

INFRATERRESTRES !

Un jeu de Boboyog, Drulaan, Julien D., Kiom, Olivier Fanton,
Paul Muab'dib, Ratafia, Surcapitaine, Thomas B. et Xain-phax.

« *Infraterrestres! Infraterrestres!* »
Ce cri résonne de plus en plus souvent dans nos villes, déclenchant paniques et mouvements de foule incontrôlables. Ils sont là, sous nos pieds, depuis bien longtemps déjà semble-t-il. Ignorés du plus grand nombre, ils se sont récemment réveillés et manifestent maintenant leur présence. Ils nous font savoir qu'ils sont là et bien décidés à ne

plus rester enterrés. Ils se feront leur place, aux dépens de la nôtre s'il le faut.

Leurs buts sont mystérieux. Incompréhensibles, même, pour nous, les humains. Nous ne sommes plus à l'abri. Le fondement de notre culture se désagrège, nos certitudes s'évanouissent et nos espoirs disparaissent. En cette fin de XXI^e siècle, l'univers a refermé sa chape de

plomb sur l'homme. Les gens s'affolent, les sols tremblent, les nations perdent leurs forces et l'humanité, ce géant de plusieurs milliards d'individus, se découvre des pieds d'argile.

Bienvenu dans ce monde que la ruine guette, bienvenu dans *Infraterrestres !*

LA VÉRITÉ EST DESSOUS !

Voilà des années que la planète est secouée par des tremblements de terre, que des volcans crachent lave et cendres, que l'on note des disparitions dans les tunnels du métro, que l'on se sent menacé quand l'on se trouve à la cave ou dans des grottes. La vérité est qu'ils sont à sous nos pieds et qu'ils ont décidé de nous détruire. Car tous ces événements ne sont pas des coïncidences. Les choses tapies sous nos pieds ne sont pas des cauchemars. Hélas pour nous, ils sont réels !! On les appelle les *Infraterrestres*.

Voilà maintenant presque cent ans qu'une équipe spéléologue a mis à jour ce peuple qui vit sous nos pieds depuis la nuit des temps. Cette découverte a époustoufflé le public. Puis est venu la terreur suite au glissement de terrain qui a engloutit le building où se tenait l'exposition sur les *Infraterrestres*.

Terreur, panique, rancœur et haine. Les réactions des populations ont suivi les mêmes voies que si on leur avait annoncé l'existence d'extraterrestres, le côté hypothétique en moins.

Les découvertes scientifiques n'ayant pas eu le temps d'être pleinement exploitées avant que les éléments ne disparaissent, les quelques bribes d'informations qui avaient filtré se sont vues donner naissances à autant de croyances dont l'exactitude varie d'heure en quartier.

Toute une frange de la population a accueilli la révélation de l'existence des *Infraterrestres* comme une nouvelle apocalypse. Exaltés de tous poils, scientifiques décalés, adeptes de paradis édulcorés par diverses substances, messies et autres gourous en mal de pigeons se sont reconstitué une bible, à mi-chemin entre les livres

d'Haroun Tazieff et *Voyage au centre de la terre* de Jules Verne. Ils ne savent pas qui, ils ne savent pas quoi, ils ne savent pas où, mais ils sont prêts.

À l'inverse, et en plus nombreux, on trouve ceux qui ne veulent rien savoir, pour qui « l'autre » est l'ennemi et, à posteriori, la source de tous les maux. On se contentera de fourrer là-dedans pêle-mêle, les racistes de tous bords, les militaires et autres forces de l'ordre, les éternels persécutés à tendances paranoïaques et les arrivistes qui espèrent, sans savoir comment, tirer un quelconque bénéfice de la nouvelle situation. Les politiciens font partie de cette catégorie tout en prônant leur appartenance à la première.

Viennent enfin celles et ceux qui s'en moquent, certainement une majorité, tant que cela ne bouscule ni leur vie ni leurs habitudes. Ceux-ci ne prendront

position que lorsqu'un évènement lié aux *Infras* viendra troubler leur quiétude.

Pour le grand public, les I.T. restent un concept abstrait et au final, rares sont les personnes à pouvoir témoigner sur le sujet. De maigres informations ont pu être retrouvées après l'engloutissement du building où se tenait l'exposition. On parle d'un peuple qui serait doté d'une mémoire collective, un peuple structuré à la manière d'une ruche avec des individus particulièrement spécialisés. Il est tentant d'imaginer une équipe « d'ingénieurs I.T. » diriger une armada « d'ouvriers » pour amener à Néo Tchernobyl (voir plus loin). Tentant et effrayant : en alliant la volonté à la discipline, les « Lémuriens » ont déjà une belle avance dans leur opposition à l'homme.

QUELQUES TÉMOIGNAGES

Un extrait de *Débats idéaux* :

- Parlez-nous des IT, professeur.
- Les IT ! Il vous faut toujours du sensationnel à vous autres journalistes.
- Allons, professeur !

– *Nous ne parlons pas d'IT, ou d'infraterrestres. Nous autres préférons le terme de lémuriens.*

– *Lémuriens ?*

– *Oui. L'espèce dont nous parlons est plus ancienne que vous le supposez. De nombreuses sociétés aujourd'hui disparues communiquaient avec les lémuriens, ils leur rendaient un culte et tâchaient d'apaiser leur fureur par des prières. Les Romains, par exemple, les vénéraient en tant qu'esprits des morts. Vous a-t-on jamais parlé de la tragédie de Pompéi ?*

– *Vous voulez parler de cette ville noyée sur les cendres après l'éruption du Vésuve.*

– *Exactement. Si les Romains rendaient hommage à ces « divinités chthoniennes », je ne pense pas qu'ils mesuraient toujours la portée de leurs actes. Observons si vous le voulez bien cette carte. Elle figure les lignes telluriques autour de Pompéi. Ces données nous ont été fournies par le satellite Envisat II début 2009. Vous noterez l'intensité des rayonnements chromatiques qui dénotent une activité inhabituelle par le passé.*

– *Une activité inhabituelle ?*

– *Le Temple d'Isis.*

– *Le Temple d'Isis ?*

– *Reconstruit deux fois, à onze ans d'intervalle. Détruit une première fois lors d'un premier tremblement de terre, il est malgré tout reconstruit. Contre l'avis du grand-prêtre. Il s'ensuit la tragédie que nous connaissons, qui touche jusqu'à Herculanium.*

– *Mais quel lien avec le culte d'Isis ?*

– *Il nous faut rapprocher ça du mythe d'Isis et d'Osiris, un ancien mythe égyptien. Osiris, arraché aux griffes de Seth, est ramené à la vie par la magie d'Isis. Ramené à la vie, ou plutôt à la lumière. Une sorte de zombie comme vous les appelleriez.*

– *Un zombie ? Comme ceux retrouvés à Roswell ?*

– *Pas tout à fait. Ceux qui ont été « marqués », comme on dit souvent, par les lémuriens, peuvent parfois se remettre de cette possession. Pas complètement c'est vrai, mais assez pour nous permettre de les examiner. Le corps se rigidifie lentement à mesure que les muscles se nécrosent.*

... avant de retrouver le journal parlé, voici un message de notre annonceur :

Fruit de dix ans de recherches et de tests dans nos laboratoires ultrasecrets, voici la pilule Ômex. Sa formule anti-delirium a été élaborée par nos savants à partir des techniques ancestrales des bonzes mineurs du Phantajmistan. Grâce à notre traitement révolutionnaire, vous retrouverez enfin une vie normale !

Exigez la véritable Ômex, aux extraits de shampious des sous-plateaux.

Ômex, la seule véritable garantie contre le delirium !

... regardons les meilleurs moments de l'émission de la semaine dernière :

Ce que je dis monsieur, c'est que non, l'humanité toute entière n'est pas unie dans la lutte contre la menace infraterrestre ! Comme vous le savez très bien, suite à la catastrophe de Néo Tchernobyl, de nombreux pays ont dénoncé l'incurie de l'agence SubZéro, emmenés par la Suisse qui fit preuve

d'un manquement étonnant à son habituelle neutralité. Et quand les discussions du nouveau budget de l'agence se sont envenimées, c'est encore la Suisse qui s'est retirée de l'ONU —elle ne sera pas restée bien longtemps, entraînant dans son sillage quelques états insulaires ou extrémistes. Comme vous le savez monsieur, la Confédération Helvétique est devenue un véritable bunker digne de la Corée du Nord du début du siècle. Les grands groupes médiatico-financiers — dont vous faites partie monsieur le journaliste, ne niez pas les faits — voudraient expliquer ce protectionnisme par une peur accrue des IT : après tout le pays n'est-il pas à la merci des Lémuriens, étant en grande partie souterrain ? Des coffres de la réserve fédérale aux aéroports militaires cachés sous les montagnes, ses points névralgiques ne sont-ils pas tous enterrés ? Mais si c'était le cas, monsieur, la Suisse n'aurait-elle pas été la première à tomber aux mains de IT ? Pourquoi Zürich, Berne et Genève n'ont-elles jamais vécu d'effondrements, alors qu'elles sont construites sur une

multitude d'abris antiatomiques, proies de choix pour nos ennemis chtoniens ? Pourquoi tous leurs fameux tunnels chargés d'explosifs jusqu'à la gueule n'ont-ils jamais eu le moindre pépin ? Pourquoi les équipes du Cristal Rouge refusent-elles d'intervenir lors de catastrophes souterraines, alors qu'elles le font encore dans les incendies ou les inondations ? Je vous le dis monsieur, on nous cache des choses en plein cœur de l'Europe ! Il est grand temps que les gens réalisent que d'importantes réserves financières sont peut-être déjà aux mains de l'ennemi, et que celui-ci est à nos portes, et pas seulement celles de nos caves ! Que ferez-vous le jour où des hordes d'arriérés milliardaires armés jusqu'aux dents passeront les Alpes, hein, que ferez-vous ?

... quelques rushes retrouvés en 2046.

— C'était complètement bizarre. Je me baladais comme qui dirait comme d'habitude. Et v'là-t-y pas que j'entends un comment... Un VRRRRROM au-dessus de moi. Alors je zieute et là...

– C'est là que vous avez aperçu cet objet volant non identifié !

– Ouai, exaquer... Sauf que ça ressemblait quand même à un gros caillou en forme de... de... de grosse poire.

– Une poire ?

– Comme je vous dis. Une poire. Sauf que là elle s'écrase sur le sol. Comme je vous dis. Avec un gros BOUM. Je me cache les yeux et les oreilles, cause du bruit voyez. Et puis ça a fait un gros flash... Alors j'attends, mais le bruit partout autour de moi qui continue et la terre qui tremble. Alors j'ouvre les yeux...

– Ah ? Et... Vous le... Vous le voyez à ce moment ?

– Ouai M'sieur, comme je vous vois, juré... Un grand échelas tout bizarre comme un n'estraterrestre... Mais pas pareil. En tout cas tout autour de moi ya des trous que je sais même pas comment je vais retourner... Alors là je lui fait un signe de la main et...

Clic

– Bon c'est nul les gars, on y croit pas là... C'est quoi cette histoire d'aller interviewer des bouseux ? Va falloir

faire mieux que ça les gars. Parce que cette histoire commence à prendre des proportions énormes. Faut être sur le coup les gars. On a de la concurrence là !

– Mais enfin, il était sincère. C'est du lourd là... On tient un scoop dingue. Les IT seraient en fait des ET !

– Moi je préfère la théorie des zombies. On garde les pieds sur terre et on reste entre nous... Pas la peine d'aller voir dans la stratosphère. Vous me creusez ça les gars. Et trouvez-moi des témoins un peu plus classe. Et plus... féminins. C'est bien ça, des nanas...

– Mais comment voulez-vous... On aura jamais un autre témoignage comme ça !

– Allez allez. Trouvez-moi un truc bien. Vous tenez le bon bout. On se voit la semaine prochaine. Et faites aussi fort que ce qu'on a vu avant-hier soir sur la Une.

– Louis XIV ? Sur la mission Apollo 11 ?

– Ouai, au boulot maintenant !

IL PARAÎT...

... que les Infras sont des dissidents humains jouant sur la peur pour prendre le contrôle de la planète, mais dans ce cas là, pourquoi utilisent-ils leurs avancées technologiques pour détruire le monde ? Pourquoi se font-ils passer pour d'autres ?

... que tous les infraterrestres ne sont pas belliqueux. Certains chercheraient même à entrer en contact avec l'humanité.

... qu'une manigance du gouvernement a déclenché le phénomène pour mieux nous contrôler et faire voter des lois anti-libertaires plus facilement.

... que les infras sont un groupe de cambrioleurs de haut vol qui crée de vastes leurres leur permettant les meilleures conditions pour le cambriolage des cibles qu'ils ont choisi.

... que les infras peuvent parcourir la surface déguisés en chats aux yeux vairons.

... que tous ceux qui ont parlé avec un infra perd quelque chose. Ses clés, un oeil, son chemin, l'appétit, un être cher. Du dérisoire au plus douloureux.

... que jamais une personne qui portait du bleu n'a croisé d'infra.

... que tous les spéléologues disparus depuis la découverte des infras étaient des enfants uniques.

... qu'une rame disparue dans le métro de Londres a été retrouvée vide de ses passagers sur les pentes de l'Etna.

... que les rescapés d'une attaque d'infras auraient juré reconnaître des membres décédés de leur famille parmi leurs agresseurs.

... que jamais on a trouvé trace d'habitation intraterrestre par des moyens technologiques. Certaines expéditions prétendent pourtant avoir traversé des cités abandonnées sous la terre.

... que le premier ministre islandais possède deux chats aux yeux vairons.

... que l'activité sismique au Japon s'est apaisée depuis la découverte des infras

... que certaines communes françaises on fait couler des tonnes de béton dans leurs carrières souterraines, leurs réseaux de grottes et parfois

même dans les caves de certaines habitations.

... que la plupart des lignes haute-tension enterrées connaissent des pannes fréquentes

... que des séances d'accouchements collectifs dans des puits de boue sont organisés sous la plupart des grandes villes.

LE DELIRIUM

Tout d'abord, cher lecteur, un avertissement sans frais : le *delirium* est partout. Il affecte aujourd'hui tous les êtres humains, quels qu'ils soient. Peut-être en a-t-il toujours été ainsi, d'ailleurs. À ma connaissance, personne n'a encore émis la théorie que le *delirium* est une composante inhérente à la psyché humaine depuis l'aube des temps, mais cela ne veut rien dire. Les théories ne manquent pas de nos jours.

La pandémie a atteint un tel stade que personne n'est plus d'accord sur rien. Même pas sur l'année en cours. Vous ne me croyez pas ? Demandez à trois personnes qui étaient Louis XIV, l'une d'entre elles vous répondra à coup sûr

quelque chose d'aussi stupide que « un roi de France », alors que tout le monde l'a vu à la télé planter le drapeau pendant la mission Apollo 11.

Je soupçonne que cette recrudescence de crises de *delirium* est liée à l'apparition – ou à la découverte – des Infraterrestres. Ou Lémuriens, Doozers, quel que soit le dernier terme employé par les médias. Pourquoi, je n'en ai aucune idée. De toute façon, à moins que la maladie ne disparaisse, on ne le saura jamais.

Les explications contradictoires fourmillent, vous le verrez en lisant ces pages, mais aucune d'entre elles n'est fiable, puisque potentiellement inspirée par le *delirium*. Qui peut dire avec certitude que les Infraterrestres existent bel et bien ?

Vous avez été prévenu. Lisez la suite avec la plus grande circonspection.

LABYRINTHES SOUTERRAINS ET DÉDALES PSYCHIQUES

Depuis l'apparition des Infraterrestres, il est très dangereux de s'aventurer sous terre. Non seulement à cause des rencontres que l'on peut y

faire, mais aussi à cause de celles que l'on risque d'imaginer.

La réalité et l'illusion se mêlent dans les entrailles de la planète. Plus on s'y enfonce, plus les champs psychiques lémuriens se renforcent, et plus il devient difficile de faire confiance à ses sens. Passés 100 mètres de profondeur, même les appareils de détection les plus sophistiqués perdent les pédales. C'est pour cette raison que la plupart des expéditions souterraines comprennent au moins un extralucide, c'est-à-dire une personne douée de perceptions extrasensorielles.

Le *delirium* fait peur, malgré les avancées de la chimie médicale. Les grands travaux et surtout les exploitations minières en souffrent terriblement. Devoir adjoindre un ou plusieurs médiums aux équipes qui travaillent en profondeur amène certaines matières à des prix exorbitants. Le diamant et certains métaux rares en particulier naviguent à des taux encore jamais envisagés. Nombreux sont les accidents ou les révoltes dans les mines d'Afrique du sud ou d'Amérique latine.

Les I.T. voient-ils là des ingérences dans leurs affaires ? Des interventions dans leur société ? Il est certain qu'ils n'exploitent pas pour leur compte les puits fermés, ce qui laisse les officiels dubitatifs sur les raisons de ces actions.

L'AGENCE SUBZÉRO

Suite à la destruction par les Infraterrestres du building où se tenait une exposition sur les découvertes des scientifiques, de nombreux gouvernements ont décidé de travailler main dans la main pour contrer cette menace. L'ONU a donc débloqué un budget pour cette agence. Ce budget a été augmenté par des investissements privés. Le but qui a été fixé par l'ONU et par les gouvernements est d'en apprendre le plus possible sur les Infraterrestres, d'enquêter sur les faits suspects où ce peuple pourrait être en cause et au besoin utiliser la force pour empêcher des actes destructeurs.

L'approche retenue reste de traiter ce peuple en ennemi potentiel. Ce sont donc de véritables corps expéditionnaires qui se tiennent prêts à intervenir jours et nuits sur une

éventuelle opération des *Infras* ou encore, aux ordres des centres de recherche et des scientifiques qui s'investissent dans la découverte de ce peuple mystérieux.

De nombreuses expéditions ont été organisées et sont pour l'instant portées disparues. Personne n'est revenu, ils ne sont peut-être pas morts mais juste prisonniers. En tout cas, les chercheurs de l'Agence ont réussi à détourner certains outils d'études sismiques, permettant de localiser les *Infras* quand ils ne sont pas trop loin de la surface. Le problème est que cet outil à une portée faible (~ 400 m).

Malgré la difficulté du matériel électronique à fonctionner correctement sous terre, les agents de SubZéro sont équipés de la pointe de la technologie : armure corporelle, armes à énergie, système de survie en espace clos, ...

UNE ÉQUIPE DU TONNERRE

L'équipe StormOne de l'agence SubZéro est celle qui a le meilleur palmarès des opérations réussies et des confrontations contre les *Infras*. C'est celle qui est envoyée sur les

opérations ultrasensibles et à hauts risques d'opposition Infra.

Le Commandant Antoine Devreaux. Ancien du GIGN, cet homme d'une quarantaine d'années est l'un des plus tenace de l'agence. Il organise ses missions à la seconde près et possède un sens de l'organisation sans faille. Capable de faire face à toutes les situations, c'est un meneur d'homme à la discipline de fer.

Professeur Abrahams. Véritable génie de la mécanique et de la technique, le professeur Abrahams est à l'origine du matériel de l'agence SubZéro. Quand il n'accompagne pas l'équipe sous le terrain, c'est lui qui forme tous les techniciens de l'agence à l'utilisation du matériel.

Jin Kwo-Ai. Cette petite femme coréenne est un véritable génie des langues. Elle en parle une vingtaine et peut traduire à peut près n'importe quelle langue, vivante ou morte, avec un peu de temps. Très psychologue c'est aussi un très bon soutien pour l'équipe en cas de stress intense.

Günter Schrebber. Suite à l'explosion d'une mine à proximité de

laquelle il se trouvait, Günter a été contaminé par les Infras. Mais son corps a rejeté le parasite après des semaines de calvaire et de souffrance psychologique et physique. Et il n'en est pas ressorti indemne. Il est assez instable psychologiquement mais c'est un des meilleurs médiums de l'agence. Ses dons sont extraordinaires et compensent ses lubies, manies et phobies... au moins en opération.

Lia Dos Santos. Sportive de haut niveau, casse cou intrépide, c'est une vraie tête brûlée. Pour elle rien n'est impossible. En opération, son talent a permis à l'équipe de se sortir de situations hautement risquées.

John Smith. D'accord, ce n'est sûrement pas son vrai nom. Toujours est-il que dès qu'il y a un affrontement, on peut compter sur lui. Véritable mystère pour l'agence, ce caucasien d'une trentaine d'années semble maîtriser une dizaine d'arts martiaux et savoir utiliser n'importe quelle arme. Il les connaît d'ailleurs par cœur, c'est une véritable encyclopédie de tous les matériels de mort.

L'EXPERIENCE « DALLAS »

Vous connaissez tous *Dallas* et son univers impitoyable ? Hé bien, il y a quelque temps, l'agence SubZéro a eu de la chance. Alors que tout allait pour le mieux dans la ville et ses alentours, que le pétrole coulait toujours à foison, subitement un jour tout cessa.

Les autorités de Dallas commencèrent à s'inquiéter et firent prévenir le gouvernement par l'intermédiaire de leur sénateur très influent au congrès.

Le gouvernement et surtout Dylan Foster, un des membres consultant de l'agence internationale SubZéro sentit les prémices d'un événement infraterrestre.

Il décida donc de faire surveiller la zone sans intervention physique. Le problème étant que l'agence ignore encore à ce jour son initiative.

Toujours est-il que des destructions choisies et « accidentelles » des moyens de communication de la ville ainsi que la surveillances des principales voies d'accès par les navy seals, en font un lieu propice à l'étude des infras s'ils apparaissent.

Actuellement, les autorités de SubZéro n'ont toujours pas découvert les manigances de Foster. En tout cas, force est de constater que son initiative n'a pas été prise pour rien car des événements infras sont survenus suite au blocus (discret). Il semblerait que des relevés et des analyses aient pu être fait sur les infras. Mais elles restent pour l'instant dans les mains de Foster.

L'INFRATERNITÉ CHTONIENNE

Personne ne se souvient du moment où les médias mentionnèrent le nom d'Infraternité Chtonienne pour la première fois, mais, depuis quelques années, il est sur toutes les lèvres. Nul ne sait qui en fait partie, certains affirment qu'elle n'existe pas, d'autres qu'elle a toujours existé, d'autres enfin tueraient pour la rejoindre.

Les Infrères existent et, comme SubZéro, cherchent à en apprendre le plus possible sur les Infraterrestres, mais selon une approche bien différente. Leur devise, « Communication, Compréhension & Communion Chtonienne » est rappelée par leur symbole, une croix

grecque entourée de quatre « C » tournés vers l'intérieur. Les spéculations quant à l'origine serbe de l'Infraternité Chtonienne vont bon train, leur symbole rappelant fortement la croix serbe, où les C sont tournés vers l'extérieur. Les théoriciens de la conspiration ne peuvent alors s'empêcher de voir le film *Underground*, d'Emir Kusturica, comme un manifeste Infraternel. Le cinéaste a refusé tout commentaire à ce sujet, mais les paranoïaques ne sont pas si éloignés de la vérité : la plupart des Infrères sont des artistes qui voient en l'art souterrain une manière privilégiée de communiquer avec les Infraterrestres. Ils ont le sentiment de continuer un dialogue millénaire plus ou moins ininterrompu depuis les peintures rupestres, et voient dans les événements violents des dernières années le symptôme d'une incompréhension croissante entre la surface et les profondeurs. L'Infraternité est avant tout une idéologie : elle n'a pas de chef ni d'organisation centralisée. La plupart des métropoles occidentales abritent des membres aux approches artistiques variées. À travers

ses Infrères grapheurs, New-York devint la nouvelle Lascaux dans les années 80, puis se fut le tour de Paris et ses cataphiles cinéphiles liés à la Mexicaine de Perforation. Aux dernières nouvelles, le plus gros rassemblement d'Infrères serait une série de labyrinthes artisto-philosophiques souterrains à Budapest.

L'ÉGLISE DU PÈRE MONREAU

Le père Monreau et ses fidèles sont apparus avec les prémices d'apparition des infraterrestres. Ce pasteur de la Caroline du Sud, connu du gouvernement américain pour son orientation Luthérienne et méthodiste a convaincu son auditoire que les infraterrestres sont les démons annoncés dans la bible pour la venue de la fin du monde.

Les textes de l'Apocalypse, selon lui, s'ils peuvent être interprétés par les fidèles, peuvent l'être par les forces de ténèbres qui au final ne sont que mensonges.

Il recrute en tout cas de plus en plus de monde, et tous les nouveaux phénomènes liés aux Infras ont

tendance à lui donner raison. Le gouvernement le fait surveiller étroitement car des morts suspectes ont déjà eu lieu dans son église.

NÉO TCHERNOBYL

Que ce soit un immeuble qui s'écroule sur ses fondations ou une route qui se fend en deux, engloutissant automobiles et piétons, aucune des catastrophes provoquées par les infraterrestres n'atteint en taille et en gravité celle de Néo Tchernobyl.

La préfecture de la Meuse était une ville de taille moyenne, encaissée entre deux collines. Loin d'être un haut lieu touristique, la ville connaîtra en fin de compte une funeste célébrité. L'Europe en général était jusque-là épargnée, laissant ses habitants indifférents quant aux infraterrestres. Pourtant, à 16h45, le 28 Août 2082, l'avenue principale s'éventre et avale tout ce qu'elle soutenait. Dix minutes plus tard, le quartier historique, sur les hauteurs, s'écroule sur les remparts comme un soufflé raté. Le reste de la ville suivra moins d'une heure plus tard.

La réaction est immédiate. Mouvement de panique chez les survivants, intervention de l'armée, mise en places de cellules de secours. Malgré tout, rien n'empêchera la ville entière de sombrer, entraînant avec elle les villages et les forêts alentours. Vingt heures plus tard, tout est déserté, l'armée scellant le périmètre pour empêcher quiconque d'entrer. Et surtout de sortir.

Trois mois plus tard, le barrage n'existe plus, mais la zone est laissée à l'abandon. Des expéditions sont formées afin d'étudier l'épicentre de l'effondrement, renommé Néo Tchernobyl.

Les équipes qui ont pu revenir parlent d'un véritable *no man's land*. La ville est devenue un assemblage souterrain et improbable de morceaux d'anciens bâtiments, apparemment aménagés et habités, mais surtout très instables et constamment en mouvement. De temps en temps, une longue plainte métallique retentit, annonciatrice d'un « effondrement spontané ». Ceux-ci peuvent survenir n'importe quand et n'importe où, et sont

un des principaux dangers rencontrés par les explorateurs, juste après les survivants.

En effet, il semble que ces derniers, après la catastrophe, et surtout après leur contact présumé avec les infraterrestres, soient retournés à l'état de nature. Arriérés et agressifs en d'autres termes.

LA THÉORIE « GURKE »

La théorie dite de Gurke apparaît rapidement après les événements de Néo Tchernobyl. Alors que beaucoup de personnes se penchent sur les retombées possibles, sur la nature des infraterrestres, à ce moment, donc, arrive, grâce au « professionnalisme » des médias, l'histoire, troublante, d'Otto SchwarzliebKopf.

Otto est un retraité habitant un petit village typique de la campagne allemande. Otto est connu de tous comme quelqu'un de simple et sans ennuis. La grande fierté d'Otto, ce sont ses plants de concombres, qui donneront leur nom à la théorie qui nous intéresse.

Ces plants de concombres ont subi un certain nombre de micro-effondrements spontanés. Otto, pragmatique, a relevé l'heure et l'importance de ces effondrements. Ces données apparemment anodines transmises à la mairie ont attiré l'attention d'un scientifique à l'affût, Edmond de la Brouquillère. Celui-ci crut alors déceler une sorte de logique dans ces effondrements. Divers recoupements, analyses et comparaisons lui ont permis avec certitudes de déterminer que ces effondrements étaient calculés, mais pas forcément par volonté de destruction. Ces effondrements pourraient effectivement servir à faire passer un message, un message afin de préparer l'arrivée de quelque chose. Un message visible de l'espace. Pour Edmond de la Brouquillère, les infraterrestres préparent l'arrivée d'extraterrestres !

Le rêve d'Edmond est de se rendre à Néo Tchernobyl, afin d'étudier les fréquences et la disposition de ces effondrements. La corrélation entre cette théorie et les signes apparaissant

dans des champs à la fin du siècle dernier était évidente, mais Edmond la réfute.

En ce moment, il tente de convaincre d'éventuels investisseurs du fondé de sa théorie. Théorie qui apparemment n'intéresse personne. Le but actuellement est de monter un vaste programme de survol et d'analyse des effondrements spontanés de Néo Tchernobyl.

Cette théorie bien que farfelue, a eu le mérite d'attirer l'attention sur un point : Et si les infraterrestres avaient un plan à long terme ?

La contrepartie de cette théorie, en plus de la psychose qu'elle semble provoquer chez un certain nombre d'agriculteurs, est la recrudescence de témoignages erronés, afin d'avoir le privilège de passer au Journal du soir.

LE MYSTÈRE DES VIKINGS

La révélation de l'existence des Infraterrestres a bouleversé bien au-delà de ce que l'on pouvait imaginer la perception du monde par les hommes. La Terre perdait son statut de berceau de l'humanité pour celui moins glorieux

de prison. Rien ne semblait pouvoir arrêter les Infraterrestres. Les mesures prises par les gouvernements ou les initiatives privées ne semblaient pas devoir mettre fin à la menace. C'est alors que certaines puissances ont tout simplement pensé à une solution ultime : la fuite.

Où aller ? Aucun endroit sur Terre ne semblait être à l'abri des IT. Que ce soit par la composition des sols, la position géographique, l'épaisseur du manteau lithique ou la période de l'année, rien ne semblait limiter l'action des IT. Il ne restait qu'une possibilité : l'espace. Abandonner le vaisseau Terre aux IT.

Bien entendu, tout le monde ne pourrait pas être sauvé. Difficile techniquement d'acheminer 14 milliards d'individus vers Mars ou Vénus rapidement. Il fallait sélectionner les migrants. Des agences gouvernementales commencèrent à établir des listes dans le plus grand secret tandis que les grands groupes spatiaux américains, européens, asiatiques et russes commencèrent à étudier les plans d'une migration humaine.

Le choix de cette nouvelle Terre nécessita de remettre en route certains programmes scientifiques et notamment la réactivation temporaire des sondes Viking sur Mars. Avec des batteries en piteux état, elles n'assuraient plus aucun rôle depuis de nombreuses décennies. Mais une réserve d'énergie avait été conservée juste *au cas où*. Et ce jour funeste était là.

Les premières images de ces sondes ne devaient laisser aucun doute à ceux qui les avaient vues. Mars était chamboulée. Tout autour des sondes, le sol avait bougé.

L'espoir d'échapper aux IT venait de s'envoler. Des observations et des mesures complémentaires confirmèrent que sur Mars, Vénus ainsi que sur la face cachée de la Lune, des effondrements de type IT s'étaient bien produits.

L'homme n'était plus menacé sur la Terre. L'homme était une espèce menacée dans le système solaire ! Ce

fut un grand choc pour tous les scientifiques et les politiques mêlés à ce projet.

Cette information a pu tout de même être gardée secrète jusqu'à aujourd'hui malgré le suicide du président des États-Unis de l'époque. L'homme doit garder espoir. À tout prix.

TOUS DANS LA MÊME GALÈRE

Le plus triste dans cette histoire est que, selon certaines rumeurs, les IT voudraient exactement la même chose que les dirigeants humains : quitter la Terre. Les effondrements seraient des appels à l'aide aux autres membres de leur peuple disséminés à travers le cosmos, leur répartition selon les schémas de Gurke codant des messages sommaires. Les marques dans les champs du siècle dernier n'ayant rien donné et la situation ayant empiré, les IT seraient passés à la vitesse supérieure : des effondrements de plus en plus importants. À l'aide

d'agents infiltrés, ils auraient obtenu les images des sondes Vikings et découvert avec horreur que leurs collègues sur les autres planètes du système solaire n'étaient pas en mesure de leur venir en aide : ils lançaient eux-mêmes des SOS.

Si Mars, Vénus et la Lune ne sont pas peuplées d'humains pollueurs et belliqueux, pourquoi les IT veulent-ils les quitter ? À force d'étendre toujours et encore l'importance des effondrements, les IT arriveront-ils à renouer le contact, peut-être au prix de la disparition de l'espèce humaine ? La civilisation lémurienne a-t-elle complètement disparue de l'univers, ne laissant que quelques enclaves dans le système solaire ? Au contraire, ces enclaves sont-elles des prisons destinées à isoler quelques individus indésirables du reste de leur espèce florissante ?

OPPOSITION !

La présence des Infraterrestres a entraîné différentes rencontres pas souvent amicales. Et leur présence a aussi fait muter des humains. Et savoir ce que l'on a en face de soi peut faire la différence entre la mort et la vie.

LES ARRIÉRÉS

Ce nom est apparu pour la première fois à la suite de l'incident de Néo Tchernobyl. En effet, il semble que la catastrophe ait entraîné une régression de certains habitants de la région. Les arriérés sont des êtres humains redevenus primitifs. Ils ont l'habitude de se balader en bande de 5 à 20 personnes. En tout cas, il est très rare d'en rencontrer des solitaires. Des rumeurs prétendent que les arriérés sacrifient des gens aux Infras ou qu'ils se transforment peu à peu en Infras. Ce qui est sûr, c'est que ces personnes ont

un goût assez prononcés pour la chair humaine !!

LES INFRATERRESTRES

Qui sont-ils ? En fait, ils ont toujours fait partis de l'humanité. Depuis l'aube des temps jusqu'à nos jours. Nous avons toujours vécu avec eux dans la paix et dans une sorte de symbiose profitable pour les deux parties.

Pourquoi se manifestent-ils maintenant ? Les guerres, la pollution, la recherche du pétrole sur leur territoire sont autant de choses qui les poussent à sortir de leurs tanières.

Vous souvenez vous du dessin animé *Les mondes engloutis* ? Hé bien il était parti d'une tentative de rapprochement entre le peuple humain et celui des Infraterrestres. Il avait pour but de familiariser nos enfants avec l'idée de leur existence. Un siècle

auparavant, les hommes découvraient par Jules Verne leur existence, mais sans suite notable.

Il convient de comprendre que les Infraterrestres ne sont pas qu'un peuple unique, mais bel et bien plusieurs espèces. L'une d'entre elle a tenté à plusieurs reprises de nous contacter et de sympathiser avec l'humanité sans succès. Il s'agit des Mythrilliens. D'autres au contraire, sont belliqueux, dégénérés et cannibales, à la manière des individus que le *Treizième guerrier* côtoie ou des troglodytes rencontrés dans le film *The descent*. Il s'agit des Féroniens.

DÉPHASAGE

Le seul point comment entre les Mythrilliens et les Féroniens est leur capacité à se *déphas*er brutalement ce qui leur permet de voyager à travers la

matière. Souvenez-vous *Les Aventures de Buckaroo Banzai*. Eh bien les Infras peuvent voyager de cette façon. Le voyage ne se fait pas pourtant sans heurt. De nombreux êtres humains traversés par les Infras en restent marqués à jamais. Même certains Infras sont *touchés* de cette façon.

Si les Mythrilliens et les Féroniens sont de morphologie très différente, les deux espèces déphasent de la même façon en utilisant une toxine, l'*ectoplasmine* produite par des glandes à la base du cou. En quelques secondes, elle se diffuse dans la lymphe et rend le sujet immatériel. Chez les jeunes, le déphasage se produit en cas de danger immédiat. Il s'agit d'un simple mécanisme d'autodéfense. L'adulte arrive à contrôler la production de l'*ectoplasmine* et sa diffusion dans la lymphe. Dans les deux cas, le sujet ne se déphase pas plus de quelques minutes. L'*ectoplasmine* est une toxine que le sujet doit rapidement éliminer faute de se retrouver coincé dans la matière. C'est d'ailleurs la forme de suicide rituelle des Mythrilliens.

LES MYTHRILLIENS

Les Mythrilliens sont l'espèce la plus rare des infraterrestres. Ils étaient autrefois la caste dominante par son avancée technologique et son intelligence. C'était avant la chute du continent Mu sur lequel les Mythrilliens vivaient en toute tranquillité et pouvaient vaquer à leurs expériences et leurs tentatives de rapprochement de l'espèce humaine. La chute se produisit alors qu'ils ne s'y attendaient pas.

Ils sont physiquement proches de nous. Ils possèdent la peau très pâles et quand ils se montrent au grand jour se couvrent de la tête aux pieds pour se protéger du soleil, les UV provoquant une rapide pétrification de leurs chairs. Ils sont plutôt pacifiques et n'aiment pas les conflits (c'est d'ailleurs ce qui fait qu'ils vivent en reclus de leurs cotés et qu'ils n'arrivent pas à stopper la bellicosité de leurs semblables.).

Ils sont avancés technologiquement, plus que l'humanité, de part leur nécessité d'adaptation. Les Mythrilliens ont inventé la technique de marquage puis d'effondrement pour lancer des appels à l'aide dans l'espace. Ils

utilisaient le plus souvent des Féroniens pour faire le travail physique. Depuis, il semblerait que ceux-ci continuent de leur propre chef. On ignore si les Mythrilliens ont créé les Féroniens « de toutes pièces » en les assemblant en cuve ou s'ils ont modifié une espèce déjà existante pour qu'elle réponde à leur besoin. Quoiqu'il en soit il semble que la race d'esclaves dociles soit devenue une espèce dangereuse capable de mettre en péril la race humaine toute entière.

LES FÉRONIENS

Et si H.G. Wells avait été visionnaire ? Sa vision des morlocks est celle que l'on pourrait avoir des Féroniens. Ils sont dangereux. Ils vivent dans une société de castes. Mais leur particularité, vient du fait qu'ils ne sont pas une espèce sociétaire à la manière fourmis ou des termites, mais plutôt des tribus qui vivent autour de leurs reproducteurs.

Les différentes castes s'articulent plus ou moins autour du même schéma (avec quelques variantes d'adaptabilité en fonction du milieu).

☞ **La caste guerrière.** Ils sont blancs possèdent une carapace aussi dure que le béton armé. Ils font deux fois la taille d'un homme. Il est possible que leur esprit soit contrôlé par le mâle dominant.

☞ **La caste ouvrière.** Ils sont les hommes à tout faire de cette espèce, bons guerriers, bons serviteurs. Ils ne mesurent que 1,50 mètre en moyenne. Certains d'entre eux sont prédisposés pour creuser et possèdent un bras surdimensionné qui fixe le carbone et le transforme en diamant leurs permettant de creuser la roche rapidement.

☞ **Les mâles.** Les mâles sont tout petits. Ils ne mesurent que quelques centimètres (entre 20 et 30) mais ils possèdent un suc salivaire qui peut transformer n'importe quelle espèce en un membre sexué de leur espèce pour un temps donné (en général, celui d'une

ponde). Ce sont eux les cerveaux de la troupe. Leur faible taille est une faiblesse mais aussi une force car personne ne pourrait les prendre au sérieux. Ils se protègent sur ce fait, se comportant en parasite à la manière des rémoras avec les requins.

☞ **Les femelles.** Les femelles de cette espèce sont des reproductrices dénuées d'intelligence qui ne servent qu'à pondre. Elles sont immenses et peuvent si l'ordre s'en fait sentir pondre plusieurs oeufs ou accoucher directement d'un individu.

☞ **Les répulseurs.** Ces quadrupèdes sont la source du *delirium*. Il semblerait que ces « bêtes à *delirium* » aient été créées à l'origine par les Mythrilliens pour contrôler et inhiber les Féroniens. Hélas, il semblerait qu'ils se soient accoutumés à cette drogue au point de « marcher au

delirium » et de traiter les répulseurs comme des vaches à lait. Les humains comme les Mythrilliens ne supportent pas aussi bien le *delirium* que les Féroniens.

Les effondrements Féroniens vont crescendo, et si certaines tribus respectent toujours les schémas dictés à l'origine par les Mythrilliens, d'autres sont parties dans un grand n'importe quoi, creusant au hasard ou selon des schémas encore plus personnels des chefs locaux. Ceux-ci communiquant très peu entre eux, il peut arriver que les plans d'une tribu contrecarrent ceux d'une autre, aboutissant à des affrontements sans merci. Les effondrements qui en résultent ne produisent que deux choses : des morts et du brouillage dans les SOS.

AVOIR LE DESSUS SUR LE DESSOUS

Pour découvrir les mystères du monde du dessous et pour contrer les menaces des Infraterrestres il va falloir apprendre à lutter et s'entraîner. Pour réussir cela les personnages sont caractérisés par un certain nombre de paramètres.

LES CARACTÉRISTIQUES

Elles sont comprises entre 1 et 5.

– **Vigueur.** Elle représente la force, la résistance physique

– **Agilité.** C'est la souplesse, la coordination, la dextérité.

– **Perception.** Permet de repérer le danger, mais aussi de trouver des indices.

– **Intelligence.** Elle est utilisée pour réfléchir, apprendre.

– **Charisme.** Représente le charme, la présence du personnage.

– **Volonté.** Elle s'utilise pour résister aux influences mentales, et ne pas faire dans son pantalon devant des trucs vraiment horrible.

En plus de son utilisation classique, chaque caractéristique représente également l'affinité du personnage pour l'un des six types de scènes détaillés dans les règles (respectivement : combat, action, suspense, exposition, charme et horreur).

Chaque membre de l'expédition doit choisir une caractéristique principale, qui prend une valeur de 5. Ses autres caractéristiques sont limitées à 4. Deux personnages ne peuvent choisir la même caractéristique principale, sauf si vous êtes plus de 6 joueurs.

Les joueurs répartissent 13 points entre les 5 caractéristiques restantes.

LES QUALITÉS

Ce sont les domaines d'expertise du personnage.

Chaque joueur est libre d'inventer trois qualités pour son personnage. Il peut s'agir d'un métier (archéologue, pilote de course), d'un trait de caractère (entêté, charmeur) ou encore d'un talent exceptionnel (médium, champion du monde d'échecs).

Les qualités d'un personnage sont soumises à l'approbation de l'ensemble des autres joueurs. En cas de désaccord, on peut voter pour décider si une qualité est jouable ou non.

Pendant le jeu, si une qualité s'applique à un jet, considérez les dés comme des dés d'exclamation. Le maître a le dernier mot quant à l'utilisation d'une qualité dans telle ou telle situation.

LE RÔLE

Pour être efficace une équipe d'agent se doit d'être polyvalente. C'est pour cela qu'une équipe typique de l'agence est constituée de :

– **Un commandant.** Il est là pour assurer que les agents ne vont pas flancher, pour faire que la mission soit accomplie coûte que coûte.

– **Un technicien.** C'est une personne essentielle du groupe qui va permettre au matériel de fonctionner. C'est aussi souvent la tête, assez débrouillard pour faire face aux périls si hétéroclites du monde Infra.

– **Un linguiste.** C'est la personne chargée de dialoguer avec tout ce qui peut être rencontré sous terre. C'est aussi elle qui va pouvoir éviter qu'une situation ne dégénère.

– **Un médium.** Vu les problèmes rencontrés par les appareils technologiques de détection, le médium est un élément indispensable d'une équipe d'agents. C'est lui qui va permettre de savoir si le gros truc vert en face est juste une hallucination ou bien un infra enragé...

– **Un spéléologue.** Un des postes les plus physiques du groupe. Il doit trouver un moyen de mener tout le monde à bon port. Aussi à l'aise aux commandes d'un engin qu'équipé de piolets et de harnais, il assure la survie du groupe contre les dangers naturels.

– **Un combattant.** Quand les infras sont là, les risques d'affrontements sont omniprésents. Et c'est alors que la présence d'une personne rompue à tout type de combat est un atout non négligeable.

L'ÉQUIPEMENT

Chaque équipe est relativement indépendante quand au choix de ses procédures d'action et de la manière dont elle dépense l'enveloppe budgétaire qui lui est allouée.

Néanmoins on trouve de grandes constantes quant à l'équipement pour les missions d'intervention.

– **Un véhicule.** Ce ne sont pas toujours des vans noirs avec une oblique rouge, même si la tradition perdure. Les glisseurs sont en ce moment fort en vogue. Il convient que ce véhicule soit solide, tout terrain,

assez spacieux pour loger l'équipe, et d'éventuels secourus ou prisonniers.

– **Des systèmes de navigation.** GPS pour la surface, radar, sonar et spectromètres pour les tunnels et grottes. Et une balise argos pour pouvoir être retrouvé.

– **Des armes.** Des crache-plomb classiques et robustes, mais aussi des armes non-létales, projetant filets ou mousses adhésives à durcissement ultrarapide. Pour des raisons de sécurité, et depuis l'incident de Draguignan, on évite d'employer gaz, lance-flammes et explosifs. Enfin, on ferait mieux d'éviter.

– **Du matériel spéléologique.** Cordes, mousquetons, lampes frontales, piolets, canots pneumatiques. Les casques et combinaison solides font partie de l'uniforme fourni par l'agence.

– **Du matériel d'enregistrement audio vidéo.** Parce que sous terre la transmission directe par radio des données collectées n'est pas toujours possible.

– **Des drogues.** Que ce soit pour maintenir sous camisole chimique

d'éventuels possédés ou pour aider le médium de l'équipe à entrer rapidement en transe. Et pour permettre aux valeureux agents SubZéro de tenir le

choc en cas de rencontre traumatisante. Et de l'Omex bien sur. Un maximum d'Omex. Certaines équipes ont par ailleurs des conventions avec des

laboratoires pharmaceutiques et emportent des produits en « test grandeur nature »

MÉCANIQUE GÉNÉRALE

Dans *Infraterrestres !*, toute action importante se résout avec un jet de caractéristique. Le joueur lance un nombre de d6 égal à la caractéristique impliquée et additionne leurs résultats. Le total obtenu doit être égal à la difficulté déterminée par le maître. Celui-ci peut s'aider du tableau suivant.

Action	Difficulté
Inratable	4
Facile	8
Routinière	12
Difficile	16
Infaisable	20

TENSION ET EXCLAMATION

Ce n'est pas par hasard si le titre de ce jeu comporte un point d'exclamation. Dans *Infraterrestres !* vous êtes menacé en permanence par des choses tapies

sous vos pieds. Vous le savez, elles peuvent surgir n'importe quand pour vous englober dans les entrailles de la terre, détruire votre maison ou envahir la ville.

Pour induire une partie de cette tension permanente autour de la table de jeu, nous nous servons de la règle du *dé d'exclamation*. Dans le texte, chaque fois qu'un dé est suivi d'un point d'exclamation (1d6! par exemple), vous devez le relancer s'il fait le résultat maximum. Le chiffre obtenu s'additionne au total. Si vous obtenez encore le maximum, répétez la procédure.

Par exemple, vous lancez 2d6! et obtenez 3 et 6. La chance est avec vous : vous pouvez relancer le 6. Vous faites 2, ce qui donne un résultat total de 11.

Le jeu vous indiquera quels jets se font avec exclamation, mais il y a plus. À chaque fois que le MJ ou un des joueurs résout une action en prononçant une phrase sur un ton exclamatif, tous les dés du jet en question deviennent automatiquement des dés d'exclamation.

Ainsi, vous obtiendrez de meilleurs résultats en vous écriant « *je lui saute dessus !* » au moment d'attaquer un adversaire qu'en disant placidement « *je l'attaque* » tout en sirotant votre coca.

Par contre, une trop longue réflexion sur l'action entreprise, entraînera l'abandon du point d'exclamation. « je crois que je vais prendre la fuite en courant en direction de la porte ! ». Dans ce cas là, pas de jet de dé supplémentaire. De même, si la décision de l'action à entreprendre n'est

pas claire, le maître (s'il le désire) pourra retirer de 1 à 3 points au résultat du jet de dé (cela pour agrandir la spontanéité des comportements).

COMBAT, DÉGÂTS ET SOINS

Le système est simple. Tout d'abord, chaque personne dispose d'un potentiel correspondant à l'addition de son score de vigueur et d'agilité. C'est le potentiel d'attaque. Il représente la capacité d'un individu à faire mal efficacement à son prochain.

Lors d'un affrontement, l'action est découpée en round. C'est celui qui a la meilleure agilité qui commence puis chacun agit dans l'ordre décroissant de l'agilité de chaque participant : c'est le tour d'Agilité.

Selon l'arme utilisée (contact ou à distance), l'attaquant fait un jet de Vigueur (contact) ou d'Agilité (distance). Le défenseur quant à lui, peut effectuer un jet de défense s'il n'est pas surpris d'une part et si la vélocité de l'arme le permet (on n'esquive pas une balle, par exemple).

Ce jet est fait sur la même caractéristique que celle de l'attaquant. Le meilleur remporte l'assaut. Si c'est le défenseur, il a le droit, avant son tour d'Agilité, d'agir mais uniquement contre son agresseur et en perdant la possibilité d'agir ensuite à son tour d'Agilité dans le round.

Les dégâts sont déterminés d'une part par le potentiel d'attaque de l'attaquant (quelle que soit l'arme utilisée) et un jet de vigueur! du défenseur. Trois cas se présentent :

– Le jet de vigueur! est inférieur au potentiel d'attaque : le défenseur encaisse une blessure.

– Le jet de vigueur! est supérieur au potentiel d'attaque : le défenseur encaisse une égratignure.

– Le jet de vigueur! est égal au potentiel d'attaque : c'est le coup du sort, le défenseur encaisse deux blessures !

Chaque égratignure s'additionne à la précédente. Dès que le nombre d'égratignures égale la vigueur du personnage, une blessure se crée et le

compte des égratignures retombe à zéro.

Chaque personnage dispose d'un seuil de blessure correspondant à sa vigueur. Si son nombre de blessures encaissées dépasse sa vigueur, il tombe inconscient. Si le nombre de blessures dépasse du double sa vigueur, il meurt.

Sans soins minimums (premiers soins), une égratignure est gagnée par heure. Une fois les premiers soins faits, le personnage est stable mais ne guérit pas tant que les conditions nécessaires ne sont pas réunies.

Par jour de soins appropriés (hôpital, repos total, nourriture, etc.), une blessure guérit. Les égratignures disparaissent totalement sans conditions particulières au bout de 24 heures.

EXPÉRIENCE

Ma foi, peut-être avez-vous survécu à ce premier contact ? Peut-être avez-vous perdu quelque chose ? Ce qui est sûr, c'est que vous y avez gagné en connaissance, en maturité ou qui sait,

en psychose. Quoi qu'il en soit, votre personnage progresse et cette progression peut se mesurer.

Les règles d'*Infraterrestres !* sont simples. Cette simplicité nécessite une règle d'expérience simple : par histoire achevée, vous gagnez le droit soit de choisir une nouvelle qualité proche d'une déjà existante soit d'élargir le champ d'une qualité déjà possédée. Par exemple : un champion d'échec (un jeu) peut devenir un champion de belote (un autre jeu). Il s'agit là d'une nouvelle qualité. Pour un élargissement, le joueur aurait pu opter pour son personnage de passer de champion d'échec à champion de jeu de plateau.

Gardez à l'esprit qu'une telle progression se doit d'être réaliste. Une semaine passée dans les tunnels ne permet pas de mieux jouer à la belote. Pour qu'une qualité progresse, il est nécessaire (et suffisant) qu'elle ait trouvé un emploi durant l'aventure.

Alors, me direz-vous, que faire si aucune qualité n'a pu s'exprimer durant le scénario ? C'est simple : le personnage gagne le célèbre point d'expérience ! Bon c'est vrai, dans

l'immédiat, il ne pourra rien en faire. Mais à la fin de l'aventure suivante, il aura le choix entre un avancement d'une qualité comme expliqué plus haut (si cela peut s'appliquer) en gardant encore pour plus tard son fameux point d'expérience ou bien dépenser son point d'expérience pour acquérir une nouvelle qualité libre et indépendante des qualités déjà possédées.

Si, à cette seconde aventure, une qualité n'a pas pu être non plus utilisée, la seconde option s'imposerait alors au joueur. Il faut garder à l'esprit aussi que, comme à la création de personnage, toute nouvelle qualité est soumise à l'approbation impartiale et forcément juste des autres participants.

EFFETS DU DELIRIUM

Il y a plusieurs sortes d'infraterrestres, mais bien sûr jamais personne n'a réussi à prouver que ces castes existent. On suppose que les Infras ont des castes spécialisées à la manière des fourmis ou des termites. On suppose que certains d'entre eux sont des mutants capables d'influencer la psyché humaine. Ils créent un

sentiment de délire, d'angoisse et parfois d'hallucination, suivant la puissance de l'émetteur qui peut conduire jusqu'à la catatonie du sujet humain.

En fonction du résultat de l'attaque mentale, faites un jet sur un D6 :

- 0 ou – aucune sensation.
- 1 sensation de vertige (–1 à tous les jets)
- 2 nausées (–2 à tous les jets)
- 3 rien
- 4 migraines optiques et douleurs cérébrales (–3)
- 5 catatonie
- 6 hallucinations

Le *delirium* est davantage un effet secondaire des Infras qu'une manifestation de leur pouvoir. Sont victimes du *delirium*, les individus touchés par les Infras, possédés par eux ou simplement *en contact*.

Les individus touchés par les Infras ont été témoins d'une Manifestation Infra. Au sortir de leur crise de *delirium*, qui peut durer jusqu'à quelques jours, ils gardent une sensibilité marquée aux

Infras. Ils sont désormais capables de reconnaître une Manifestation Infra pour ce qu'elle est. Parallèlement, la moindre consommation d'alcool entraîne chez eux vomissements et nausées. Un simple verre de scotch suffit à les tuer. La prise d'Ômex suffit à apaiser les effets du *delirium* (-3 au jet de dé), mais elle ne soigne pas les problèmes liés à l'alcool.

Les individus *possédés* par les Infras sont manipulés par eux, le plus souvent à leur insu. Bien qu'immatériels, les Infras sont une forme de vie parasite. La Possession Infra n'est pas irrémédiable ni définitive, mais l'infra

modifie lentement la physiologie de son hôte qui, avec le temps, aura de plus en plus de mal à s'en débarrasser. Les Infras sont particulièrement sensibles à la lumière du jour et aux ultraviolets. Un individu possédé par un infra aura donc tendance à fuir la lumière et à adopter un cycle de vie nocturne. La soif et la faim cesseront progressivement de le tourmenter. En revanche, il aura toujours particulièrement froid au point de se brûler en cherchant à se réchauffer. Ainsi beaucoup de possédés ont pris l'habitude de fumer et de se « réchauffer » en se brûlant à la cigarette. Une telle brûlure calme en

général pour plusieurs heures la sensation de froid.

Les individus *en contact* avec les Infras servent simplement de relais. Ils sont l'équivalent d'agents dormants au service des Infras. Naturellement, ils ignorent souvent qu'ils jouent ce rôle. Victimes de crises passagères de *delirium* pendant lesquelles ils « relaient » les informations dont ils disposent aux Infras, ils sortent de ces crises sans en garder le souvenir. Démasqués par des agents humains, ils tenteront en général de mettre fin à leur vie en se suicidant.

GESTION DES SCÈNES

Une partie d'*Infraterrestres !* est une succession de scènes, qui suivent toutes le même modèle. Il existe six types de scènes différentes : combat, action, suspens, exposition, charme et horreur. Le personnage dont la caractéristique principale correspond à la scène est le maître. Il cumule temporairement les rôles du narrateur et de son personnage. Son but est d'amener la scène à une conclusion intéressante.

Idéalement, une scène doit permettre à tous les personnages de s'exprimer, mais il n'est pas interdit de centrer une scène sur un personnage en particulier. Mieux vaut cependant qu'elles soient alors assez courtes.

SCÈNES DE COMBAT

Les scènes de combat sont les temps forts d'un scénario. Rapides et

violentes, elles sont constituées d'un affrontement physique entre les héros et leurs adversaires.

Exemple : le campement subit une attaque infraterrestre ; John affronte le Monticule Vivant.

Caractéristique : Vigueur.

Suite privilégiée : exposition, charme ou horreur.

SCÈNES D'ACTION

Les scènes d'action sont le moteur du scénario. Elles montrent les efforts des héros pour parvenir à leurs fins et comment ils surmontent les difficultés.

Exemple : exploration d'un laboratoire à demi-effondré ; John cherche le trésor caché.

Caractéristique : Agilité.

Suite privilégiée : combat, exposition ou charme.

SCÈNES DE SUSPENS

Les scènes de suspens sont la tension du scénario. Elles sont pleines de silences laissant présager des événements affreux.

Exemple : course dans les tunnels, les infraterrestres aux trousses ; John réparera-t-il la radio à temps pour appeler des renforts ?

Caractéristique : Perception.

Suite privilégiée : combat, action ou horreur.

SCÈNES D'EXPOSITION

Les scènes d'expositions sont les charnières du scénario. Elles servent à amener de nouvelles informations et à faire le lien entre deux scènes d'un autre type.

La première scène est toujours une scène d'exposition.

Exemple : discussion avec un militaire en patrouille ; John a un pressentiment.

Caractéristique : Intelligence.

Suite privilégiée : action, suspens ou charme.

SCÈNES DE CHARME

Les scènes de charme sont les moments racoleurs d'un scénario. Ils donnent l'occasion aux personnages féminins de faire étalage de leurs charmes et de leur talent.

Exemple : confidences romantiques à la chaleur du feu de camp ; baiser d'adieu à John avant la bataille.

Caractéristique : Charisme.

Suite privilégiée : suspens, exposition ou horreur.

SCÈNES D'HORREUR

Les scènes d'horreur sont les chocs du scénario. Les héros y sont confrontés à leurs pires frayeurs, sans rien pouvoir y faire.

Exemple : un infraterrestre ignoble surgit de la paroi ; John succombe à ses blessures.

Caractéristique : Volonté.

Suite privilégiée : combat, action ou suspens.

PLAN D'UNE SCÈNE

1. *Déclaration d'intention.* En quelques phrases, le maître présente la situation au début de sa scène et introduit une problématique liée au type. Si besoin est, il fait le lien avec la scène précédente.

2. *Résolution.* La partie se déroule normalement. La scène s'arrête quand elle arrive naturellement à son terme, quand le maître le décide ou si un autre joueur joue un contre.

3. *Bilan.* Les joueurs (autre que le maître) votent pour décider du type de la scène suivante. Ils lancent tous autant de d6! que la caractéristique associée à la scène de leur choix, et le plus haut total l'emporte. Le maître redevient un simple joueur et le joueur dont la caractéristique principale correspond à la prochaine scène devient le maître.

CONTRE

Un joueur peut proposer de sortir prématurément d'une scène pour dévier

vers une autre. La procédure est la même qu'un bilan, si ce n'est qu'il n'y a que deux choix et que le maître peut voter.

Une suite privilégiée bénéficie d'un bonus de +5 lors d'un contre.

VETO

Lorsqu'un élément introduit par le maître semble trop incongru à un joueur par rapport au type de la scène, il peut tenter de jouer un veto. La procédure similaire à un bilan, si ce n'est que tout le monde vote avec la caractéristique de la scène en cours. On compare le total des joueurs proposant le veto à celui des joueurs s'opposant au veto (y compris le maître). Si les premiers l'emportent, le maître doit retirer l'élément en cause, mais il conserve la maîtrise de la partie.

GESTION DES PARTIES

Les parties d'Infraterrestres ! sont le plus souvent improvisées. Le rôle du MJ étant tenu successivement par tous les joueurs, il est bien sûr impossible d'écrire un scénario à l'avance. La situation initiale est toujours la même :

les aventuriers sont dans une galerie, explorant le monde souterrain à la recherche d'indices sur les Infraterrestres, en mission pour l'agence SubZéro.

Le joueur du personnage le plus intelligent lance la partie en maîtrisant une scène d'exposition. Cette première scène doit préciser le but de l'expédition (établir un contact avec les Infraterrestres, retrouver des disparus, cartographier une région, ...) et éventuellement ajouter une complication (plus d'eau, personnage blessé, risque de tremblement de terre, ...). Il n'est pas interdit de s'éloigner de ce postulat initial par la suite, mais il est bon de le garder à l'esprit.

Lorsqu'un joueur est maître, il est libre d'ajouter de nouveaux éléments à l'histoire (des monstres ou des militaires s'approchent, le tunnel arrive à un cul de sac, une secousse déclenche un éboulement, ...) tant qu'ils correspondent à son type de scène. Il dirige l'environnement et les PNJ, comme un MJ classique, tout en continuant à jouer en même temps son personnage. Une règle simple permet

de savoir si c'est le joueur ou le maître qui s'exprime : assis, c'est le joueur, debout, c'est le maître.

ON A TOUS QUELQUE CHOSE À ENTERRER.

Lors de la création des personnages, chaque joueur note sur trois petits papiers différents quelque chose qu'il risque de perdre en rencontrant un infra (un objet, une partie de lui, une personne, une idée, un sentiment,...) .

Lors d'une rencontre avec un infra chaque membre du groupe fait un jet de (Volonté!).

Ceux qui ont raté ce jet tirent au hasard un de leur papiers. Celui qui subit la plus lourde perte (on peut voter s'il n'y a pas consensus) ne pourra pas devenir maître pour la scène suivante, scène qui devra mettre en avant la perte subie. Tous les papiers joués sont jetés. On ne peut pas subir plus de trois pertes par histoire. Chaque joueur doit compléter ses petits papiers en début d'histoire.

La difficulté du jet de (Volonté!) dépend de l'infraterrestre rencontré, de

la situation et de la bonne volonté du maître.

OBJECTIF (OPTIONNEL)

Avant le début de la partie, chaque joueur prend un bout de papier sur lequel il écrit une courte phrase décrivant une situation ou un événement. Par exemple : John se prend une baffe, un infraterrestre conduit une voiture, le ciel est parcouru d'éclair, ... Ensuite, il la donne à son voisin de gauche et prend celui que lui tend son voisin de droite.

Le but du jeu est de réaliser cette scène au cours de la partie. Évidemment, il est plus facile de le faire lorsqu'on est maître : cela ne rapporte donc qu'un demi-point. Réaliser son objectif quand on est joueur rapporte 1 point. L'idéal est de s'arranger pour qu'un autre joueur (ou maître) réalise l'objectif à votre place. Cela rapporte 2 points.

ON JOUE !

CALAIS – FOLKESTONE NE RÉPOND PLUS !

SYNOPSIS

Les Infraterrestres ont intercepté et stoppé une rame de l'Eurostar dans chaque galerie ferroviaire. Le *delirium* agissant sur les passagers, ceux-ci se sont entretués jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un noyau d'une vingtaine de fous furieux dans chaque boyau. Les éléments du plan Binat envoyés sur place ne sont jamais revenus et Eurotunnel se résout enfin (6 jours plus tard) à appeler à l'aide l'agence SubZéro. Les personnages auront à intervenir en empruntant la galerie de service (dont on ne sait si elle est occupée ou non) et à affronter les groupes (et éventuels I.T.) afin de rétablir cette voie de communication.

Les IT quand à eux développent un projet très précis et n'ont besoin que de temps (ils veulent juste faire exploser le fond de la manche...).

EN DÉTAIL

Depuis six jours, Eurotunnel prétexte des sondages et des travaux de consolidation pour expliquer la suspension du trafic souterrain transmanche. Peu de monde est dupe, aussi l'agence SubZéro est-elle capable de déclencher une assistance en un temps record. Deux véhicules d'intervention sont affectés aux PJ dont un « plateau » qui transporte un engin spécialement conçu pour les boyaux de services des différents tunnels importants mondiaux (Sei-kan, Gothard, Guadarrama, Lötschberg, Solbakk...), une sorte de blindé sur coussin d'air non armé.

Plusieurs phases vont se dessiner : la navette dans le tunnel France / Angleterre est bloquée à 14 km de Sangatte alors que l'autre, arrivant de chez les insulaires, est à 16 km de Sangatte.

Les voyageurs (dans les deux cas) sont sous l'influence de deux répulseurs Féroniens. Quatre membres de la caste des guerriers Féroniens accompagnent chacun des répulseurs.

Les possibilités seront bien évidemment multiples d'autant que dès que les PJ auront fait montre de leur puissance de feu, les IT feront remonter en voiture les humains survivants et lanceront la navette à fond, avec le ferme espoir de générer une catastrophe dans le terminal. Et comme l'Eurostar V4 est entre deux et trois fois plus rapide que le blindé des joueurs... S'ils ne prennent pas le train en

marche, restera le deuxième... Mais pourquoi tant d'agitation direz-vous ? Il n'y a qu'à laisser les trains se crasher et basta ! Ben non. Lorsque les PJ approcheront des rames de train, ils pourront détecter / voir qu'un wagon contient une tête nucléaire (une dans chaque tunnel bien sur). Une explosion en plein air et en plein « cadre de vie » est inenvisageable et une explosion au fond est également à proscrire, les dégâts seraient là aussi incommensurables.

DÉCOR

À l'intérieur des wagons, des visions de cauchemar attendent les fiers agents de SubZéro. L'être humain est par nature créatif, et boostés par le *delirium*, les passagers ont jeté les bases d'une nouvelle forme d'art: le massacre de son prochain à l'aide des sièges, tablettes, valises, boîte de coca à 4 euros et autres poignées à tirer en cas d'urgence.

Dans le wagon bar s'est réfugié un survivant, Adam Gorett. Complètement délirant, vivant de sandwiches triangle et de mignonnettes de Ricard il tient des

propos sur « l'unité Guillaume Tell », qu'il décrit comme « des super-commandos helvètes qui ont arrêté le train quand les Infra ont attaqué ». Oui c'est un peu léger comme info, mais c'est à peu près tout ce qu'ils pourront tirer du pauvre Adam.

Mais le train continue de rouler vers l'Angleterre.

Deux morceaux de train devraient être au centre des préoccupations des SubZ(héros) : le wagon de fret, qui contient l'engin nucléaire, et la locomotive. Toutes deux, assez logiquement en tête de train

Dans la voiture de fret se trouve la bombe, mais ce qui devrait occuper les intrépides agents, c'est les deux Guerriers, le répulseur et les otages complètement *deliriumisés*. Ca sent la bagarre.

La bombe ressemble à une grappe de bouteilles de plongée, reliées à un boîtier électronique. Pas de compte à rebours, pas de fil bleu/fil rouge. Juste une ligne de 7 diodes lumineuses verts et de 3 diodes rouges, qui semble pulser dans le vert, à la manière d'un Vuemètre, au centre d'un joli boîtier en

alu brossé, gravé « made in SWITZERLAND ». Un PJ un peu au fait de ce genre de choses devrait reconnaître un dispositif sensible aux chocs et aux vibrations. Un peu de travail précautionneux devrait permettre d'isoler le détonateur. Il serait judicieux d'injecter des doses d'Omex d'urgence aux passagers, s'il en reste après la bagarre.

La locomotive est tenue par le reste des Féroniens. Le poste de pilotage est des plus exigus. Le prendre de force est impossible. La solution la plus sensée est d'en détacher du reste du train. Une opération ninja/enfumage reste sans doute possible mais plus hasardeuse.

Reste donc à embarquer les survivants et les bonbonnes dans le glisseur et de regagner la surface.

Enfin, ça, il faudra le négocier avec ces 6 musculeux en treillis noir et masque à gaz frappé du drapeau de la confédération helvétiques, qui ont l'air absolument pas neutres, sur ce coup là...