

25 juillet 2021 15h-20h40 (Jour 1 – Acte 1)

Le Citi Field



Un homme (Drahoslav) attend son rendez-vous, un autre (Youri) cherche le sien.

Un médecin (Basil) apprend les règles de baseball, match auquel il a été invité avant d'aller examiner le cas de la directrice de la société de botanique américaine qui semble être affectée d'une étrange maladie depuis sa dernière expédition dans les Apalaches. Elle est hospitalisée au Lower Manhattan Presbyterian Hospital.

Une femme (Maya) essaie vainement de convaincre un financier spécialisé dans les objets anciens de restituer un squelette de primate assez particulier qui vient tout juste d'être déposé au museum d'histoire naturel de Washington. Comme il le disait si bien à ses interlocuteurs au téléphone avant d'être importuné « Comment ça il y a des lézards ? Mais non il n'y a pas de lézards, vous livrez et c'est tout ! »

La directrice de Mirage Cosmetics, Mira, clôt le discours d'inauguration de la saison.

Alors que le coup d'envoi de la saison de baseball est quasiment donné, le ciel jusqu'alors dégagé s'obscurcit soudainement, Une panne générale s'abat sur tout le quartier (et bien au-delà).

Fuyez pauvre fous !

Apparaît alors dans le ciel un maelström d'où sort un titanesque pilier de lianes. En même temps une partie des spectateurs venus assister au match semble perdre l'esprit voire se transformer pour régresser de quelques dizaines de milliers d'années en arrière et devenir tel des hommes préhistoriques sauvages.

Un groupe de survivants semble réagir différemment et s'échappe du chaos causé par cet évènement.

Alors que le groupe prend la fuite, non sans s'être, pour certains, interrogés sur le meurtre d'un certain Toshiro Miyasaki, des hordes d'hommes lézards descendent le long du pilier de lianes et commence à envahir la ville. Les « sauvages » et les habitants ordinaires s'affrontent.



Croisière sur l'East River

Le groupe, dont certains membres ont été désigné comme étant des « **tourmenteurs** » pour les assaillants, finit par s'échapper de la zone de danger et pris de court par la progression rapide des hordes de crocodiliens et d'autres dinosaures, se voit contraint de prendre un bateau dans la *Flushing Bay* et de rejoindre Manhattan en traversant l'*East river*.

Après avoir neutralisé une attaque de ptérosaures (des Laktens) et de leurs chevaucheurs, puis s'être débarrassé d'un mosasaure, le groupe, incapable de manœuvrer le bateau a dérivé jusqu'à s'échouer sur un tas d'épaves formant un barrage sur le Williamsburg bridge.

Echappant à la vigilance des Chevaucheurs de Laktens postés au sommet des pylônes du pont, le groupe arrive à rejoindre l'île de Manhattan. Après avoir délesté un magasin abandonné de certaines de ces ressources, un message s'est soudainement fait entendre, comme une bouteille à la mer...

Une bouteille à la mer (Ukhaan)

Cherchant l'origine du message, le groupe se retrouve au bas de la tour d'un ancien monde nommé Ukhaan. Certains notent que les hommes lézards restent à distance de ce lieu.

Au cours de l'ascension de cette tour via son « escalator », divers objets technologiques jonchent le sol, dont des plaques cristallines contenant des écritures qui se traduisent automatiquement au toucher. (voir annexe).



Au sommet de la tour, une salle panoramique contient un globe qui lorsqu'il est touché semble permettre de voir au-delà des murs de la tour.

En touchant du doigt, Maya à la vision très brève d'une grande créature avec une petite tête perchée au sommet d'un long cou, une poitrine large et musclée et de longues jambes fuselées. Cette créature vole grâce à des ailes de chauve-souris géantes, toutes noires, et des dents pointues dépassent de son museau. → Un mot lui vient en tête, accompagné d'une sensation d'effroi : « Ravagon ».

Les autres héros posent à leur tour une main sur la sphère et chacun voit plus ou moins loin dans la direction vers laquelle il est orienté.

* Sur Central Park, les homes-lézards enterrent les corps, non sans y plonger une sorte de graine à l'intérieur.

* Du côté du Citi Field, un homme lézard en armure d'ossements se fait aduler par d'autres lézards mais également des sauvages qui font la fête.

* Loin au-delà de la zone de ténèbres, une ville semble éclairée : Philadelphie.

* Très loin, à l'Ouest, le front nuageux se termine par une zone ravagée par le conflit entre les réalités de la « Terre pure » et celle de la « Terre vivante » qui a envahi la ville.



En essayant de desceller la pierre de vision, Maya à une nouvelle vision. Elle voit 3 « Ravagons » se présenter devant le chef des lézards et entend l'échange suivant :

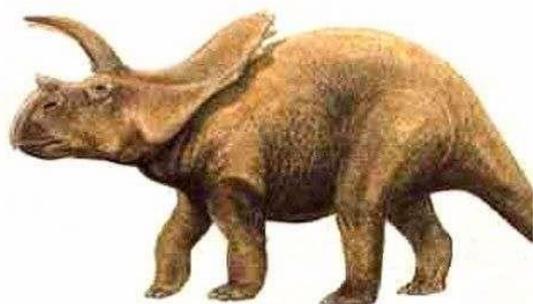
« Le Torg vous envoie ses salutations, Baruk Kaah, Seigneur des Jakatts et Saar des Eideinos » déclare le premier ravagon.

« Il est impressionné par la force de votre réalité et vous souhaite une campagne couronnée de succès » ajoute le second.

Le troisième ne dit rien et se content d'observer, les yeux fixés sur l'homme lézard.

« Le Torg... ? » commence Baruk Kaah. Mais le premier Ravagon lui impose le silence d'un regard.

« Vous opposez-vous au droit à ce titre de notre maître ? Refusez-vous de reconnaître la puissance de Lord Byron Salisbury, le décharné ? »



La queue de Baruk Kaah s'agite mais il incline sa tête écaillée « Je... j'accepte la revendication du Décharné ».

« Très bien » ricane le Ravagon. « Nous avons reçu l'ordre de répondre à vos désirs et de vous servir jusqu'à ce que notre maître nous rappelle. A partir de maintenant, notre force est à votre disposition. »



Maya s'effondre, choquée par ce qu'elle vient de voir.

Enfin, un liseré rouge lumineux apparaît sur la mallette que transporte Drahoslav, semblant indiquer la séparation entre les deux compartiments. Il sort la mallette que Mira reconnaît. C'est la même que portait un japonais qui aurait été assassiné par un moine à l'aéroport de Roissy, avant son départ pour New-York.



Il est 20h40, la brume provenant du pilier de lianes continue de se propager dans Flushing Medow et commence à traverser l'East River, le ciel commence à se dégager mais le Soleil se couche derrière le front orageux...

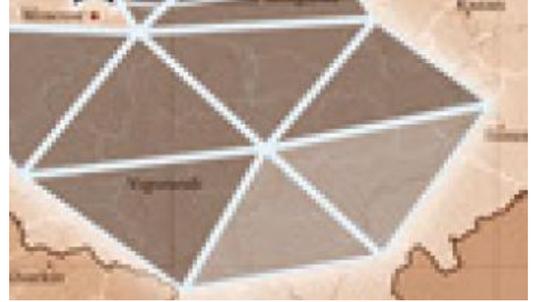
Nos héros, bien fatigués par les émotions de la fin d'après-midi, prennent une pause et consultent les diverses plaques cristallines d'informations qu'ils ont trouvés lors de leur ascension.

25 juillet 2021 20h-minuit (Jour 1 – Acte 2)

Mémoires d'Ukhaan :

Alors qu'ils examinent les plaques d'informations, nos survivants semblent comprendre plusieurs choses :

- Il existe des réalités différentes et l'une d'elles, « la *Terre Vivante* » vient d'envahir New-York.
- Ils utilisent les morts pour en faire une armée de « *Gospog* » qui devient de plus en plus puissante, tous les 30 cycles.
- Il existe des points « inflexibles » dont fait partie cette tour et qui résistent à la transformation du monde.
- Le monde d'Ukhaan a perdu la guerre contre les *Edeinos* (les hommes lézards) de la Terre Vivante menés par *Baruk Kaah*.
- Pour envahir un monde, l'envahisseur utilise des « *Stelae* » positionnés de façon géométrique qui délimitent les zones envahies,
- Certaines personnes sont moins affectées que d'autres par les changements de réalité, ils sont appelés « *tourmenteurs* » par les envahisseurs, mais « *chevaliers des tempêtes* » par les défenseurs des mondes envahis.



Géolocalisation :

Pendant ce temps Maya apprend à utiliser la sphère de vision et observe différents endroits, elle arrive même à projeter ce qu'elle voit sur les écrans et à naviguer à divers endroits plus ou moins proches de la tour. Et tout le monde voit l'assemblée festive de primitifs et d'Edeinos (les hommes lézards) vénérer Baruk Kaah qui se dresse face aux 3 ravagons. Baruk Kaah déchire littéralement une new-yorkaise en deux et boit son sang avant de lancer ses fidèles dans l'invasion de ce territoire.

Basil cherche un moyen de retrouver Katerine Esau, au Lower Manhattan Presbyterian Hospital. Après diverses analyses, il constate que la position indiquée par son GPS est légèrement décalée vers l'est par rapport à la position réelle de la tour d'Ukhaan. Quelques minutes plus tard il constate que cette position est encore un peu plus décalée vers l'est. Avec l'aide de Maya, il parvient à trouver un trajet à peu près sécurisé vers l'hôpital.



Pendant ces recherches, Philadelphie est identifiée comme étant un « point inflexible » au milieu de la Terre Vivante. En effet, dans une zone circulaire, les nuages s'arrêtent brusquement pour laisser place à la météo prévue pour la région, de même que le développement en jungle de la végétation, et tout semble fonctionner normalement dans la ville.

Le K de la valise :



Attentivement écouté par Mira, Drahoslav et Youri (dont on apprendra plus tard qu'il se nomme Aleksy) s'intéressent à la valise marquée d'un K cerclé de rouge qui vient de « s'activer ». Alors qu'ils discutent de sa provenance, on apprend différentes choses :

- Elle devait être vendue à une société russe par la société écran japonaise du nom des « éditions du ruisseau vert » (nom en français),



- la valise a été détournée de sa destination initiale : Moscou, vers Prague
- le porteur, un certain Toshiro Myazaki a été retrouvé assassiné au bar tenu par Drahoslav. Et c'est là que ce dernier a récupéré la valise.
- Mira précise qu'elle a aperçu une valise similaire à l'aéroport de Paris quelques heures plus tard, Elle était portée par un japonais qui aurait été assassiné par un moine qui aurait récupéré cette valise. Ce moine appelait quelques minutes plus tôt les citoyens à détruire leur matériel numérique pour manifester contre le télétravail, contre la technologie et retourner à une vie plus simple de dévotion et moins pervertie par les méfaits de la technologie.

Lors de cette conversation, Drahoslav devient soudainement plus nerveux et menace Youri en lui expliquant que d'ordinaire, il tue les gens comme lui. Il lui demande aussi s'il n'est pas le résultat d'une expérience du Pr Mengele ? Aleksy le prend pour un fou...

Premières révélations :

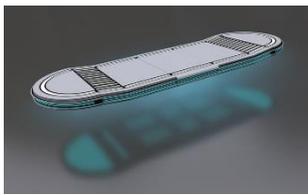
Youri révèle sa véritable identité, il s'appelle Aleksy Vassiliev, et c'est un hacker surnommé « Pandore » qui joue au robin des bois modernes. C'est ainsi qu'il a été attiré par une transaction particulièrement lucrative l'ayant conduit à chercher cette mallette. Et c'est grâce à ses compétences qu'il va pouvoir hacker la valise. Il en profite pour hacker le téléphone portable de Toshiro et obtient son code PIN, code qui était tatoué dans le cou du cadavre de Toshiro. Il n'y a que 2 SMS sur le téléphone qui a été acheté il y a 2 jours : celui envoyé par Aleksy au city field, et un autre en provenance d'un numéro dont le propriétaire reste à identifier.

La tour se défend :

Puis, agacée par les disputes des hommes à la valise, Maya prend cette dernière et la jette contre un mur de la salle. Ce qui provoque une onde lumineuse sur le mur suivi d'une décharge électrique blanche qui rejoint un cristal violet avant de s'enfoncer dans le sol. A divers moments, Alexy et Maya frappent la structure et sont vidée d'une partie de leur énergie des possibilités qui est absorbée par la tour avec des arcs électriques rouge et bleu, ce qui ne manque pas d'interpeler Drahoslav.

Malgré tout, Alexy analyse la valise pour trouver comment l'ouvrir alors que Drahoslav se place derrière lui et le menace de sa lance primitive. Alexy constate qu'il lui faudrait du matériel plus adapté pour pirater ce système d'ouverture à identification digitale et vocale. Constat qui le déconcerte car cette technologie très (trop ?) évoluée lui semble familière.

Pendant ce temps, Maya, bientôt suivi par les autres survivants explore la tour et trouve divers objets technologiques qui finissent tous par être identifiés, des gants (un de force, un autre médical, des armures, des barres alimentaires énergétiques, un hoverboard, une sphère lumineuse,...).

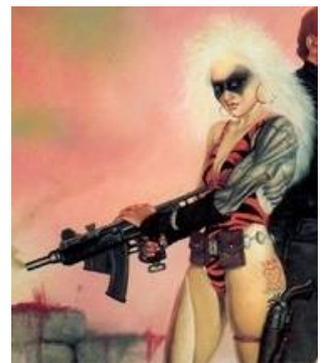


Nouvelles révélations :



De son côté, Aleksy cherche le matériel nécessaire au piratage du système de sécurité de la mallette. Il finit par le trouver et se connecte tout naturellement à son ordinateur en branchant un câble directement dans son corps. Il se met à hurler, ce qui incite chacun à revenir vers lui.

Il explique alors qu'il a menti. Il s'appelle en réalité Alec-six Pandore, et est originaire d'un autre cosm (un autre univers). Il a été envoyé sur Terre à la place de son ancienne camarade de classe Mara-Deux pour prévenir la Terre de l'invasion imminente des Sims, une espèce de techno-démons. Il ne comprend pas pourquoi il a vu le Dr Hashi Mara-Deux à la télévision (visiblement personne ne s'en souvient, les autres ne se souviennent que de Lady Gaga...).



Le Dr Hashi Mara-Deux a développé la théorie du *cosmvers*. Chaque *cosm* aurait ses propres lois et fonctionnerait différemment. Mais il serait possible de voir et même de voyager d'un *cosm* à un autre. C'est ce qui s'est passé lorsque les *Sims* ont tenté d'envahir Kadandra. Mais l'invasion a échoué grâce aux prévisions de Mara-Deux.

Ayant retrouvé sa mémoire, il ne faut que quelques secondes à Alec-Six pour pirater le système de verrouillage de la mallette.

Elle contient une partie du « plan d'invasion de Tharkold » (écrit en japonais). Le plan indique un endroit en Russie, là où habitait Alec-Six avec son identité terrienne. Il est également montré une illustration de la « seconde Stelae » (écrit en russe). Voir annexe.



Sur ces entrefaites, Maya qui avait atteint le rez-de-chaussée de la tour reviens pour prévenir qu'il ne reste probablement qu'une heure avant que les cristaux qui grossissent à vue d'œil ne bouche définitivement l'entrée/sortie de la tour. Elle demande donc à tout le monde de redescendre.

Avant de partir, Drahoslav regarde le document trouvé dans la mallette, et c'est en voyant cette *Stelae* qu'il se met à être tétanisé, à trembler et à saigner du nez.

Lorsqu'il retrouve ses moyens, il explique qu'il se nomme Kaf-K, nom qu'il pensait être son pseudonyme de barman, et qu'il a été conditionné pour assassiner les gens comme Alec-six. Il vit dans un cosm dont les maîtres techno-démons se servent des humains de « la Race » comme lui. Cela semble être les même techno-démons que les *Sims* dont parlait Alec-Six. Mais ils se font appeler les *Tharkoldu*.

Le groupe finit par sortir de la tour et se dirige vers l'hôpital. Brusquement, le signal de la tour s'interrompt et tous les bâtiments dont l'électricité semblait de nouveau fonctionner s'éteignent. Bien qu'ils s'en doutent, les chevaliers des tempêtes ne voient pas que la tour a disparu, laissant la place au gratte-ciel qui occupait le lieu avant son arrivée.



Gotak city et l'illumination de Lanala :

En chemin, ils croisent un groupe d'homme lézards tatoués qui ensementent des cadavres avec des sortes de graines noires aux racines mouvantes putréfiées. L'un d'eux ouvre les cadavres avec une sorte de couteau en pierre. Mira laissant tomber son overboard fait repérer le groupe. Les Gotaks (prêtres des hommes lézards) se dirigent vers le groupe. Deux d'entre eux ont le temps d'implorer une divinité appelée « Rek Stalek » de leur accorder plus de puissance pour le combat à mener. Ils n'ont pas le temps de faire plus que Basil les pulvérise d'une longue rafale de M16. Les 3 autres se dirigent vers le groupe en implorant la même divinité de flétrir leurs adversaires. S'en suit un combat au coin d'un immeuble de la rue qui mène à la mort des Gotaks.

Mira regarde de l'autre côté de la rue derrière les arbres qui bordent la rue. Basil et Maya ont à peine de temps d'examiner les cadavres et de détruire les graines qu'un chevaucheur de Lakten (sorte de ptérosaure) les repère et va chercher du secours en hurlant « tourmenteeeeeeurs ». Alec-six et Kaf-K cherche ce qui peut être récupéré sur les Gotaks puis la meilleure issue possible pour aller jusqu'à l'hopital.

Les héros mettent un certain temps avant de s'apercevoir de la béatitude dans laquelle se trouve Mira. Elle se déleste de certains de ses équipements technologiques, d'autres se transforme. Elle prend plus de formes, son corps devient plus musclé. Elle explique dans quel bonheur elle se trouve car elle ressent enfin la vie. La vie qui est en elle et scelle qui l'entoure.

Mira précise qu'elle a vu une créature bénéfique, une sorte de dryade, de l'autre côté de la rue. Mais elle semble ne plus y être.



La barricade :

Les chevaliers n'attendent pas et poursuivent vers l'hôpital. Quelques rues plus loin, derrière une barricade, ils croisent un groupe de policiers « déconnectés » menés par le capitaine Leslie Boyle. Limitée par l'axiome social de la Terre Vivante, elle semble réduite à une mission simple : organiser les hommes de la « tribu de la loi » contre ceux de la « tribu des pillards ».

Bien qu'impressionné par la capitaine, Basil, soutenu par d'autres chevaliers parvient à lui faire entendre raison et éviter qu'elle ne tue d'autres innocents. Désormais, si elle en croise, ils seront guidés vers l'hôpital.



Chacun en profite pour récupérer du matériel inutilisé et inefficace pour de tels humains « ordinaires ». Le médecin soigne tout le monde au mieux qu'il peut.

Le seigneur de l'hôpital :

Abandonnant derrière eux le capitaine Boyle et ses hommes à leur barricade,... tant qu'ils ne sont pas submergés par des hommes lézards... Les chevaliers arrivent emmène le blessé et les 4 citoyens qui se dirigeaient vers devant le Lower Manhattan Presbyterian Hospital. Point qui leur semblait être un lieu de ralliement possible puisque c'est ici qu'avaient été amené une grande partie des blessés lors des « attentats du 11 novembre ».

Alors que le groupe est en vue de l'hôpital, un Ravagon pousse un cri strident en survolant la rue, ce qui glace le sang de tout le monde. En levant la tête, tout le monde peut le voir. Alec-Six se précipite dans une voiture abandonnée pour se cacher, et Maya court aussi se cacher.



Devant l'hôpital, se trouve un char rouillé au pied duquel des hommes de la garde nationale ont été abattus de plusieurs balles dans le dos. Des hommes, visiblement « déconnectés » sortent de l'hôpital en enjoignant les chevaliers à venir voir « le seigneur tonnerre ». Les chevaliers hésitent, les 5 ords qui les accompagnent attendent leur décision, et personne ne semble remarquer que Maya ne s'est pas encore relevée de sa cachette...

Mais ceci est une autre... scène.

26 juillet 2021 minuit-6h47 (Jour 1 – Acte 3)

Une fois le Ravagon éloigné, Alec-Six rejoint Kaf-K, Basil et Mira devant l'entrée de l'hôpital. Ils suivent les hommes qui les guident vers le « seigneur tonnerre », situé dans le hall d'entrée de l'hôpital qui est éclairé par une multitude de bougies et de petits braseros. Celui-ci semble être un ancien cadre qui s'est découvert une puissance dont ne bénéficient pas les autres humains. Il est en effet chargé en possibilité, mais contrairement aux « chevaliers des tempêtes », se « tourmenteur » s'en sert pour asseoir sa domination sur les autres. Le surnom de Brandt, le seigneur tonnerre, vient du bruit des M-16 dont il fait usage sans gêne.



Il en fait d'ailleurs rapidement une démonstration de son pouvoir supérieur puisque l'arme à feu de Basil ne fonctionne plus au moment où il veut lui tirer dessus. Ce calme est de courte durée car rapidement agacé par la résistance des nouveaux arrivants, le tourmenteur exhorte ses hommes se débarrasser les importuns.



Alors que le combat s'engage dans le hall de l'hôpital, Maya reprend ses esprits après s'être souvenu de sa véritable identité : une sorcière venue d'Orrorsh, un cosm où l'horreur est réalité.

Alors qu'elle s'approche de l'entrée de l'hôpital, elle entend la voix d'un jeune homme en provenance d'une grille d'évacuation des eaux. Il se présente comme 'Olaf Johansen ' et Maya l'aide à sortir, non sans peine, la grille étant rouillée. Les héros apprendront plus tard qu'en tant que stagiaire, il effectuait une maintenance dans l'hôpital lorsqu'il s'est retrouvé coincé avec son maître de stage qui l'a violemment attaqué. Il a dû s'échapper par les canalisations et a mis plusieurs heures avant de trouver cette issue.

Une fois le sauvetage effectué, Maya, suivie d'Olaf rentre dans l'hôpital où l'affrontement se poursuit. Assez rapidement, la confusion se propage parmi les fidèles lorsque Brandt fait irruption au beau milieu du combat et ordonne à ses hommes de cesser le combat et de surveiller l'entrée.

Les autres héros sont tout aussi surpris de constater qu'il y a désormais 2 « Seigneur Tonnerre ». Alors que le premier fini par être éliminé, le second reprend l'apparence d'une Maya, quelque peu différente de celle qui avait été laissée dans la rue...

Une fois l'ordre rétabli, le groupe se sépare en deux. Une partie guidée par Olaf tente de rétablir le courant dans l'hôpital. Grâce à l'action des chevaliers des tempêtes, le générateur se remet en route, mais l'action semble avoir un effet limité à une dizaine de mètres car l'hôpital reste plongé dans le noir. A la demande de Basil, l'autre partie du groupe cherche à trouver où se situe Katherine Esau. En effet, celle-ci aurait été affectée par des toxines inconnues sur Terre lors d'une expédition scientifique. Les recherches sur l'ordinateur portable de l'accueil n'apportent aucune information utile, et la batterie est rapidement vidée pour recharger l'arme à énergie d'Alex-six. En revanche, les personnels soignants guident rapidement le groupe de héros au chevet de la directrice de la société américaine de botanique.

En quelques minutes de discussion Katherine explique où s'est rendue son expédition : près de *Cadyville*, entre « *Cornelia street* » et les « *Kent falls* ». Lors de son expédition, au milieu d'une végétation luxuriante, elle a vu d'étranges fougères rouges qui semblaient s'agripper



aux explorateurs, et elle a été surprise par des sortes de bulles de savons, comme celles qui entraînent par la fenêtre brisée de l'hôpital comme elle le montre du doigt. Alex-six tente de repousser une bulle ce qui provoque soudainement des projections de spores dans toute la pièce. Rapidement la peau se met à brûler. Mais les héros, se sortent très rapidement de la pièce avec Katherine et se nettoient avant que les dégâts ne deviennent trop importants.



Les chevaliers des tempêtes évoquent la possibilité qu'une Stela de la Terre vivante soit situé cet endroit. Maya mentionne également un étrange squelette de primate veiné de noir trouvé en Indonésie. Squelette qui se trouverait désormais au 'Smithsonian National Museum of Natural History' de Washington DC.



Les héros passent quelques minutes à discuter d'une éventuelle évacuation partielle ou totale des réfugiés de l'hôpital mais préfèrent finalement tous les abandonner à leur sort, au milieu de cette Terre Vivante hostile.

Ils trouvent une ambulance dans les sous-sols de l'hôpital et s'enfuient avec. Ils croisent un Borr Aka qui s'ébroue en détruisant quelques façades d'immeubles de la rue, croisent une troupe de Tricératops montés par des Edeinos suivant de nouveaux réfugiés se dirigeant vers l'hôpital. Ils décident alors d'attirer l'attention des Edeinos afin de les éloigner de



l'hôpital. Une course poursuite s'engage dans les rues de New-York entre les cadavres de voitures. Les Tricératops sont rapidement semés et cela aura repoussé un peu plus l'inexorable découverte du camp de réfugié qu'est le Lower Manhattan Presbyterian Hospital par les envahisseurs. Cette course-poursuite aura donné quelques sueurs froides à deux chevaliers qui se sont déconnectés quelques longs instants pour avoir contrarié les axiomes technologiques de la Terre Vivante, « dominante » dans cette partie du monde.

Autre conséquence de cette virée dans les rues de New-York, un petit détour par Battery Park, point de convergence de nombreux Gotak Edeinos qui rassemble ici des cadavres avant de les ensemençer puis de les enterrer...



Les héros ne tardent pas à se diriger plus à l'ouest, vers le Holland Tunnel. Sur leur chemin, ils croisent un Tyrannosaure monté par un Edeinos. Alors que le monstre hurle à la fenêtre de l'ambulance, un autre Edeinos bondit d'un immeuble pour se jeter sur le chevaucheur. Un combat s'engage entre les deux hommes-lézards tandis que Mira, attendrie par le lézard géant, entre en communion avec lui et l'apprivoise à sa manière pour le faire partir.

Surpris d'apprendre que tous les hommes-lézards ne sont pas dans le même 'camp', les héros recueillent l'Edeinos qui les a aidés et acceptent qu'il les suive. Celui-ci se nomme « Ramatu ». Il explique qu'il n'est pas du côté de Baruk Kaah, car ce dernier ne respecte pas la voie de Lanala.



Quelques minutes plus tard, à l'entrée du Holland Tunnel, les chevaliers des tempêtes sont obligés d'abandonner leur véhicule face au cimetière de voiture embouteillées aux issues du tunnel.



Il faudra de longues minutes, voire heures pour parcourir le tunnel, en étant en partie poursuivi par une troupe d'hommes lézards. Ces derniers, menés par un certain Teeklik se retrouvent piégés par l'effondrement d'une partie du tunnel provoqué par les héros. Le meneur cri vengeance et rebrousse chemin. C'est vers 6h47 du matin, avec plus d'une heure de retard que le Soleil se lève de l'autre côté du Tunnel d'où émergent nos héros.



Lexique

Général :

- Cosm : un univers avec ses propres lois.
- Cosmvers : concept inventé par le Dr Hachi Mara-Deux du Cosm de Kadandra : l'ensemble des Cosm (univers) existant (certains parlent de multivers).
- Axiome : chacune des 4 lois qui précise le niveau de développement d'un Cosm : Magie, Social, Spirituel, Technologie. En Terre Vivante, le niveau technologique est très faible, en revanche, les dieux semblent répondre à l'appel de leurs fidèles grâce au niveau spirituel élevé.
- Déconnecté : personne qui n'est plus en lien avec sa réalité et est complètement sujette aux lois du Cosm dans lequel il se trouve. (un humain déconnecté en Terre vivante ne sait plus utiliser les objets technologique et ne peut plus réfléchir à des concepts sociaux complexes)
- Ords : personne ordinaire qui ne manipule pas la réalité. Elle est facilement déconnectée, voire transformée pour s'adapter à la nouvelle réalité dans laquelle il se trouve.
- « Tourmenteur » ou « chevalier des tempêtes » : personne qui sait mettre la réalité à son avantage et sait aussi se reconnecter à sa propre réalité lorsqu'elle a eu la malchance d'être déconnectée (grâce à un test de Réalité 😊).
- Stelae : « Machine » qui sert à créer des zones d'invasion.
- Pont Maelström : pont qui permet de passer d'un cosm à une autre. C'est ainsi que l'armée de la Terre vivante a pu envahir New-York.
- Torg : ? visiblement c'est un titre important...
- Possibilité ou « énergie des possibilités » : pouvoir permettant aux chevaliers des tempêtes de rester connecter à leur réalité et de s'en servir à leur avantage.
- Point inflexible : Lieu qui, même au milieu d'une zone envahie par un autre Cosm n'est pas affecté et garde les Axiomes de sa réalité d'origine.
- Zone dominante : Zone où les axiomes d'un cosm domine. La reconnexion est difficile.
-

Cosms identifiés :

- Prime Terre : notre bonne vieille Terre,
- Terre vivante : un monde primitif de jungle, de dinosaures et d'hommes lézards
- Kadandra : un monde de technologie avancé,
- Ukhaan : vestige d'un monde de technologie encore plus avancée mais détruit par la Terre Vivante,
- Tharkold : un monde avec des techno-démons.
- Orrorsh : un monde avec des monstres, loups-garous, vampires, et autres horreurs.

Spécifique à la Terre Vivante :

- Edeinos : homme lézard,
- Gotak : prêtre edeinos
- Lanala : déesse (de la vie) des Edeinos / de la Terre Vivante
- Jakkat : fidèles de Lanala (qu'ils soit edeinos ou d'une autre race)
- Rek Stalek : dieu (de la mort) des Edeinos
- Baruk Kaah : chef des Edeinos (du moins sur Terre)

Spécifique à Tharkold :

- Tharkoldu : techno-démons
- La Race : les humains

D'un autre Cosm à identifier... :

- Ravagon : sorte de démon terrifiant (mélange entre un ptérodactyle et un humain)

Galerie

					
<p>Basil Chevalier médecin</p>	<p>Mendel Drahoslav alias <i>Kaf K</i> barman ou esclave des technodémons ?</p>	<p>Mira Edwin Directrice de Mirage cosmetics, convertie à la foi de Lanala</p>	<p>Maya Bayer éthologue, primatologue ou sorcière</p>	<p><i>Yuri Tovarish</i> alias <i>Aleksy Vassiliev</i> alias <i>Pandora</i> alias <i>Alec-six Pandora</i> (mais qui est-il vraiment ? 😊) Jeune orphelin sans le sou</p>	<p>Olaf Johansen Etudiant en ingénierie</p>
					

			
<p>Katherine Esau</p>	<p>Ramatu</p>	<p>Teeklik</p>	



Un edeinos, chevaucheur de Lakten devant le pont Maelström de New-York



Gotak edeinos



Lanala



Baruk Kaah



Stelae de Tharkold



Ravagon



Borr Aka



Bedetok

Annexes

Annexe 1 : Les messages d'Ukhaan

ARCHIVE LL-A RUBRIQUE 5995A4

LES ENVAHISSEURS ONT LIBERE UNE NOUVELLE ARME TERRIFIANTE, LES « GOSPOGS ». ON A OBSERVE DES EDEINDS EN TRAIN DE RAMASSER DES CORPS AU COURS DE L'ATTAQUE INITIALE. ON A TOUT D'ABORD CRU QUE C'ETAIT POUR SE NOURRIR OU PEUT-ETRE POUR S'EN SERVIR COMME ARME PSYCHOLOGIQUE. LA VERITE EST BIEN PIRE.

DES SORTES DE POUSSSES VEGETALES MALIGNES ONT ETE IMPLANTEES DANS LES CADAVRES DES NÔTRES. LA PERIODE DE GESTATION EST D'ENVIRON 30 CYCLES. UNE FOIS CE DELAI ECOULE, LA PLANTE ANIME LE CADAVRE. LA CREATURE QUI EN RESULTE EST DEPOURVUE D'ESPRIT, TRES AGRESSIVE ET OBEIT A LA VOLONTE DES ENVAHISSEURS. LE DEMEMBREMENT, LE FEU OU DES DOMMAGES PENETRANT AU MILIEU DU TORSO SONT LES MEILLEURES METHODES POUR NEUTRALISER UN GOSPOG.

SUITE DANS LA RUBRIQUE 5995A5.

ARCHIVE LL-A RUBRIQUE 5995A5

NOS ECLAIREURS NOUS ONT SIGNALE QUE LES CHAMPS DE GOSPOGS SONT CONSTITUES DE 100 RANGEES ET 100 COLONNES PARFAITEMENT ALIGNEES. APRES 60 CYCLES ET DE NOMBREUX AUTRES CADAVRES, UNE NOUVELLE ESPECE DE GOSPOG EST APPARUE, UNE CREATURE PLUS RARE, PLUS MASSIVE ET PLUS DANGEREUSE. LA THEORIE ACTUELLE SUGGERE QUE LES NOUVEAUX CADAVRES PRODUISENT DES RECOLTES DE CREATURES DE PLUS EN PLUS PUISSANTES. LE CYCLE 90 DEVRAIT NOUS EN APPORTER LA PREUVE. LES RESTES DE CERTAINS SPECIMENS CAPTURES INDIQUENT QUE LES GRAINES IMPLANTEES NE SONT PAS ORIGINAIRES DE TAKTA KER. CES GRAINES SONT-ELLES UN BUTIN DE GUERRE ISSU D'UN AUTRE MONDE RAVAGE PAR LES EDEINDS ? OU UN INDICE LAISSANT PENSER QU'ILS NE SONT QUE LES SERVITEURS D'UN MAITRE ENCORE PLUS DANGEREUX ?

QUELLE QUE SOIT LEUR ORIGINE, CES GOSPOGS SONT PARFAITEMENT ADAPTES A NOTRE REALITE ET LES ENVAHISSEURS S'EN SERVENT SOUVENT POUR ATTAQUER LES POINTS INFLEXIBLES QUE LES EDEINDS EVITENT.

SUITE DANS LA RUBRIQUE 5995A6.

ARCHIVE LL-B RUBRIQUE 7325B6

TOUT N'A PAS ETE TRANSFORME A UKHAAN QUAND LES PONTS MAELSTRØM SE SONT ABATTUS. ENVIRON UN INDIVIDU SUR TROIS A ETE IMMEDIATEMENT AFFECTE EN REGRESSANT ET EN DEVENANT BESTIAL. APRES UNE ETUDE ATTENTIVE, IL A ETE DETERMINE QU'ILS DEMEURERAIENT LES MEMES INDIVIDUS MAIS QUE LEUR PROCESSUS DE PENSEE AVAIT ETE AFFECTE. LEUR QUOTIENT INTELLECTUEL DEMEURAIT LE MEME MAIS LES REPERES CULTURELS N'AVAIENT PLUS AUCUN SENS POUR EUX. LEURS MEMOIRES ONT ETE AFFECTEES DE DIFFERENTES MANIERES ET CERTAINS SUJETS ONT SUBI DE VERITABLES CRISES PSYCHOTIQUES.

LE TAUX DE TRANSFORMATION DE LA REGION ENVIRONNANTE EST SUPERIEUR A CELUI DES GENS, CE QUI SEMBLE INDIGUER QUE LA VOLONTE ET LA CONSCIENCE ONT UN EFFET SUR LA TRANSPOSITION DES REALITES. EN QUELQUES CYCLES, QUELQUE CHOSE A CHANGE DANS LES ZONES SITUEES A PROXIMITE DU PONT MAELSTRØM, CE QUI A ACCELERE LA TRANSFORMATION. UN PEU PLUS LOIN, LES GENS CONTINUENT A SE CONFORMER PROGRESSIVEMENT A LA REALITE INVASIVE MAIS A UN RYTHME PLUS LENT.

SUITE DANS LA RUBRIQUE 7325A7.

ARCHIVE LL-B RUBRIQUE 7325B7

QUELQUES RARES INDIVIDUS NE SE TRANSFORMENT JAMAIS ET GAGNENT LA CAPACITE DE PERCEVOIR ET DE MANIPULER LE FLUX DE LA REALITE QUI LES ENTOURE. LES ENVAHISSEURS REDOUTENT CES GUERRIERS ET LES APPELLENT DES « TOURMENTEURS », UNE REFERENCE PROBABLE AUX TEMPETES QUI ECLATENT QUAND DEUX REALITES SE PERCUTENT.

UN AUTRE ELEMENT QUI PEUT AVOIR UN RAPPORT AVEC LE POINT PRECEDENT, IL EXISTE DES REGIONS DU MONDE QUI SONT EXTREMEMENT STABLES ET RESISTANTES AUX REALITES INVASIVES. CES POINTS INFLEXIBLES FORMENT UNE BARRIERE NATURELLE QUI PROTEGE LA REALITE D'UKHAAN ET CEUX QUI S'Y TROUVENT. LES POINTS INFLEXIBLES SONT CREEES PAR DES CONCENTRATIONS DE MONUMENTS ET D'ARTEFACTS LIES A L'HISTOIRE D'UKHAAN.

SUJETS CONNEXES : 7741B1, 7801B1.

ARCHIVE LL-B RUBRIQUE 774181

AU DEBUT, NOUS PENSIONS QUE CES MONUMENTS POUVAIENT ETRE DEPLACES ET QUE LEUR EFFET DE STABILISATION SUIVRAIT. IL S'EST AVERE QUE CE N'ETAIT PAS LE CAS QUAND LE CRISTAL INDIGAN A ETE TRANSFERE A XYKOLO. DES QU'IL A ETE DEPLACE, LE CRISTAL S'EST TRANSFORME ET LE POINT INFLEXIBLE PROTEGEANT LA ZONE S'EST EFFONDRE.

ARCHIVE LL-C RUBRIQUE 1002C4

LES STELAE NE SONT PAS DES MONUMENTS CEREMONIELS COMME NOUS L'AVONS D'ABORD CRU. ILS MARQUENT LES VERITABLES LIMITES DE LA REALITE INVASIVE. LE SECTEUR DELIMITE PAR TROIS STELAE DEVIENT UNE ZONE QUI SE TRANSFORME. AU FUR ET A MESURE QUE LES ENVAHISSEURS GAGNENT DU TERRAIN, ILS IMPLANTENT DE NOUVELLES STELAE ET D'AUTRES REGIONS D'UKHAAN SONT PERDUES. L'EMPLACEMENT DES STELAE SE BASE SUR UNE FORME GEOMETRIQUE PRECISE. TROIS STELAE DELIMITENT UNE ZONE MAIS UNE STELAE NE PEUT ETRE CONNECTEE QU'A SIX AUTRES. CELA SIGNIFIE QU'IL EXISTE UN SCHEMA OPTIMUM POUR LE PLACEMENT DES STELAE ET QUE LES ATTAQUES ET LES MANOEUVRES ENNEMIES AURAIENT PU ETRE PREDITES AVEC PLUS DE PRECISION SI NOUS AVIONS COMPRIS PLUS TÔT CE MECANISME.

AU COURS DE LA BATAILLE D'UKTUN, LES DERNIERS DE NOS CHEVALIERS DES TEMPETES SONT PARVENUS A DEPLACER LA STELA DE XYKOLO. L'OPERATION NOUS A CÔTE CHER MAIS ELLE NOUS A PERMIS DE DECOUVRIR DES INFORMATIONS VITALES.

ARCHIVE LL-C RUBRIQUE 1002C5

COMME NOUS L'ESPERIONS, LE RETRAIT DE LA STELA A FAIT S'EFFONDRE LA REALITE INVASIVE POUR RETABLIR CELLE D'UKHAAN.

L'ATTAQUE CONTRE LA STELA A DECLENCHE UNE REponse IMMEDIATE DES ENVAHISSEURS Y COMPRIS L'ARRIVEE INSTANTANEE D'ETRANGES RENFORTS. CELA SEMBLE INDICER QUE SOIT LES STELAE SONT CONSCIENTES, SOIT QU'ELLES SONT RELIEES A UNE ENTITE BIEN PLUS MALEFIQUE QUI EST CONNECTEE A LA TOTALITE DU RESEAU.

AUCUNE THEORIE NE PEUT EXPLIQUER POURQUOI MAIS IL SEMBLE CERTAIN QU'UKHAAN EST CONDAMNE. UNE TROP GRANDE SUPERFICIE DE NOTRE MONDE A ETE IRREMEIABLEMENT CHANGEE.

NOUS SOMMES PERDUS.

AUCUNE AUTRE RUBRIQUE.

Annexe 2 : Schéma d'invasion de Tharkold (post-it en japonais) – deuxième Stelae (en russe dans le texte)

Ulitsa Tsentral'naya, Aleksine, Oblast de Toula



вторая стела

