont un peu comme moi. C'est super rassurant, de se dire qu'on est pas seul au fond du trou. Ça veut pas dire que je les aime bien, hein. Ça veut dire que je les supporte. C'est les moins pires. Des fois, on va même boire des coups ensemble, avec Bob, Ricky, Dave, et Brad. Pour un peu, on nous prendrait pour des vieux potes. C'est vrai qu'on à l'air vieux, à trop boire comme ça. Bob, c'est l'artiste. Sans déconner, Bob c'est un mec à part. Rick, c'est le type qui a la tête ailleurs. Il voudrait se tirer d'ici, parce qu'il dit qu'ici ça pue. Il a pas tort d'ailleurs. Dave, c'est le plus cool. Toujours à se marrer, quand il est pas avec sa petite femme. Ben ouais, il est marié, c'est comme ça. Et puis Brad, c'est la grande gueule, le mec qui te dit ce que tu dois faire. Mais bon il est sympa quand même.

Ce qui m'énerve avec eux, c'est que parfois ils savent vraiment rien. C'est à se demander s'ils sont allés à l'école parfois. Bon enfin tu vas me dire, ça sert à quoi de savoir plein de trucs si c'est pour croupir au fond du trou ? pfff... je sais pas, je trouve que acquérir du savoir c'est déjà une réussite en soi, non ? Putain si je sortais une phrase comme ça à mes potes, ils se foutaient de ma gueule jusqu'à pas d'heure. Bon, c'est pas tout ça, faut que je bosse pour mon éditeur, moi...

AAH, et merde, je pense encore à ce cloporte de Larry ! Il ne mérite même pas une place dans mon esprit, ce suce-frac. C'est décidé, la prochaine fois que je le vois, je l'embroche et je le fais rôtir avec des saucisses.

<Sonnerie de Téléphone>...

- Dan à l'appareil
- Salut Dan, c'est Larry
- ...
- Dan, tu m'entends ?
- Oui, bien sûr que je t'entends, mon cher <grognement inintelligible>
- Bien. Tu n'as pas oublié la soirée de demain soir ?
- Non, je l'attends avec impatience, tu sais bien. J'adore me retrouver en compagnie de mes pairs et des éditeurs les plus, euh..., dynamiques du moment.
- Bien. Excuse moi de te l'avoir rappelé, mais je sais que tu as tendance à oublier ce genre d'événements...
- Comment ça ? J'aurais raté des soirées comme celle-là ? Ah, quelle misère ! Alors que j'adore ces cocktails entre d'écrivains, ces remises de prix entre écrivains, ces discussions sans fin entre écrivains. C'est juste que de temps en temps, j'ai l'impression qu'ils se sont trompés d'adresse en m'envoyant l'invitation.
- Hum... En tout cas, soit là sans faute. J'ai promis de te présenter à une journaliste...
- ...laisse moi deviner : qui fait un reportage sur les déchets de Los Angeles.
- Très drôle. Encore dans un de tes mauvais jours, hein ? Bon, je te laisse, et à demain soir.
- A demain soir ,...<clac> canaille.

J'avais oublié cette cérémonie des Je-ne-sais-plus-quoi Awards. Ca va encore être assommant. Des écrivains comme je les aime, suintant l'hypocrisie, vont se retrouver, s'autocongratuler, se remettre des prix du meilleur je-sais-pas-quoi entre eux. Et ils vont me regarder d'un air de dire : pauvre type, ça ne s'arrange pas, décidément. Mais bon, je n'ai rien d'autre à faire, alors... Et puis avec un peu de chance, mes potes seront là.

Eux au moins, ils peuvent comprendre. Ils font les mêmes rêves que moi. Bon, parce qu'ils seront là, je vais mettre mon impeccable costard italien et mes chaussures anglaises. Avec ça, on pourrait presque me prendre pour un écrivain.

Au fait, Dan Laporte c'est un pseudo. Tout le monde me connaît sous ce nom là, même Larry, mes voisins, mes potes... Y a que l'IRS<sup>1</sup> qui connaît mon vrai nom : Eric Blair. Surtout faut pas le dire, ma mère aurait honte de moi, la pauvre.

1. Internal Revenue Service = le Fisc

## Annexe 3 Visions

Vous traversez le même tunnel. Mais dans l'autre sens, vers la vallée que vous venez de quitter. Le tunnel est éclairé par une source de lumière que vous ne pouvez voir. Il est en excellent état, la pierre blanche semble polie à la main. Vous marchez avec quatre compagnons. Ils sont tous, ainsi que vous, en tenue de guerrier, en cotte de maille et avec une épée au flanc. Vous regardez tour à tour vos compagnons : tous les visages sont graves. Aucune parole. Ils ont tous l'air jeune et plein de vigueur, mais leur regard, leur aura vous fait sentir le poids de l'âge.

Vous arrivez à la sortie du tunnel. Vous reconnaissez la vallée que vous venez de quitter, mais elle est différente. Les arbres sont moins nombreux, moins grands, leurs feuilles sont plus sombres. Le sol est également sombre, la colline en face est noire et ne porte aucune végétation.

Tout à coup, vous sentez que les hommes qui vous accompagnent ne sont pas vos compagnons. La rancœur, l'animosité se lisent sur tous les visages.

Vous traversez le même tunnel. Mais dans l'autre sens, vers la vallée que vous venez de quitter. Le tunnel est éclairé par une source de lumière que vous ne pouvez voir. Il est en excellent état, la pierre blanche semble polie à la main. Vous marchez avec quatre compagnons. Ils sont tous, ainsi que vous, en tenue de guerrier, en cotte de maille et avec une épée au flanc. Vous regardez tour à tour vos compagnons : tous les visages sont graves. Aucune parole. Ils ont tous l'air jeune et plein de vigueur, mais leur regard, leur aura vous fait sentir le poids de l'âge.

Vous arrivez à la sortie du tunnel. Vous reconnaissez la vallée que vous venez de quitter, mais elle est différente. Les arbres sont moins nombreux, moins grands, leurs feuilles sont plus sombres. Le sol est également sombre, la colline en face est noire et ne porte aucune végétation.

Tout à coup, vous sentez que les hommes qui vous accompagnent ne sont pas vos compagnons. La rancœur, l'animosité se lisent sur tous les visages.

Vous traversez le même tunnel. Mais dans l'autre sens, vers la vallée que vous venez de quitter. Le tunnel est éclairé par une source de lumière que vous ne pouvez voir. Il est en excellent état, la pierre blanche semble polie à la main. Vous marchez avec quatre compagnons. Ils sont tous, ainsi que vous, en tenue de guerrier, en cotte de maille et avec une épée au flanc. Vous regardez tour à tour vos compagnons : tous les visages sont graves. Aucune parole. Ils ont tous l'air jeune et plein de vigueur, mais leur regard, leur aura vous fait sentir le poids de l'âge.

Vous arrivez à la sortie du tunnel. Vous reconnaissez la vallée que vous venez de quitter, mais elle est différente. Les arbres sont moins nombreux, moins grands, leurs feuilles sont plus sombres. Le sol est également sombre, la colline en face est noire et ne porte aucune végétation.

Tout à coup, vous sentez que les hommes qui vous accompagnent ne sont pas vos compagnons. La rancœur, l'animosité se lisent sur tous les visages.

Vous traversez le même tunnel. Mais dans l'autre sens, vers la vallée que vous venez de quitter. Le tunnel est éclairé par une source de lumière que vous ne pouvez voir. Il est en excellent état, la pierre blanche semble polie à la main. Vous marchez avec quatre compagnons. Ils sont tous, ainsi que vous, en tenue de guerrier, en cotte de maille et avec une épée au flanc. Vous regardez tour à tour vos compagnons : tous les visages sont graves. Aucune parole. Ils ont tous l'air jeune et plein de vigueur, mais leur regard, leur aura vous fait sentir le poids de l'âge.

Vous arrivez à la sortie du tunnel. Vous reconnaissez la vallée que vous venez de quitter, mais elle est différente. Les arbres sont moins nombreux, moins grands, leurs feuilles sont plus sombres. Le sol est également sombre, la colline en face est noire et ne porte aucune végétation.

Tout à coup, vous sentez que les hommes qui vous accompagnent ne sont pas vos compagnons. La rancœur, l'animosité se lisent sur tous les visages.

Vous traversez le même tunnel. Mais dans l'autre sens, vers la vallée que vous venez de quitter. Le tunnel est éclairé par une source de lumière que vous ne pouvez voir. Il est en excellent état, la pierre blanche semble polie à la main. Vous marchez avec quatre compagnons. Ils sont tous, ainsi que vous, en tenue de guerrier, en cotte de maille et avec une épée au flanc. Vous regardez tour à tour vos compagnons : tous les visages sont graves. Aucune parole. Ils ont tous l'air jeune et plein de vigueur, mais leur regard, leur aura vous fait sentir le poids de l'âge.

Vous arrivez à la sortie du tunnel. Vous reconnaissez la vallée que vous venez de quitter, mais elle est différente. Les arbres sont moins nombreux, moins grands, leurs feuilles sont plus sombres. Le sol est également sombre, la colline en face est noire et ne porte aucune végétation.

Tout à coup, vous sentez que les hommes qui vous accompagnent ne sont pas vos compagnons. La rancœur, l'animosité se lisent sur tous les visages.

Vous traversez la place en direction du palais. Ce n'est pas tout à fait le même. Son architecture est un peu différente, et il a l'air plus grand et plus finement travaillé. La place est encombrée de milliers de soldats, qui s'agitent en tous sens, mais sans désordre et sans frénésie. Tous ont l'air résolu. Le ciel est noir d'encre, mais sans étoiles. Confusément, vous sentez qu'il fait jour et que la couleur du ciel n'est qu'une illusion.

Vous approchez toujours du palais, quand une apparition vous interdit d'avancer plus avant. Une tornade noire se forme juste au dessus de l'immense édifice. Son sifflement atroce ne cesse d'augmenter, alertant les soldats qui désertent la place, alors que les occupants du palais se jettent par les fenêtres pour fuir. Mais vous ne pouvez détourner les yeux de ce phénomène. La tornade gagne en intensité, et descend vers le palais.

Quand sa pointe atteint le sommet de l'édifice, celui-ci se désagrège instantanément, envoyant des parcelles de pierre noircies en tous sens. La pointe s'enfonce cruellement vers le sol. Le palais disparaît entièrement de la surface, ses pierres se retrouvant dispersées dans toute la ville. La place elle-même et les alentours sont bientôt recouverts d'une épaisse couche de poussière noire.

Vous traversez la place en direction du palais. Ce n'est pas tout à fait le même. Son architecture est un peu différente, et il a l'air plus grand et plus finement travaillé. La place est encombrée de milliers de soldats, qui s'agitent en tous sens, mais sans désordre et sans frénésie. Tous ont l'air résolu. Le ciel est noir d'encre, mais sans étoiles. Confusément, vous sentez qu'il fait jour et que la couleur du ciel n'est qu'une illusion.

Vous approchez toujours du palais, quand une apparition vous interdit d'avancer plus avant. Une tornade noire se forme juste au dessus de l'immense édifice. Son sifflement atroce ne cesse d'augmenter, alertant les soldats qui désertent la place, alors que les occupants du palais se jettent par les fenêtres pour fuir. Mais vous ne pouvez détourner les yeux de ce phénomène. La tornade gagne en intensité, et descend vers le palais.

Quand sa pointe atteint le sommet de l'édifice, celui-ci se désagrège instantanément, envoyant des parcelles de pierre noircies en tous sens. La pointe s'enfonce cruellement vers le sol. Le palais disparaît entièrement de la surface, ses pierres se retrouvant dispersées dans toute la ville. La place elle-même et les alentours sont bientôt recouverts d'une épaisse couche de poussière noire.

Vous traversez la place en direction du palais. Ce n'est pas tout à fait le même. Son architecture est un peu différente, et il a l'air plus grand et plus finement travaillé. La place est encombrée de milliers de soldats, qui s'agitent en tous sens, mais sans désordre et sans frénésie. Tous ont l'air résolu. Le ciel est noir d'encre, mais sans étoiles. Confusément, vous sentez qu'il fait jour et que la couleur du ciel n'est qu'une illusion.

Vous approchez toujours du palais, quand une apparition vous interdit d'avancer plus avant. Une tornade noire se forme juste au dessus de l'immense édifice. Son sifflement atroce ne cesse d'augmenter, alertant les soldats qui désertent la place, alors que les occupants du palais se jettent par les fenêtres pour fuir. Mais vous ne pouvez détourner les yeux de ce phénomène. La tornade gagne en intensité, et descend vers le palais.

Quand sa pointe atteint le sommet de l'édifice, celui-ci se désagrège instantanément, envoyant des parcelles de pierre noircies en tous sens. La pointe s'enfonce cruellement vers le sol. Le palais disparaît entièrement de la surface, ses pierres se retrouvant dispersées dans toute la ville. La place elle-même et les alentours sont bientôt recouverts d'une épaisse couche de poussière noire.

Vous traversez la place en direction du palais. Elle est encombrée de milliers de soldats, qui s'agitent en tous sens, mais sans désordre et sans frénésie. Tous ont l'air résolu. Le ciel est sombre, mais sans étoiles. Confusément, vous sentez qu'il fait jour et que la couleur du ciel n'est qu'une illusion.

Vous approchez toujours du palais, quand une apparition vous interdit d'avancer plus avant. Une tornade noire se forme juste au dessus de l'immense édifice. Son sifflement atroce ne cesse d'augmenter, alertant les soldats qui fuient la place, que les occupants du palais se jettent par les fenêtres pour fuir. Mais vous ne pouvez détourner les yeux de ce phénomène. La tornade gagne en intensité, et descend vers le palais.

Quand sa pointe atteint le sommet de l'édifice, celui-ci se désagrège immédiatement, envoyant des parcelles de pierre noircies en tous sens. La pointe s'enfonce cruellement vers le sol. Le palais disparaît entièrement de la surface, ses pierres se retrouvant dispersées dans toute la ville. La place elle-même et les alentours sont bientôt recouverts d'une épaisse couche de poussière noire.

Vous traversez la place en direction du palais. Elle est encombrée de milliers de soldats, qui s'agitent en tous sens, mais sans désordre et sans frénésie. Tous ont l'air résolu. Le ciel est sombre, mais sans étoiles. Confusément, vous sentez qu'il fait jour et que la couleur du ciel n'est qu'une illusion.

Vous approchez toujours du palais, quand une apparition vous interdit d'avancer plus avant. Une tornade noire se forme juste au dessus de l'immense édifice. Son sifflement atroce ne cesse d'augmenter, alertant les soldats qui fuient la place, que les occupants du palais se jettent par les fenêtres pour fuir. Mais vous ne pouvez détourner les yeux de ce phénomène. La tornade gagne en intensité, et descend vers le palais.

Quand sa pointe atteint le sommet de l'édifice, celui-ci se désagrège immédiatement, envoyant des parcelles de pierre noircies en tous sens. La pointe s'enfonce cruellement vers le sol. Le palais disparaît entièrement de la surface, ses pierres se retrouvant dispersées dans toute la ville. La place elle-même et les alentours sont bientôt recouverts d'une épaisse couche de poussière noire.

Bob

Vous avancez vers le château de cristal. Sur le dos d'un aigle géant. Un regard autour de vous vous rassure : vos compagnons sont tous là. Une centaine d'aigles géants fonce vers le château. C'est votre cible, et vous ne pouvez la rater. Il ne résistera pas, car nul ne peut résister à la puissance du ciel. Sur votre ordre, les aigles prennent brusquement de l'altitude. Arrivés suffisamment haut, vous faites descendre votre armée volante vers le château. Les aigles s'apprêtent à s'abattre comme un tourbillon sur le château.

Mais soudain des vents se lèvent, provenant d'en bas. Ils se font rapidement très violents, et déjà des aigles ne peuvent maîtriser leur vol et perdent leur cavalier. Vous sonnez la retraite mais il est trop tard : presque tous les aigles sont entraînés dans le tourbillon et s'écrasent sur le sol. Le votre en réchappe toutefois.

La victoire n'est pas pour aujourd'hui.

Brad

Vous vous trouvez au sommet de ce château de cristal. D'ici, votre regard peut porter sur toute la région alentour. La vallée est défendue par vos meilleurs soldats et ne tombera pas. Mais des armées ont franchi les montagnes par l'autre côté et s'apprêtent à prendre d'assaut le château. Quelle folie. Ne savent-ils pas qu'il est imprenable ?

Déjà leurs troupes ont atteint le pic et tentent de l'escalader. Mais il est beaucoup trop haut et les défenseurs délogent les assaillants sans peine. Une fois de plus, le château tiendra.

Mais soudain une clameur se fait entendre. Elle vient des étages inférieurs. Vous descendez pour prendre connaissance, quand vous tombez sur une scène de bataille, dans la Cour Principale, entre les défenseurs et les soldats ennemis. Bataille qui tourne immédiatement à l'avantage des assaillants, ayant pris vos soldats par surprise. Mais par où sont-ils passés ?

Il faut fuir désormais, mais ce jour ne sera jamais oublié.

Dave

Vous pouvez voir le château et toute la région alentour. Vous vous trouvez très loin d'ici, mais cela ne vous empêche pas de pouvoir assister à la scène terrible qui s'y déroule. C'est la Lutte Fratricide. Elfes contre Elfes. Tout ceci a-t-il un sens ?

Les assaillants tentent de prendre la place forte, mais ils n'y arriveront pas aujourd'hui. Le château est réputé imprenable. Mais ils essaieront demain. Et le jour suivant. Jusqu'à ce qu'il n'y ait plus personne pour attaquer ou plus personne pour défendre.

Quand on se demandera plus tard pourquoi tout ceci s'est produit, que pourra-t-on répondre ?

Rick

Vous vous trouvez dans la cour de ce château. En face de vous, votre adversaire vous dévisage d'un air mauvais. Les épées sont tirées de leur fourreau. Tout le monde fait silence. La bataille se dénouera par un duel entre les deux seigneurs. Le duel s'engage, mêlant beauté et violence, sous le regard tendu des autres combattants. Vous avez bientôt le dessus. La lame de votre adversaire est projetée en l'air et se fiche dans un mur. Votre adversaire tombe au sol : vous avez vaincu.

Dan

Vous vous trouvez dans la cour de ce château. En face de vous, votre adversaire vous dévisage d'un air mauvais. Les épées sont tirées de leur fourreau. Tout le monde fait silence. La bataille se dénouera par un duel entre les deux seigneurs. Le duel s'engage, mêlant beauté et violence, sous le regard tendu des autres combattants. Votre adversaire a bientôt le dessus. Votre lame est projetée en l'air et se fiche dans un mur. Vous tombez au sol : vous êtes vaincu.