

INFRATERRESTRES !

AU PLUS PROFOND DE LA TERRE, NOS MAÎTRES

Un jeu de Daerian, Favouille, Glabutz, Helltonio, Kabbal, Loris, Molloy,
Monsieur Meuble, Pyromago et Squeeze.

Infra (adverbe) Plus bas, plus loin dans le texte, ci après.

Terrestre (Adjectif) Qui appartient à la terre, qui vit se déplace sur le sol, relatif à la vie matérielle.

Mais dis-moi tout

Marionnettiste

J'ai des ficelles à mon destin

Tu me fais faire un tour de piste

Mais où je vais, je n'en sais rien

DEPUIS BIEN LONGTEMPS,

L'humanité ne pense que hauteur, envol, découverte des cieux. Ils ont tellement désiré s'élever que leurs fondements mêmes, leurs origines terrestres leurs sont restées mystérieuses.

Quelles forces ont bien pu gouverner à la création de l'homme, qui a poussé l'espèce vers sa domination, qui les a fait trébucher, qui s'amuse donc avec eux. Dieu ? Mais il se trouve bien haut, et il paraît qu'il est multiple. Ou alors autre chose. Quelque chose d'enfoui

en dessous bien profondément sous les pas des hommes qui ne se doutent de rien.

Ces forces sont là, et elles habitent sous nos pieds, ce sont les infraterrestres. Intangibles, impalpables ils viennent orienter notre destinée en fonction de leurs querelles.

Nous ne sommes en fait que des jouets servant à régler leurs problèmes, ils se livrent une guerre sans merci par notre entremise.

Sorte de vampires psychiques, ils président à de sombres événements,

certain capables d'ordonner a plusieurs sujets simultanément. Les guerres tribales, les gangs rivaux, les génocides, les tueurs fous... Qui peut savoir si ces affrontements et ces actes sont dues aux pulsions humaines ou à leur mainmise.

Vous êtes un infraterrestre, vous appartenez à l'une des factions de votre peuple. Nombreuses sont les malversations que vos adversaires vous ont fait subir, mais vous avez les moyens de leur faire regretter leur arrogance. Là-haut se trouve votre terrain, votre champ de bataille, et tous les outils sont à votre disposition pour leur faire subir une délicieuse défaite. Et ce pour que votre clan domine aussi bien les profondeurs que la surface.

LA MULTITUDE GROUILLANTE ET RAMPANTE

Mais dis moi tout

Marionnettiste

Mon cœur de bois soudain s'arrête

Que feras tu de tes artistes

Après la fête ?

Mais à quoi ressemblez vous, vous demandez-vous ?

Les infraterrestres sont toutes ces petites créatures qui vivent sous le sol. Rats, taupes, lombrics. Chacune a son organisation, beaucoup plus développée que ce que ces pauvres humains soupçonnent. Les individus qui se font avoir en surface par les humains ne sont que des êtres faibles et moribonds remontés trop haut. Souvent, ce sont des idiots attirés par l'idée de vivre au dessus du sol. Parfois, ce sont des Théoriciens de l'amitié entre les peuples.

Nous avons construit des villes et des civilisations entières, basées sur nos pouvoirs psychiques. Suite à la grande catastrophe, il y a des millénaires, nous avons été forcés d'arrêter tout conflit ouvert direct. Aussi nous passons par cette espèce inférieure qu'est l'homme.

Nous sommes présents depuis plus longtemps que l'humanité, et nous pouvons les contrôler, prenant leur corps et agissant pour notre compte. Mais la culture humaine nous est si lointaine, si étrangère.

Sérieusement, pourquoi croyiez-vous que les guerres, la haine et la violence soient si courantes alors que tout le monde n'appelle qu'à la paix ?

Bref, chaque espèce a ses petits favoris. Certaines espèces montent, les autres descendent. Il y a longtemps que les lombrics ont échoué leur démarrage avec l'Union soviétique. Toutefois, il leur reste encore la Chine, qui monte, qui monte. Les lombrics désespèrent avec l'Afrique centrale. Les taupes se démerdent pas mal avec l'Europe. À l'heure actuelle, les rats dominent pas mal le conflit avec leur pays de prédilection, les USA. Mais ils s'enlisent contre les ragondins, qui se reprennent en force au Moyen-Orient. Qui a décidé de ces camps ? On ne sait plus trop.

Mais le problème, c'est que si les conflits médiévaux enrichissaient la terre et permettaient de récupérer un peu des sels minéraux que l'homme nous vole par sa seule existence, les conflits modernes et la civilisation en général nous pourrissent la vie. Il est donc temps d'emporter enfin la victoire finale. De toute façon, les humains le savent depuis les années 50 : en cas de

conflit nucléaire total, nous serons les seuls à survivre.

ET VOUS CROYEZ TOUT SAVOIR ?

Et les humains dans tout ça ? Que deviennent-ils une fois que leur hôte provisoire les a abandonnés ? Il n'y a bien que vous qui vous vous en souciez. En fait tout dépend de l'importance sociale dans la société humaine du corps d'accueil (les infraterrestres l'appellent entre eux le véhicule). Un quidam moyen sera gouverné sans ménagement et abandonné telle une canette vide après usage alors qu'un responsable politique ou économique sera traité avec délicatesse pour éviter toutes séquelles ultérieures à la prise de contrôle. Malgré le peu de considération accordée aux corps hôtes, les excès sont évités car le décès d'un humain sous contrôle affecte l'infraterrestre de façon durable en bridant ses pouvoirs.

TALPIDÉS BEYOND THE SCREEN

À l'avenir, chacun aura son quart d'heure de célébrité mondiale.

L'EMPIRE MÉDIATIQUE DES TAUPES

Régnant en maître sur la bonne vieille Europe, les taupes ont depuis longtemps compris que c'est par les médias et l'information qu'on contrôle le plus subtilement les êtres humains. Leurs milliers de kilomètres de tunnels ont fortement profité à la mise en place de leur réseau d'espionnage à grande Échelle. Et ne croyez pas que l'urbanisation a été un obstacle à leur empire: tout au contraire, les humains creusent des tunnels sous les villes sans trop savoir pourquoi, obéissant à des images subliminales distillées dans leur soupe télévisuelle quotidienne.

Sorte de James Bond insaisissables, les espions taupes sont partout, tellement invisibles que personne ne les remarque. Alors que les humains sont obnubilés par la faible acuité visuelle des taupes, ils ne se rendent pas compte que ces solides petits corps cachent tout au contraire un formidable appareil biologique d'enregistrement sous forme chimique.

Les informations recueillies sous forme de déjections sont stockées dans d'immenses banques communautaires,

domaine des Saintes Taupes Archivistes (les S.T.AR.) qui ne voient jamais le soleil.

Ces dernières analysent longuement les informations recueillies et après de longues réunions, souvent houleuses (il se murmure que cela ressemble beaucoup à la politique humaine), elles décident des nouvelles actions médiatiques à mener.

Les dossiers passent de griffes en griffes avant d'atterrir dans celles que l'on surnomme les taupes DJ. Technophiles au dernier degré, elles piratent les réseaux de communication humains (souvent enterrés) pour y apporter les modifications subtiles demandées: images subliminales, Émissions de télé-réalité (*Taupe Academy*), sondages trafiqués Itaube...

Elles dirigent même en sous-main une major dans le monde de la musique qui produit sa propre émission télé (le *Taupe Cinquante*), qui s'assure que les humains n'écoutent pas de la musique trop subversive et les gavent de variétés lobotomisantes.

DÉRATISATION ÜBER ALLES

Les attaques incessantes des rats contre leurs installations ont réveillé la fibre guerrière des taupes. La guerre de l'ombre leur a déjà coûté bien trop cher en ressources et il est maintenant temps de réagir. Bien mal armées pour des confrontations directes, celles-ci ont décidé de sous-traiter le problème. Grâce à leur réseau de communication s'étendant dans le monde entier, elles orchestrent en toute discrétion un programme de dératisation à l'échelle mondiale. Elles distillent dans tous les réseaux la peur du rat afin de réveiller cette haine ancestrale entre l'homme et le muridé. Parallèlement, elles noyautent l'OMS pour que celui-ci fasse du contrôle de la population des rats, sa priorité. Le couvercle bout et quand la sauce prendra, les rats se retrouveront au centre de la plus grande chasse aux sorcières jamais lancée.

L'EMPIRE MURIDE

La peste réveillerait ses rats et les enverrait mourir dans une cité heureuse.

LA TERRE PROMISE DES RATS

Partis s'installer en Amérique dans les cales des navires humains réquisitionnés pour l'occasion, les rats y ont trouvé un vaste territoire à conquérir et à administrer sans avoir à faire face à une forte opposition infraterrestre. Comme il est de coutume chez les rats, un roi prit rapidement le pouvoir par la force, rassemblant derrière sa bannière tous les lâches et les fourbes que la sous-terre pouvait porter. Le royaume se répandit sur la terre promise comme une traînée de poudre, les diverses maladies dont ils étaient le vecteur les précédant de peu.

Les années ont passé et l'urbanisation a entamé une certaine métamorphose de la culture rat. Chaque sous-ville est chapeauté par un gouverneur qui ne doit rendre des comptes qu'au Saint Rat, le roi des rois. Ce dernier est la représentation même de la force tellurique, tissant des plans des plus complexes sur l'écheveau de son esprit insondable.

Bien entendu, des rats sont restés en Europe (ou y sont revenus) mais ils reconnaissent tous l'autorité suprême

du Saint Rat. Cependant l'éloignement et les combats incessants qu'ils doivent mener contre les autres factions infraterrestres les poussent souvent à la désobéissance, par nécessité de survie ou par soif de pouvoir.

COMMANDO SOUTERRAIN

Les rats ont toujours eu un sens aigu du territoire. L'organisation de leur empire en est la preuve : chaque gouverneur a sous sa coupe une zone bien délimitée et toute intrusion d'un congénère extérieur est punie de mort immédiate. Chaque faction génère une odeur bien particulière et les puissants sens olfactifs repèrent immédiatement le moindre gêneur.

Il va sans dire que la proximité des taupes est une véritable insulte pour les gouverneurs et tous ont créé une phalange menant en permanence une guerre larvée et souterraine. Ces petites armées sont constituées des individus possédant une grande résistance physique ainsi que les sens visuels et olfactifs les plus développés. Ceux-ci passent leur temps à roder dans les tunnels des taupes afin de mener une

véritable guérilla : embuscades, pièges mortels ou incapacitants, vols et destructions d'informations. Les pertes dans ces unités sont terribles mais les rats ne pleurent pas leurs morts, leur rythme de reproduction leur assurant un renouvellement constant de leurs effectifs. L'objectif est de toute façon en passe d'être atteint, les taupes vivant constamment sur la défensive ; une société qui vit constamment dans la peur est une société qui meurt.

LA FACTION LYCANTHROPE

Il y a de cela bien des années (vers 1590) à Cologne un rat du nom de Scheinder pris contrôle d'un être humain du nom de Peter Stubbe. Jusqu'ici rien d'extraordinaire pour un infraterrestre. Mais Scheinder aimait plus que tout posséder le corps de Peter, il en garda le contrôle pendant plus de 2 années durant lesquelles il utilisa une grande partie de ses pouvoirs à travers son « avatar ». À l'issue de ces deux ans Scheinder était de plus en plus sujet à des accès de rage dont la violence allait croissante. Le plus grave est que chaque nuit de pleine lune le corps de

Peter mutait de façon tellement importante qu'il devenait un monstre sanguinaire que même les loups redoutaient. Allez savoir pourquoi, les témoins de l'époque virent en cette monstruosité un homme loup ! Quand Peter Stubbe fut capturé par les autorités humaines, Scheinder quitta son corps. Le pauvre homme devenu fou fut lapidé de la manière la plus horrible qui soit. Se rendant compte de la faculté des rats à faire muter les humains dont ils prenaient possession Scheinder recruta d'autres rats avec lesquels il fonda la faction lycanthrope. Entre 1590 et 1700 la faction lycanthrope transforma pas moins d'une centaine de milliers d'humains en monstres. En 1767 (quand les taupes prirent contrôle de la France) le dernier « loup-garou » fut abattu dans le Gévaudan (en France). À cette époque la faction lycanthrope fut entièrement décimée par l'attaque des taupes (la légende dit qu'elles ont localisé le QG de la faction et ont manœuvré afin de la faire dévorer par des serpents). Pourtant en novembre 1981 un « loup garou » fut tué par les taupes de Londres ! Depuis on n'a plus

eu de nouvelle de la faction lycanthrope si ce n'est depuis quelque mois puisque les rats de New York prétendent avoir localisé quatre Loups Garous sur le territoire des Etats-Unis mais ils refusent d'en dire plus sur le sujet.

ET VOUS CROYEZ TOUT SAVOIR ?

Vous vous en doutiez n'est-ce pas ? Oui bien sûr la faction lycanthropes n'a pas totalement disparue. Après la mort de la bête du Gévaudan, des rats de la faction ont réussi à échapper au piège des taupes. Ces rongeurs sont retournés en Allemagne, terre natale de la faction. Ils ont vite réalisé qu'ils n'échapperaient pas à la vigilance des taupes et ont décidé de s'exiler loin, très loin en Amérique. C'est ainsi qu'en 1802, ils participèrent, par l'intermédiaire de leurs véhicules, à la construction d'une ville du nom de Haven Creek. Cette ville est située dans l'état de l'Illinois. De nos jours la faction lycanthrope s'est établie dans tout le réseau souterrain de la ville ou elle crée de nouveau des garous qu'elle dissémine à travers les États-Unis. Il semble que quelqu'un ait découvert leur présence car depuis peut un groupe de chasseur semble s'acharner sur les habitants des égouts de Haven Creek.

ANNELIDES ET COMPAGNIE

Maître des marionnettes, je tire les ficelles

Torturant ton esprit et anéantissant tes rêves

Aveuglé par moi, tu ne peux rien voir

L'ÉTRANGE SOCIÉTÉ DU GRAND LOMBRIC PRIMORDIAL

Au commencement des temps était le Grand Lombric Primordial, et le Grand Lombric Primordial Était tout. Mais c'Était un peu monotone, alors Il se divisa. Des muscles de ses cinquante premiers segments Il fit la terre, des cinquante suivants Il fit l'eau, des cinquante derniers Il fit le ciel. Des organes digestifs Il fit le règne végétal, du système circulatoire Il fit le règne animal inférieur. Enfin du système nerveux Il fit des êtres supérieurs, à son image, les souverains naturels de la Création : les lombrics.

Cette genèse, connue et crue par tout lombric, n'est pas que fariboles mystiques : en effet, les lombrics se reproduisent par scissiparité, mais ils divisent aussi leur conscience entre le lombric d'origine et son rejeton. Un lien

mental subsiste entre les deux, et même si chaque lombric est indépendant et dispose de son libre arbitre, ils peuvent resynchroniser leur esprit par un simple contact physique s'ils sont assez proches « parents ». Il se forme donc des « arbres » de conscience à partir d'un lombric, et même si les rats les traitent ironiquement d'illuminés gestaltistes, la vision de l'espèce comme un grand arbre de conscience issu du Grand Lombric Primordial n'est pas dénuée de fondement. Il n'existe pas d'enfant lombric, ni de mâle, ni de femelle. Naturellement la société lombric tend à s'organiser en groupes formés de branches voisines du grand arbre, qui partagent les mêmes idéaux, mais plus le groupe est grand et moins il est homogène.

LA FRACTION ROMÉRO

Les lombrics membres des Théoriciens de l'amitié entre les peuples compriment rapidement qu'il était extrêmement délicat de prendre contact avec les humains étant donné les importantes différences physiques entre

les deux espèces (et avouons-le, l'étroitesse d'esprit de ces bipèdes ne facilitait guère les choses). Toutefois, ils répugnaient à prendre le contrôle d'un humain ; cela violait leur Éthique sur de nombreux points. L'enzyme permettant le contrôle des corps fut donc amélioré et il devint possible de réanimer des cadavres récemment décédés. La première expérience eut lieu en 1966 avec un certain George Roméro et ne fut guère concluante ; celui-ci, apparemment horrifié, tira en pleine tête sur le corps hôte qui était pourtant quelques minutes auparavant sa femme morte d'une crise cardiaque devant ses yeux. Cela ne découragea pas les lombrics qui créèrent alors la « Fraction Roméro », cellule scientifique dédiée à cette technique qui leur semblait prometteuse. Par la suite, les corps d'accueil furent choisis en fonction de leur isolement et de leur bon État apparent afin de faciliter les prises de contact. De nombreuses tentatives eurent lieu de par le monde pendant plusieurs dizaines d'années mais la plupart restèrent infructueuses. Ces

multiples essais permirent toutefois de perfectionner la réanimation des corps.

L'incident West mit un terme à ces expérimentations. En 1984, les lombrics effectuèrent ce qu'il leur sembla de prime abord un contact prometteur avec un humain scientifique nommé Herbert West. Les premiers Échanges furent fructueux et les Théoriciens de l'amitié entre les peuples se mirent à entrevoir les débuts d'une alliance avec ceux d'en haut. Leurs espoirs volèrent en éclats quand ils finirent par s'apercevoir que le dénommé West leur avait volé leur technique et la pervertissait en réanimant à tout va n'importe quel corps sans tenir compte de l'impact sur son entourage. Pire, il créa des monstres constitués de morceaux de corps hétéroclites et assemblés à la va-vite. Ces pitoyables créatures, privées de conscience, semèrent la terreur à Arkham pendant plusieurs jours. Il fut rapidement décidé de les détruire ainsi que leur créateur afin d'éviter tout remous impropres à la discrétion souhaitée. Suite à cet incident, la Fraction Roméro fut dissoute mais certains dissidents, persuadés de la

justesse de leur démarche, poursuivent les expériences dans l'ombre.

HISTORIQUE

1582 : Peter Stubbe devient le premier cas de lycanthropie avéré

1767 : Destruction de la faction lycanthrope

1945 : Hiroshima et Nagasaki, les cafards découvrent le contrôle de certains infraterrestres

1966 : Naissance de la Fraction Roméro

1984 : Dissolution de la Fraction Roméro

1986 : Tchernobyl

LA FACTION HEFNER H

Les lombrics, de par leur mode de reproduction, ont toujours été intrigués par les convulsions et mélanges nécessaires aux autres espèces pour croître en nombre. Intrigués et imprégnés de mysticismes ils laissèrent longtemps leurs jouets livrés à leurs pulsions. Dégoûtés qu'ils étaient, trop habitués à se reproduire par scissiparité.

Les guerres successives provoquées amenaient plein de bons oligo-éléments via les charniers et cimetières, mais l'on constatait qu'un tel rythme ne pouvait être tenu longtemps. Toute guerre demandait un temps de repeuplement avant de pouvoir relancer le cycle d'abondance. Cette urgence se fit particulièrement sentir après l'apparition de la bombe nucléaire, et des cadavres mal faisandés...

C'est alors qu'une prise de contact sur un humain particulièrement obsédé donna une idée aux lombrics. Cet humain portait le nom d'Hugh Hefner. Ils l'utilisèrent afin de promouvoir et de motiver les humains à se reproduire. À travers cet homme ils lancèrent en 1953 les bases de ce qui allait devenir l'industrie pornographique ; espérant ainsi augmenter le cycle de reproduction donc de guerre, et par là même la production de bons oligo-éléments.

LA FACTION TCHERNOBYL

Étrange faction que celle de Tchernobyl. Suite à cet accident ridicule provoqué par une simple défaillance de

contrôle, certaines choses ont été découvertes.

Le 26 Avril 1986 cette défaillance provoque la fusion du réacteur énergétique humain, inondant les alentours de radioactivité. Ce jour là un détachement de la Faction Hefner était remonté près de la surface pour monter un studio de tournage dans la bien placée Ukraine.

Alors que tous les infraterrestres craignent le nucléaire, les mêmes de la Faction Tchernobyl sont de fervents adeptes de l'irradiation. Ils ont en effet constaté que leur pouvoir de scissiparité était dédoublé, mais aussi que leur taille respective ne faisait que croître à vitesse supérieure.

Dés cet instant ils usèrent de toutes leurs capacités pour provoquer le maximum d'irradiation sur les terres arables, s'opposant par là même à quasiment toutes les autres factions d'infra terrestres, devenant des parias parmi les leurs. Ils ont néanmoins trouvés de nouveaux alliés... les cafards.

ET VOUS CROYEZ TOUT SAVOIR ?

Les cafards alliés à qui que ce soit ? Allons, vous n'êtes pas si naïf. Diviser pour mieux régner ; cette devise est leur depuis tant de générations... Depuis Hiroshima et Nagasaki, les cafards ont bien constatés que les radiations bénéficiaient à certains lombrics. Mais ce que ces derniers ignorent, c'est que cela les rend également beaucoup plus sensibles à l'enzyme de contrôle des cafards. En effet, ceux-ci ont longuement tenté de synthétiser une enzyme leur permettant, à l'instar de leurs ennemis souterrains, de contrôler les humains. Leurs tentatives ont partiellement échoué mais un effet secondaire inattendu leur ouvrit de nouvelles perspectives. Sous certaines conditions (faiblesse physique, individu attardé mentalement, irradiation...), ils peuvent prendre le contrôle d'un lombric. Étant donné la structure mentale en « arbres » de la société lombric, quelques individus clés représentent une véritable cinquième colonne, un ennemi intérieur dormant prêt à exploser quand le moment de la grande guerre sera venu.

LA METAMORPHOSE

Je suis inculte parce je n'en pratique aucun, et je suis insecte parce que je me méfie de toutes.

IMPERIUM IN IMPERIA

Parmi les infraterrestres, l'opinion générale concernant les insectes est, disons, mauvaise. « Voilà un grand peuple, vous diraient-ils, dont la décadence se devraient d'être un exemple pour nous tous. Mais là, j'ai faim. Bouffons les. »

En effet, les insectes ont largement dominé la scène politique terrienne pendant un temps que les autres espèces, lombrics exceptés, ne sauraient mesurer à sa juste valeur. En fait, depuis que le premier insecte est pataudemment sorti des eaux pour manipuler les scorpions géants déjà en place pendant les centaines de millions d'années suivants, manipulant tour à tour batraciens géants, reptiles mammaliens et dinosaures, se sortant bien de toutes les extinctions de masse. La seule concurrence sérieuse était les lombrics, mais les garder en coupe réglé était bien le but de manipuler des

monstres géants aux papattes fort aptes au piétinement... et il y avait bien ces hérétiques et ces fous accordant plus de place en leur cœur au ciel vide et au soleil écrasant qu'à la terre nourricière, mais elles ont pour la plupart perdu leur Force Tellurique en juste rétribution de mère nature...

Puis, il y a 65 millions d'années, la catastrophe, suite à une extinction de masse qui aurait dû être comme les autres, des petits nouveaux entre dans la danse : des espèces de petites boules de poils incapables de pondre correctement des œufs, mais dont la survie sous la Terre avait amené à l'épanouissement spirituel et à devenir des concurrents sérieux pour les insectes, notamment du fait d'un problème biologique majeur : le rat moyen est capable de dévorer des légions entières d'arthropodes sans coup férir, et ce même en hiver.

Depuis, donc, les mammifères se sont subdivisés en nouvelles espèces, dont la plupart sont incroyablement faciles à manipuler (la dernière version de mammifère en date, l'Homme, est plus difficile, mais est bien plus

amusante que tout ce qu'on a pu voir ces dernières centaines de millions d'années), mais une très grande part des infraterrestres actuels sont des mammifères, ce sont eux qui ont le plus d'influence sur l'Humanité, et les insectes en sont réduit, semble-t-il, à jouer les francs-tireurs et à servir d'amuse-gueule.

Mais dans les tréfonds des termitières, fourmilières et tunnels invisibles, les maîtres de la Terre travaillent à faire cesser cette vacance dans leur poste...

PETITS SECRETS ENTRE AMIS

Pendant longtemps, les infraterrestres ont réussi à délocaliser les conséquences de leur guerre. La violence des humains et leur multiplication étaient des bénédictions. Après tout, les rats sont des créatures fainéantes qui, après avoir pris le contrôle des races inférieures (les mulots, les souris et autres petits rongeurs), ont trouvé dans les hommes des hôtes, des esclaves idéaux. Les taupes et les lombrics profitent de l'ensemble de leurs bienfaits,

notamment des potagers et des cultures de masse.

La meilleure chose que l'homme puisse apporter aux infraterrestres, c'est son inépuisable capacité à générer des cadavres. Les cadavres sont une aubaine sans nom pour l'ensemble des belligérants. Source de nourriture, de culture ou encore d'amélioration de la production locale, leurs lieux de stockages sont des zones d'affrontement, qui n'ont rien à envier au Moyen-Orient. Ainsi, la création ou la découverte d'un cimetière ou d'un charnier sont toujours de bonnes nouvelles pour les premiers arrivés.

Les infraterrestres ont donc développé sans cesse les moyens d'augmenter la cadence de production de cadavres. Chaque faction a généré son lot de trouvailles : des armes, des religions, des philosophies, des notions abstraites justifiant la mort, telles que l'honneur, la patrie ou l'amour. Certaines ont été des échecs.

Mais depuis peu, les progrès de l'homme commencent à effrayer certains responsables. Si la radioactivité est une cause de mort supplémentaire

intéressante, elle n'est pas sans danger pour les infraterrestres. D'ailleurs, chaque groupe cherche aujourd'hui à savoir qui aidé les hommes à découvrir une arme si puissante. Si les hypothèses abondent, force est de constater qu'aucun infraterrestre ne pourrait résister aux radiations, sauf éventuellement les rats (enfin, d'après eux), ce qui en fait des coupables tout désignés.

Pour l'instant, ce que tout le monde ignore, c'est que le secret de leur existence a été percé par des créatures terrestres, qui, elles, pourraient survivre à une irradiation importante et qui sont immunisées aux pouvoirs psychiques de leurs ennemis.

Ainsi, sans que personne ne se doute de rien, les cafards ont déclaré la guerre aux peuples souterrains...

ENNEMIS DES FORCES TELLURIQUES

S'autoproclamant garants de l'équilibre cosmique, ces parasites géniaux de l'exomonde — dont la petite taille et l'origine souterraine expliquent probablement le niveau d'éveil — retournèrent les armes de l'envahisseur

contre lui. S'infiltrant dans les laboratoires des moins pathétiques des savants humains, la caste qu'on en vint à appeler « Pavloviennne » parvint, après de longues et patientes recherches psycho-génétiques, à réveiller chez quelques espèces clefs du règne supérieur les instincts naturels endormis par des siècles de domestication humaine (subtilement orchestrée, bien sûr, par les forces telluriques). C'est ainsi que les cafards s'adjoignirent les services de redoutables lieutenants : volailles, renards et chats.

Bien que privées des capacités intellectuelles nécessaires à la conduite d'une guerre totale, ces trois espèces — Némésis respectives des lombrics, taupes et rats — se rangèrent aux cotés des cancrelats, avec une motivation centrale et clairement édictée par ces derniers : rendre son bon ordre à la chaîne alimentaire. Plongés au quotidien dans une sorte de léthargie hypnotique, leurs agents dormants patientent jusqu'à ce que se présente un ennemi héréditaire, qu'ils dévorent alors avec haine et appétit. D'autres,

formant des meutes ou des troupes de plus en plus nombreuses, tentent de s'abstraire à leurs maîtres humains pour rejoindre le maquis des campagnes. D'autres enfin usent des moyens modernes de communication, affection et publicité, pour attendrir les humains et s'en attirer les faveurs. Manœuvres délicates tant on sait les médias infiltrés par les rats, qui ne tardèrent pas, d'ailleurs, à surenchérir par d'odieuses rumeurs occasionnant le massacre de millions de poules.

Bref, la guerre est bel et bien lancée, dont le résultat décidera de l'avenir du monde.

ET VOUS CROYEZ TOUT SAVOIR ?

Rétablir la chaîne alimentaire ? Voilà un objectif bien éloigné des volontés des instances dirigeantes des cafards. Mais vous vous en doutiez déjà non ? Les cafards ne sont pas du genre à partager. Tout est déjà planifié. Lorsqu'il auront remporté la grande guerre, ils s'approprient la technique de contrôle des humains, prendront possession d'individus clés et déclencheront l'apocalypse nucléaire, exterminant alors définitivement les ennemis de toujours et les alliés d'hier. Ils seront les seuls à émerger de ce chaos et festoieront sur les monceaux de cadavres recouvrant la planète. Un nouvel ordre mondial chitineux régnera alors sur ce qu'il restera de la Terre pour l'éternité.

UNE LÉGENDE INFRA URBAINE : LES NEUTRES

Depuis quelque temps, une légende circule dans le monde souterrain. Quelle que soit la faction, tout infraterrestre connaît un ami qui a un ami qui n'a pas réussi à prendre le contrôle d'un humain. L'aspect étrange de cette histoire est que ces rumeurs ne concernent jamais que des humains. Aucun autre mammifère.

Il faut avouer que, pour le moment, personne ne prend cette rumeur bien au sérieux, même si les bruits les plus extravagants commencent à courir : ces humains spéciaux seraient non seulement capables de résister au contrôle, mais ils seraient en plus capables de générer des troubles dans les réseaux de communication psychique. C'est en tout cas la théorie alarmiste la plus courante, chez les lombrics notamment, même si aucun infraterrestre sérieux n'oserait soutenir cette théorie parfaitement farfelue.

Ou bien...

TELLE EST MA QUÊTE, SUIVRE L'ÉTOILE

« À droite, encore à droite, en bas, à gauche... »

Squeesquee parcourait le tunnel de ses ennemis avec une excitation mêlée d'une peur qui lui creusait le ventre. Il se surprit à penser à un gros morceau de fromage.

« C'est pas le moment, si ze me fais surprendre ici, autant dire que ze suis mort. »

Cela faisait plus de trois mois qu'il espionnait les allées et venues des taupes dans le jardin potager afin de déterminer, par un calcul savant de son invention, le centre névralgique de l'installation ennemie.

« Quand ze rapporterais la preuve au gouverneur que les Saintes Taupes Archivistes (pouah) se terrent au bout de ce tunnel, il me fera couvrir de fromaze et me donnera toutes les rattes que ze veux. »

Squeesquee fut agité d'un rire frénétique qui en disait long sur sa santé mentale (et son abstinence prolongée).

La nature du tunnel changea soudain, la terre laissant place à un béton des plus bétonnesques.

« Ze me rapproche de leur quartier zénéral, c'est sur ! »

Le rat se mit à courir de plus belle, persuadé d'atteindre bientôt son but. Un cours d'eau nauséabond vint agréablement chatouiller ses narines, lui rappelant sa mère au pelage joliment mité. Il n'avait pas eu le temps de lui dire à quel point il l'aimait : la guerre sans pitié l'avait emporté dans ses griffes.

« Ze te venzerais Maman, ze le zure ! »

Il s'engouffra dans un tuyau de plastique qui plongea rapidement vers

des profondeurs inondées. Ce n'était pas un peu d'eau qui allait arrêter Squeesquee, une profonde inspiration et il se jeta dans l'onde. Le tuyau remonta heureusement très vite et après un dernier passage étroit, il se retrouva dans un lieu des plus étranges: une sorte de cul de sac fait d'une matière blanche lisse.

« Mais où suis-ze ? »

Le « toit » du cul de sac se souleva soudain et révéla sa véritable nature: point de cul de sac mais bien un cul tout court, rose et sans pelage.

Un cri tout à fait humain déchira les tympans fragiles de Squeesquee qui comprit sa tragique erreur en étant emporté dans un tourbillon furieux.

SYSTÈME DE JEU

Les personnages d'*Infraterrestres !* se divisent en deux catégories bien distinctes : Les infraterrestres proprement dits, les charmantes petites choses qui vivent sous l'humus et seront les acteurs principaux de vos parties, et les Autres, les victimes, tous ces idiots qui rampent sous le soleil et croient être les acteurs principaux de leurs propres vies. Et comme il ne faut pas mélanger les torchons et les serviettes, chacun a son système à lui.

Les infraterrestres ont trois caractéristiques :

— La **Force Gaïenne** (ou FG), qui représente l'incroyable force qu'héberge les corps musculeux de ces êtres capables de bouger seul l'intégralité de la terre d'un jardin et sans les mains encore. La FG va de 1 (petit animalcule faiblard) à 12 (transporteur de montagnes).

— La **Force Tellurique** (ou FT), qui indique le niveau intellectuel évidemment bien supérieur à la moyenne d'un de ces individus à la sagesse aussi vieille que les continents et pensant en termes d'ères géologiques. La FT va de 1 (Manger, boire, se reproduire) à 12 (a des projets pour quand le Soleil ne sera plus qu'une petite boule de charbon froid).

— La **Force Chthonienne** (ou FC), qui est là pour se faire une idée de la puissance psychique colossale que peut dégager un esprit qui n'a jamais été corrompu par les diverses radiations parasites qu'émanent les vicieuses étoiles dans les abîmes du Ciel. La FC va de 1 (contrôle presque son corps) à 12 (une volonté qui s'impose sur toute la planète).

Les Autres ont trois handicaps :

— La **Balourdise**, la faiblesse physique de ces pauvres hères dégingandés. Va de 1 (papillon) à 12 (gros patapouf d'éléphant).

— La **Stupidité**, les difficultés mentales de ces cerveaux qui ont le vertige. Va de 1 (humain presque intéressant) à 12 (papillon).

— L'**Incapacité**, les quelques miettes d'influence spirituelle qui reste à ces ensoleillés. Va de 1 (Chaton qui essaye de manipuler quelqu'un en ayant l'air "mignon") à 12 (comptable).

Pour réussir une action, les infraterrestres disposent de points associés à leurs caractéristiques qu'ils dépensent et additionnent à leur caractéristique correspondante jusqu'à dépasser ainsi un seuil de difficulté. Ils regagnent des points en effectuant certaines actions appropriées.

Le pool de base de ses points temporaires est égal à 5 pour chaque caractéristique (même si ce montant peut-être augmenté à la création de Bestiole-Personnage ou avec un peu d'expérience).

L'intégralité des points temporaires est regagnée à chaque début de scénario, mais également en pratiquant certains actes liés à leur nature d'infraterrestre. Certains sont communs à tous les infraterrestres :

— Amener à la mort et à la décomposition en terre d'un cadavre de la surface : (13-Balourdise du sacrifice)/3 points récupérés, en remerciement de la Terre (ou du Grand Lombric Primordial) pour ces précieux oligo-éléments.

— Réduire la vivacité d'esprit des habitants de la surface : un point récupéré par point de Stupidité ajouté à un Autre, ainsi la sagesse revient là où se doit, dans les racines du monde.

— Achever l'obscurcissement social et psychique des illuminés : trois points récupérés par point d'Incapacité ajouté à une Victime. Le vrai pouvoir corrompu par le soleil se purifie et s'affine dans

les ténèbres, et vous touchez un peu, forcément.

D'autres actes sont liés à l'espèce de l'infraterrestre. Exemples :

— Les coléoptères (les scarabées, les sauterelles fouisseuses, les grillons du métro, tout ça...) regagnent un point par dix individus qui écoutent un de leur récital du début à la fin. Les 5 peuvent être consécutifs, pas forcément ensemble. Les coléoptères ont donc tendance à contrôler des « artistes » humains par lesquels ils canalisent leurs créations et récoltent satisfaction, célébrité et points.

— Les ragondins, hérétiques croyant en l'égalité de l'Eau sur la Terre, regagnent (13-Balourdise du sacrifice)/2 points lorsqu'ils sacrifient un habitant de la surface dans de l'eau et laissent son corps se décomposer dans celle-ci. Attention : le sacrifice doit être fait par noyade, ce qui rend l'opération bien moins facile que de simplement enterrer un cadavre et moins apte au sacrifice de masse, même si le ragondin à l'origine du raz-de-marée de décembre 2005 a prouvé que c'était possible.

D'autres, enfin, sont liés à la faction, si l'individu fait partie d'une. Exemple :

— Les membres de la Faction Hefner regagnent un point par couple d'humains dont ils assistent aux laborieuses copulations en direct (pas de vidéo ou de revues spécialisés). Lors d'un accouplement de groupe, il faut compter le nombre total de participants et diviser par deux.

Le niveau d'une caractéristique ne peut être supérieur à la distance en mètre séparant le personnage de la surface.

Les Autres, qui vivent dans un monde incertain, chaotique et trop grand pour eux, jettent 1D12 et essayent de dépasser leur Handicap. Certains modificateurs de difficulté s'appliquent.

Quand un infraterrestre agit sur un Autre, l'infraterrestre ajoute le Handicap correspondant à sa carac' avant de devoir, si nécessaire, dépenser des points pour atteindre le seuil de difficulté.

L'HUMUS

Fruit de la décomposition des déchets organiques et des cadavres des animaux et végétaux, l'humus constitue une source d'énergie indispensable aux micro et macro organismes du sol, et les infraterrestres en raffolent tout particulièrement.

En apprenant à collecter l'humus, et à libérer ses composantes énergétiques, les différentes espèces d'infraterrestres ont pu se développer et proliférer sous la surface de la terre, tout en atteignant le niveau technologique qu'on leur connaît aujourd'hui.

En terme de jeu, l'Humus est une réserve commune régie par deux mécanismes : l'Absorption, et la Décomposition. Cette réserve peut être matérialisée par un quelconque récipient, bol, assiette, ou boîte Haribonbon, et placée au centre de l'espace de jeu, accessible à tous. Les Acides Humiques (AH) qui le composent peuvent eux-mêmes être représentés par des jetons, billes, cahouettes, ou fraises taggadada, qui viendront remplir ce récipient.

Au debout de la partie, l'Humus doit être vide.

L'ABSORPTION

À tout moment où un personnage infraterrestre acquiert le bénéfice de régénérer une de ses réserves, il peut décider à la place d'offrir l'ensemble ou une partie de ces points renouvelés à l'Humus, pour être absorbés et convertis en Acides Humiques.

L'Humus absorbe inexorablement tout ce qu'on lui offre et ce depuis des Éons, il n'y a donc aucune limite au nombre de points d'AH ainsi réunis.

LA DÉCOMPOSITION

En décomposant l'Humus et ses Acides Humiques, un personnage infraterrestre peut accéder à une réserve d'Énergie commune au groupe, pour augmenter une de ses caractéristiques lors d'un Test.

Ainsi à tout moment, chaque joueur a le droit de piocher dans l'Humus à sa guise pour augmenter ses chances de réussite, exploitant l'énergie ainsi libérée pour se surpasser.

En plus de cela, les infraterrestres peuvent également dépenser des AH afin de déclencher ce que l'on appelle des Effets HumiKs.

Ces effets sont de véritables manifestations de la nature en faveur des personnages, pouvant ainsi altérer l'environnement de manière plus ou moins importante, et renverser complètement la donne lors des conflits ponctuant le quotidien des infraterrestres.

LISTE DES EFFETS HUMIKS

| Acides humiques | Effets |
|------------------------|---------------|
|------------------------|---------------|

| | |
|----|--|
| 5 | |
| 10 | |
| 15 | |
| 20 | |
| 30 | |

CRÉATION D'UNE BESTIOLE-PERSONNAGE

La création d'une bestiole-personnage (BP) comporte plusieurs étapes :

CHOIX DE L'ESPÈCE

Le joueur doit décider de la race de son alter ego. Dans le jeu de base, il a le choix entre les lombrics, les rats et les taupes.

À chaque race correspond un point fort et un point faible. Une BP reçoit gratuitement 4 points dans son point fort.

Une BP reçoit 0 point dans son point faible et ne pourra y investir que 3 points.

Pour la caractéristique neutre, le personnage commence avec une base de 2 points.

| Race | Point fort | Point faible |
|-------------|-------------------|---------------------|
| Lombric | Chthonienne | Gaïenne |
| Rat | Tellurique | Chthonienne |
| Taupe | Gaïenne | Tellurique |

RÉPARTITION DES POINTS DE CARACTÉRISTIQUES

Ces informations prises en compte, le joueur peut maintenant répartir 5 points entre les trois caractéristiques.

CAPACITÉS SPÉCIALES

LOMBRICS

Une BP lombric peut se diviser à loisir. Le rejeton est considéré comme une BP lombric aux caractéristiques de base (FG=0, FT=2, FC=4), le joueur peut ensuite répartir les points excédentaires entre l'origine et le rejeton comme bon lui semble. Attention, avec zéro en FG le lombric ne peut pas se déplacer ni se nourrir. Le joueur conserve le contrôle de chacun de ses lombrics, il doit cependant garder à l'esprit qu'ils sont indépendants et que l'information ne passe pas de l'un à l'autre par l'opération du Grand Lombric Primordial, il faut se synchroniser. Les augmentations de caracs' acquises par l'expérience s'appliquent à un seul lombric sous le contrôle du joueur, et non à l'arbre entier.

RATS

Les rats sont des êtres fort intelligents, et qui transportent toujours tout un tas de maladies. Ils peuvent rendre malade de la peste leur hôte, qui

mourra s'il ne consomme pas d'antibiotiques très rapidement. De plus, avec une Chthonienne de 12, il s'agit d'une forme nouvelle de maladie, résistante aux antibiotiques courants mais très très contagieuse, ce qui l'empêche de se répandre trop loin. L'Ébola, c'était une attaque d'un groupuscule rat pour éliminer les lombrics, qui a échoué.

LES RAGONDINS

Créatures amphibies, les ragondins peuvent permettre à leur humain de respirer sous l'eau.

LES SCARABÉES

Ils jouent super bien de la musique. Ou pas.

LES TAUPES

Elles peuvent piocher à tout moment dans la base de données de leur espèce. À ce moment, avec un peu de Chthonien et de Tellurique, elles peuvent accéder à une information qui pourrait se trouver dans n'importe quelle source d'informations courante humaine.

PARASITER / POSSÉDER UN HUMAIN

Les facultés présentées plus haut sont puissantes, mais ne sont pourtant que des armes d'appoint à la disposition des forces Telluriques. Le principal avantage que possède des légions souterraines dans leur course à la première place de l'évolution reste la capacité d'utiliser les hommes comme marionnettes. Ou plus exactement, comme véhicules.

Effectivement, par une subtile manipulation des flux psychiques et psychophysiologique du très basique corps humain, les grandes Bestioles sont capables d'en prendre possession et d'agir ouvertement par son entremise. Laissant temporairement leurs corps personnels à l'abri des tréfonds, inanimés et privés d'essence, les infraterrestres peuvent vaincre la volonté de n'importe quel humain — quoique, certains présentent une résistance incompréhensible presque digne d'intérêt — et utiliser son corps pour une certaine durée.

MÉCANISME

La mécanique est simple. Une fois qu'il sa cible choisie, la Bestiole doit entrer en communion avec lui. Il s'agit de capter son regard ou son attention — manœuvre plus facile à réaliser pour les taupes et les rats, du fait de leur taille, et ayant forcé les lombrics à cultiver un aspect remarquablement dégoûtant.

Une fois les yeux de l'humain posés sur elle, la Bestiole lui assène une brutale déflagration psychique — représentée par la dépense d'un nombre de points de Force Cthonienne égal à 13 moins la moitié de l'Incapacité de la victime. Cette formalité accomplie, la Bestiole prend possession du corps de son hôte. Il en acquiert immédiatement des rudiments de langage et quelques brefs souvenirs tout juste suffisants pour donner le change à son environnement immédiat.

Certains préparatifs facilitent le processus d'incarnation, divisant encore le coup en Force Cthonienne par deux : les rats doivent grignoter un objet personnel de la cible ; les taupes l'observer durant quelques jours et les

lombrics, se laisser ingérer.

La Bestiole parasite pourra garder son emprise sur l'humain durant une heure, et devra dépenser un point de FC pour chaque heure supplémentaire. L'effort de concentration exigé par l'exercice résulte en quelques tics caractéristiques — traduisant l'appartenance à telle ou telle espèce et devant, autant que possible, être interprétée (plissement de nez pour les PJ Rats, bave pour les lombrics, etc.).

CONFRONTATIONS

C'est la guerre. Les Bestioles devront souvent livrer combat, d'elles-mêmes ou par l'intermédiaire de leurs marionnettes humaines. Voici les règles qui vous permettront de gérer de telles situations.

ÈRES

Dès qu'une confrontation débute, le temps se fractionne et l'espace convulse, adoptant la forme commode d'une succession de tours — ou "ères" — d'une durée dépendant de l'échelle

du conflit (dans les cas rares, au MJ de fixer l'incrément de chaque ère) :

- Lutte d'influence : une semaine
- Course contre la montre : une heure
- Lutte physique : cinq secondes
- Etc.

À son ère, chaque intervenant pourra accomplir une et une seule action.

STRATES

Lors d'une confrontation, une nouvelle caractéristique interviendra pour définir la taille de chaque protagoniste : la « strate ». Elle sera utilisée pour déterminer les chances de « toucher » (voir plus bas).

Voici les niveaux de strate physique des acteurs principaux :

| Créature | Strate physique |
|--|------------------------|
| Lombric ; Insecte minuscule (scarabée, cafard, etc.) | 4 |
| Rats ; grenouilles, etc. | 3 |
| Taupes ; chats, etc. | 2 |
| Humains | 1 |

Dans les autres domaines (influence, sociale, psychique, etc.), considérez qu'un humain lambda possède une strate de 2 et une Bestiole de 3.

RÉSERVES

Le but d'une confrontation — fût-elle d'influence ou armée — sera le même : faire perdre du temps à l'adversaire ou le vaincre en faisant tomber une de ses réserves à 0.

Il existe trois types de réserves — physique, mentale et spirituelle — et il revient au meneur de choisir laquelle est mise à l'épreuve durant la confrontation.

La valeur de cette réserve est respectivement égale aux scores de FG, FT et FC pour une bestiole, ou à 13-Balourdise, stupidité ou incapacité pour un humain.

ATTAQUER

Ces éléments étant définis, la confrontation peut commencer. C'est au personnage possédant la plus petite réserve actuelle de commencer – à chaque tour - les hostilités. Il peut

entreprendre une des actions suivantes :

— Attaquer (bestiole) : pour toucher son adversaire, une bestiole doit dépenser un nombre de points de caractéristiques égal à la Strate de son adversaire. Celui-ci peut, en réaction, dépenser de ses propres points pour augmenter momentanément sa Strate d'autant. Le jeu d'enchère continue jusqu'à ce qu'un des deux protagonistes cède. Si l'attaquant l'emporte, sa cible perd un point de Réserve. Alternativement, il peut décider de n'infliger aucun dégât mais de faire perdre sa prochaine ère à sa cible.

— Attaquer (humain) : lorsqu'un humain attaque, le système est le même, mais le défenseur doit indiquer avant toute chose s'il investit des points pour augmenter sa strate. L'humain doit alors réussir un jet supérieur ou égal à son handicap + strate de la cible.

UNLEASHED UPON MANKIND (SCÉNARIO D'INTRO POUR UN GROUPE DE QUATRE À CINQ LOMBRICS)

Nos braves annélides se meuvent à quelques kilomètres sous terre, quand un appel psychique retentit au sein de toute la communauté des infraterrestres. Comme si des milliers de hurlements avaient été proférés en même temps. Un unique et immense cri de douleur et de terreur.

Les personnages ont plein de possibilités : se renseigner pour savoir ce qui s'est passé, ramper jusqu'à trouver le lieu, et essayer d'espionner les taupes, regarder les média, contrôler un humain et regarder la télévision, whatever.

1995 : La France reprend ses essais nucléaires à Mururoa, histoire de fêter le cinquantième anniversaire d'Hiroshima avec des sucettes atomiques.

Le résultat est toujours le même : les français ont repris les essais

subnucléaires à Mururoa. Ça craint ! La petite communauté pacifique qui avait décidé de vivre là loin des conflits vient donc de partir en fumée.

Qui a donc pris le contrôle du président Français, et pourquoi ? Pourquoi annihiler la seule communauté qui ne fait de mal à personne ?

Les cafards ? Mais pourquoi alors s'en prendre à la communauté pacifiste ? Surtout dans un coin si reculé ? Ou alors les rats, dans le but de provoquer enfin Ratnarok, la bataille finale ? Évidemment, la solution est autre : c'est un coup de la faction Tchernobyl, mais les personnage sont encore à cent lieux de soupçonner son existence.

Après un début de prise de renseignements, éventuellement un peu d'enquête au sein de l'Élysée ou du Ministère de la défense qui n'apportera pas grand chose, un des personnages

reçoit un appel psychique longue distance désespéré (en PCV : il faut payer quelques points de Chtonienne) de la part d'un de ses cousins issus de germain, nommé Lipschitz (allez comprendre). Un des rares survivants de l'atoll, il a des informations primordiales à communiquer mais... statique, friture, ça ne passe plus. La solution est évidente : il faut partir pour Mururoa au plus vite pour se synchroniser avec le cousin. Si les personnages ne voient pas la grosse flèche du scénario, mais qu'ils font remonter l'information aux autorités compétentes, ils reçoivent l'ordre d'aller sur place.

Nouveau défi : voyager jusqu'aux antipodes. Donc en avion, loin de la terre et de sa douce protection humide. Il y a de multiples solutions, une par exemple est de prendre le contrôle d'un

humain en partance pour Tahiti et de lui faire transporter une plante verte dont le terreau pourra abriter nos chers héros. Idem pour le vol Tahiti-Mururoa, mais la sécurité est plus grande et il faudra réussir à esquiver les contrôles des taupes qui maîtrisent les scanners de l'aéroport.

Une fois sur place, retrouver Lipschitz est assez aisé... mais ce dernier a subi quelques problèmes de continuité, sous l'effet des radiations il a été pris d'une fièvre de division intense et du même coup, son témoignage est quelque peu fractionnaire. C'est une grande douleur pour le personnage contacté initialement de voir son cousin si déstabilisé. Néanmoins ils peuvent se synchroniser, et une image frappante apparaît : un groupe de lombrics énormes dansant et se tortillant tels des dieux sans noms au son de la flûte des serviteurs d'Azatoth, autour du puit d'enfouissement de la tête nucléaire.

LA PUCE À L'OREILLE

Ah, non, pas un insecte, c'est sale !

Les lombrics devraient immédiatement réagir à ce genre d'image. Mais qui est Azatoth ? Une recherche (esprit humain, Internet ou bibliothèque locale) leur permettra de découvrir qu'il s'agit d'une pseudo divinité inventée par un Autre il y a environ 80-90 ans, un certain H. P. Lovecraft.

En tous cas, il ne s'agit pas d'un élément de l'imaginaire lombric, et pour cause !

Mururoa n'est pas un lieu anodin. En son sein s'est réunie l'une des plus importantes communautés de neutres. Loin de n'être qu'un conte pour faire peur aux petits enfants, les Neutres. Des années de recherches leur ont permis de comprendre l'environnement de la guerre. Leurs informations sont très partielles (les forces et les faiblesses des uns et des autres), mais suffisantes pour tenter de créer une « zone neutre », au sein de laquelle leurs contemporains seraient à l'abri du contrôle mental des infraterrestres. S'il

a été facile de se débarrasser des rats et des taupes, les lombrics ont posé d'importantes difficultés.

L'image mentale perçue par les BP lors de leur rencontre avec Lipschitz leur donne les informations en filigrane : le moyen (nucléaire) et l'origine (les neutres). L'armer permet de tuer lentement et douloureusement les lombrics et de brouiller leurs communications. Les personnages se rendront petit à petit compte de cette situation qui aura nécessairement un impact sur eux.

Une intervention rapide et efficace est donc indispensable.

ET VOUS CROYEZ TOUT SAVOIR ?

La génération spontanée d'Autres capable de résister à l'influence des infra terrestres, qui n'hésitent pas à utiliser le nucléaire de façon importante, vous y croyez, vous ? Non, parce que les cafards à l'origine de ce projet non plus, hein ?