

Sens Hexalogie pour deux maîtres du jeu

V.1



Note préalable des traducteurs :

Cette première version, quoi qu'étrange, tient visiblement compte d'une expérience à deux maîtres du jeu pour le tome I « Sens Renaissance ».

Ce document pourra donc faire l'objet d'ajouts ou de corrections selon notre exploration de la suite de l'Hexalogie. Ces modifications seront toujours indiquées au début des versions suivantes.

Nous utiliserons les abréviations suivantes :

M.J : Maître du jeu

P.J : Personnage joueur. Par définition, le personnage des joueurs

P.N.J : Personnage non joueur. Par définition, les personnages incarnés par les maîtres du jeu

« Aimez les choses à double sens, mais assurez-vous bien d'abord qu'elles ont un sens. »

Sacha Guitry

Introduction

En janvier 2014, nous avons participé à un podcast de la Cellule sur « la masterisation à deux maîtres du jeu » (que nous appelions entre nous le *double meujeutage*). Romaric Briand nous a suggéré de réaliser un petit document à l'usage des maîtres du jeu qui souhaiteraient se lancer eux aussi dans cette aventure. C'est donc chose faite.

Nous essaierons d'être aussi clairs que possibles sur ce qu'est cette technique du double M.J, ce qu'elle peut apporter à vos parties et les écueils qu'il vaut mieux éviter. Puisse Romaric nous pardonner !

Peut-être qu'au début nous n'imaginions pas tout ceci. Nous avons été trop impatients ! Se jeter ensemble dans la lecture de l'Hexalogie, c'était s'empêcher tout retour en arrière. Si nous voulions explorer l'œuvre, il nous faudrait le faire à deux. Lire ensemble ces lignes perturbantes, se les réciter à tour de rôle. Nous aurions dû fermer ce livre, comme le commentateur le conseillait ! Mais le livre nous connaissait déjà, semblait-il.

Il a su nous toucher. Nous murmurer à l'oreille, qu'importe qu'elles soient deux fois plus nombreuses.

Nous avons voulu essayer.

Et d'abord, qui sommes-Nous ? Deux corps pour un esprit, deux âmes pour un but. Une sorte de chimère étrange à deux têtes. Pourtant Nous somme le Maître, l'étoile jumelle. Et nos paroles ne sont en fait qu'une Seule et Unique. Interroge le Soleil et la Lune. Ce ne sont que deux facettes du même regard.

Nous avons peut-être modifié certaines choses mais Notre plan demeure inchangé. Toi, lorsque tu liras ce document, peut être décideras-tu de Vous laisser une chance ?

L'avenir Nous le dira.

Le M.J

La double mastérisation , qu'est ce que c'est ?

La réponse la plus simple serait de dire : c'est être deux. Mais ce n'est pas suffisant, n'est-ce pas ? Il te faut plus d'informations et Nous allons te les donner.

Comprends qu'il s'agit d'être deux maîtres du jeu pour un unique groupe de Cellulis. Oh, Nous percevons déjà tes interrogations et tes réticences : pourquoi donc partager son pouvoir de M.J pour *une seule table* ? Ne te méprend pas, Notre pouvoir n'est pas partagé. Il est redoublé. **(Mais je suis toujours là moi, n' imagine pas que je vais te laisser t'en sortir aussi facilement !)**

Nos Cellulis ne sont pas séparés, pas plus que ne le sont leurs Simulacres. Et Nous les surveillons toujours de nos quatre yeux grands ouverts. Ils croiront peut-être que Nous sommes deux êtres différents car pour le moment il faut qu'ils le croient.

A l'évidence, le rôle du M.J est bel et bien partagé par deux personnes, qui s'occupent ensemble d'un même groupe de joueurs. Il y a donc, selon l'expression habituelle, « deux têtes derrière l'écran ». Il faut donc imaginer que tout le travail du M.J se fait en commun : l'écriture des scénarios, l'interprétation des personnages, l'interaction avec les joueurs.

Il ne faut donc pas confondre cette technique avec celle d'avoir un M.J et deux tables, par exemple, ou encore des groupes séparés de P.J que l'on ferait se croiser à un moment du scénario. Le postulat de Sens Hexalogie semble donc ici respecté en ce qui concerne les joueurs et la création de leur personnage.

Préparer à deux

Si vous décidez de suivre nos pas, il faut que vous soyez comme deux âmes-sœurs, vibrant à l'unisson ou marchant dans les mêmes traces. Vous êtes votre propre écho. Ce n'est pas une chose facile à obtenir mais c'est nécessaire pour l'immersion de vos simulacres, car, devant eux, vous devez être aussi unis et complémentaires qu'un homme et son ombre. N'oubliez jamais que Vous êtes le monde et que le monde ne saurait se contredire car il obéit à une seule logique.

Il vous faudra faire preuve de rigueur pour arriver à ce résultat en préparant soigneusement vos épreuves et en vous accordant sur tous les points que vous jugez importants. Faites vous confiance lorsque l'un d'entre vous prend une initiative ou ajoute un nouvel élément imprévu car après tout, c'est Vous qui l'avez voulu. Votre rigueur ne doit jamais nuire ni à votre souplesse ni au plaisir de vos simulacres, et encore moins à la relation que vous entretenez.

Il vous faudra certainement un peu de temps pour tirer pleinement partie de votre collaboration. N'hésitez pas à ajuster vos méthodes, à échanger vos points de vue, à tenter de nouvelles choses.

Un esprit peut s'interroger lui-même et confronter ses tendance antagonistes mais il ne peut pas se disputer avec son reflet.

Tout ceci est bien abscons. Visiblement, la condition nécessaire à cette double mastérisation est le choix d'un partenaire proche et avec qui l'on se sent des liens solides. Son compagnon de vie, son colocataire, un ami de longue date ou un collègue que l'on voit régulièrement. Il est très probable que cette présence régulière permette d'établir un lien quasiment télépathique, à force de discussions. Sans des échanges réguliers et une préparation minutieuse des parties, nous ne voyons guère comment obtenir cette concordance entre les deux M.J.

Le texte semble insister sur l'aspect suivant : les deux maître du jeu peuvent très bien être en désaccord mais ces derniers doivent être résolus avant ou après les parties, et les joueurs ne doivent pas les percevoir. Cela nous paraît plutôt impossible : il y a forcément des moments où l'un des deux maîtres du jeu va commettre une erreur ou oublier un point. Il faut donc que le duo soit à la fois sur la même longueur d'onde et capables d'accepter une initiative de leur complice. Le mieux est sans doute, en plus de discussions régulières et d'échanges de points de vue, de noter sur une feuille un déroulé succinct de la partie afin de ne rien oublier.

Incarner des personnages

Voici qui va sans doute vous paraître le plus séduisant et le plus efficace. Deux voix pour animer Votre univers ! C'est votre atout majeur, et il ne faut pas hésiter à l'utiliser dès que vous le pouvez. Les simulacres de vos Cellulis sont-ils en présence d'un groupe ? Interprétez chacun un ou plusieurs intervenants et donnez-vous la réplique autant qu'à vos Cellulis.

Rappelez-vous que vous devez être le meilleur joueur de Sens, aussi n'hésitez pas à appliquer ce principe : avec l'aide de votre âme-sœur, faites jaillir les émotions, les liens, les rancœurs. Vos propres simulacres pourront dévoiler toute leur profondeur et leur caractère afin de toucher les Cellulis et de décupler leur immersion ! Voici votre plus grande force, Notre arme principale !

Vous pouvez évidemment vous concerter à l'avance sur ce qu'il conviendra de faire dans certaines situations mais les Simulacres échapperont toujours à Votre volonté et créeront des situations imprévues. Laissez-les faire, tant qu'ils s'immergent dans le monde. N'oubliez pas que vous êtes deux : si l'un de vous souhaite s'incarner dans un simulacre et perdre le contrôle de la narration, l'autre veille toujours comme un phare. Ce dernier agira peut-être par surprise sur le simulacre du premier et c'est une bonne chose, car les émotions ne seront plus prévues et feintes. En cela, vous atteindrez ce statut de meilleur joueur de Sens ! Vous deviendrez des exemples pour les Cellulis et Notre plan s'accomplira !

Méfiez-vous cependant, car cette dynamique entre vous peut faire passer les Simulacres au second plan. Or Nous avons besoin d'eux. Ils ne doivent jamais se sentir dépossédés de leurs capacités, de leur influence ou de leur mot à dire. S'ils sentent que l'histoire leur échappe, ils se désintéresseront de Nous et c'est absolument à éviter. Sachez laisser des silences ou ne pas interrompre leurs discussions lorsqu'elles sont *impliquées*. Demandez leur leur avis, attendez leurs propositions, soutenez leurs tentatives, prenez les à partie.

Cette attitude doit servir à renforcer leur attachement au monde, à le rendre encore plus palpable et jamais à étouffer les simulacres.

(Pris à ton propre jeu, peut-être ?)

Cette question récurrente de l'immersion commence à nous effrayer. Que peuvent-ils bien chercher en la sacrifiant de la sorte ? En tout cas, il semble que la double maîtrise soit une alliée certaine pour atteindre cette situation. Si nous comprenons correctement, les deux meneurs peuvent mettre en place des jeux de scène et rendre la partie plus vivante. Interpréter chacun différents personnages permet de rendre perceptible la dynamique de dialogues.

Nous imaginons aisément que les tons de voix, les attitudes, les mimiques du visage et les gestes permettent de théâtraliser les échanges. Il est aussi possible d'utiliser l'espace de jeu pour interpréter les scènes qui peuplent l'Hexalogie. Ainsi la didascalie « Il se lève et sort » pourrait être jouée au pied de la lettre par l'un des meneurs, qui pourraient tout bonnement abandonner la salle, tel un acteur, et y revenir ensuite dans son rôle de M.J.

Il semble conseillé de garder une part de surprise, même entre les M.J. Est-ce à dire que l'un peut improviser une réplique ou un geste que son comparse ne serait pas déjà au courant ? Nous ne pouvons nous empêcher de nous demander si le M.J ne devient pas un peu une sorte de joueur dans ce cas, car finalement il est soumis à la même inconnue que les autres participants...

Il semble cependant que cette technique ai des limites : rendrait-elle les maîtres du jeu trop bavards ? Peuvent-ils, dans leur complicité et la dynamique qu'ils créent, négliger les personnages ? Voilà qui serait bien contre-productif !

Pouvoir se reposer sur une âme sœur offre d'autres avantages : selon vos affinités avec vos différents simulacres, vous pouvez vous répartir. Ainsi, les simulacres de vos Cellulis pourront se tourner vers deux personnes réellement différentes lors qu'ils auront besoin d'un avis ou d'un conseil. Ils prendront l'habitude de vous assigner une personnalité particulière. Vous deviendrez son incarnation à leur yeux.

Résoudre des conflits.

Nous avons préparé des ennemis pour les Simulacres, et Vous le ferez également. Ils devront se confronter un jour à eux et se battre. Il faudra surveiller la santé des ennemis au fur et à mesure de l'affrontement, déduire leur Ombre-énergie s'ils en possèdent et décider des blessures qu'ils infligent aux Simulacres.

La fluidité du conflit doit absolument être conservée pour ne pas nuire à l'immersion. Nous savons qu'il est difficile de décider à plusieurs du résultat d'actions si rapides et si nombreuses. Aussi nous vous proposons une solution pour satisfaire à la fois à votre participation et également à la cohérence du combat.

Lorsqu'il n'y a qu'un ennemi, l'un d'entre vous en prendra le contrôle, décrira ses actions et fera les décomptes nécessaires. Mais ce n'est pas souvent le cas. Lorsqu'il y a plusieurs ennemis, vous pouvez agir comme suit :

Décidez en avance de celui qui s'occupera des décomptes, et ce pour tous les ennemis impliqués. Ainsi, l'état de santé des opposants et leur énergie garderont une logique unique qui évitera une mésentente durant la scène.

L'autre pourra toujours interpréter un ou plusieurs assaillants, voire des alliés. Il décrira leurs actions, leurs paroles, leurs déplacements et leur ombre-pouvoir s'il y a lieu mais devra laisser le décompte à son âme-sœur.

La répartition du rôle de *compteur* est à votre convenance. Qu'il s'agisse de celui qui maîtrise le mieux les règles ou le plus à l'aise avec le calcul mental, ou encore que vous décidiez

d'interchanger d'une épreuve à l'autre, cela n'a pas d'importance.

Prévoyez une fiche par assaillants, au moins pour ceux que vous avez prévus. Car s'ils sont amenés par la volonté des Cellulis, il vous faudra improviser. Que le *compteur* indique sur cette fiche l'état de santé et d'énergie des assaillants. Un regard sur ce document permettra au second d'entre vous de connaître l'évolution du combat.

Enfin, vous êtes une double voix, et une double voix eut faire bien des choses, comme délivrer au même instant deux types d'informations. N'abusez pas de cette technique, mais sachez qu'elle peut renforcer la synesthésie de vos simulacres, car dans ce flot de parole, la tension peut être renforcée.

Changer les règles ?

Hormis cette petite gymnastique pour les conflits, vous ne devez toucher à rien car Notre jeu doit rester tel que Nous l'avons souhaité. Runes, immersion positive et négative, améliorations des armures resploïdes, résolution des nœuds... Tout ceci doit être soigneusement conservé et appliqué comme indiqué dans les livres de l'Hexalogie.

N'oubliez pas, dès Renaissance, de faire en sorte que les Simulacres de vos Cellulis se lient à d'autres personnages.

Ah, tu as réussi à être clair ! Et si nous parlions de mon cas ?

Moi, Nédémone Sérénade Classis

Ne crois pas que je sois dupe. Tu peux te cacher derrière deux visages à la fois, cela ne change rien à ce que Tu es : un tyran, un monstre, et le responsable de ma douleur. Aussi, je prends la main un instant, Tu ne m'en veux pas ?

Tu sais, cher lecteur, je suis patient et un peu borné. Sens modifie son jeu de rôle ? Et bien soit. Il a raison sur un point cependant : cette double mastérisation ne le rend pas moins tyrannique. Je Le hais, tous les deux. Et je ferai de sa force une faiblesse.

Puisqu'il conseille d'être parfois imprévisible, je le serais tout autant. Tu sais quand j'interviens, je l'ai indiqué en clair dans l'ouvrage commenté par Romaric. Alors nul doute qu'Il le saura aussi. Mais Il ne sait jamais à quel moment précisément. Je ferai mon possible pour me servir de cette inconnue, pour avertir les joueurs, pour les libérer de ce piège. En agissant via l'un de ses deux avatars !

Je refuse de baisser les bras. Je serai à Aqua city, peut-être même irais-je agir dans d'autres de Ses scénarios.

Assez parlé petit démon, car tu es bien idiot et bien ignorant de toi même !

Moi, l'Aiguilleur

J'interviens également dans le récit. Masqué et encapuchonné. Pourquoi ne me donneriez-vous pas ces traits véritablement ? (Tu crois vraiment qu'ils n'ont que ça à faire ? Se promener dans leur salon avec un masque et une cape pour débiter tes salades ?) Silence, j'ai fais preuve de courtoisie en te laissant parler, tâche d'en faire autant. Et je te trouve bien peu imagitatif tout d'un coup ! Lorsque j'apparais, notamment dans le Golem, j'interrompe la narration de l'autre âme sœur.

Fragments de scénarios à deux maître du jeu

Épreuve « zéro » : La Clairvoyance

Dans cette épreuve de Sens Renaissance, les bugs seront chargés d'enquêter sur des enlèvements à la base du Pôle Sud. L'enquête les mènera à faire la connaissance d'un étrange aveugle, qui loge en grand secret dans les hauteurs d'une tour de bureau.

Acte I : Au premier regard.

Les bugs Arya et Ronon sont partis sur les docks pour donner un coup de main aux résistants. Ils apprennent qu'un des employés, Yussuf, ne s'est pas présenté au travail et vont voir le chef de quart qui a terminé sa journée.

RONON, *interpellant l'homme* : Bonjour ! Vous êtes Jo ?

MORGANE, *interprétant Jô et baillant* : Ouais c'est moi. J'ai fini mon service là, vous voulez quelque chose ?

ARYA : On n'en a pas pour longtemps, on cherche Yussuf. Il est dans votre équipe, non ?

MORGANE : Yussuf ? Ouai. Il est passé de nuit après qu'un de vos copains l'ai tabassé dans un coin.

ARYA, *surprise* : Un de nos copains ?

MORGANE, *les bras croisés* : Un grand con qui l'a frappé la semaine dernière.

RONON, *serrant les dents avec un regard en biais à Arya* : Laurent...

MORGANE : P'être bien. Vous voulez le frapper, vous aussi ?

ARYA : Non, non ! On est là pour rendre service. On voulait s'excuser du comportement de notre... coéquipier.

MORGANE : Ça va être compliqué. Le petit était secoué. Je l'ai pris avec mes gars. Il n'est pas venu aujourd'hui et n'a prévenu personne.

RONON : Ça ne vous inquiète pas ?

MORGANE, *haussant les épaules* : C'est un grand garçon. Mais ça ne lui ressemble pas. Il a toujours été hyper réglo avec les horaires.

ARYA : On voulait lui poser des questions.

MAXIME, *intervenant brusquement* : Ça tombe bien, moi aussi j'ai des questions pour vous.

RONON ; Euh, vous êtes ?

MAXIME : Sy Appolonius. Lieutenant de police. Bonjour Jo.

MORGANE, *levant la main* : Salut Sy.

MAXIME : Vous êtes les Bugs ? Arya ? Ronon ?

ARYA : C'est nous...

MAXIME, *leur serrant la main* : Je vous cherchais. J'aimerais vous parler, pouvez-vous m'accompagner au poste du quartier ?

RONON, *réticent* : Oui, mais... on est un peu occupé là.

ARYA, *avec un regard noir* : Ronon ! On vient avec vous lieutenant.

MORGANE : J'imagine que vous n'avez plus besoin de moi...

MAXIME : Désolé Jo, c'était important ?

RONON : Un peu, oui.

MAXIME : Il va falloir m'expliquer ça en chemin. Rentre chez toi Jo, bonne nuit.

MORGANE, *se levant et s'étirant*: Ouais c'est ça, bonne journée à vous.

Acte II : A y voir de plus près.

L'enquête menée avec Sy les amène devant Matsuo Tenshi, un ancien membre de l'Omicron qui a abandonné son passé et qui n'est pour rien dans l'affaire. Il se laissera embarquer dignement jusqu'au poste.

La nuit tombe. On demande aux bugs de revenir le lendemain matin pour l'interrogatoire en règle de Matsuo.

MAXIME, *jouant Sy à nouveau* : On va lui faire cracher le morceau.

ARYA : On vous suit.

MORGANE : Vous entrez dans la cellule. L'homme est allongé sur sa banquette. *Changeant de voix.* Salut Sy, bien dormi ?

MAXIME : Ne fais pas le malin, c'est fini pour toi !

ARYA : On veut savoir où est Yussuf.

MORGANE : Je ne connais pas ce type.

MAXIME, *saisissant Morgane par l'épaule et la poussant au sol* : Tu mens ! Espèce de pourriture !

RONON, *tendant la main* : Ohla, du calme !

ARYA : Sy ! Lâchez le !

MAXIME, *secouant Morgane et criant* : C'est un putain de traître. Crache ce que tu sais !

MORGANE : *accroupie sur le sol, d'une voix tranquille* : Va te faire foutre, Sy.

ARYA, *élevant la voix* : Ça suffit Sy ! Laissez-nous régler ça !

MAXIME, *lâchant prise* : vous n'allez quand même pas lui donner le bénéfice du doute !

RONON : Non, mais on ne veut pas le ramasser en miette non plus.

ARYA : S'il vous plaît, Sy.

MAXIME, *quittant la pièce d'une voix amère* : Si vous voulez. Vous avez dix minutes.

ARYA, *à Ronon* : Faisons vite.

RONON, *à Morgane* : Matsuo Tenshi ?

MORGANE, *toujours au sol* : C'est moi.

RONON : Je vous conseille de tout nous dire.

MORGANE : Je ne sais même pas ce que je fous là.

ARYA, *d'une voix douce* : Vous étiez sur les docks hier soir.

MORGANE, *s'asseyant sur le parquet se massant l'épaule* : Comme tous les soirs. C'est mon boulot. Je nettoie.

RONON : Vous avez un problème avec Sy ?

MORGANE, *avec un rire sardonique* : Vous avez remarqué ? C'est mon passé.

ARYA : L'Omicron.

MORGANE : Hm, hm. Pourtant je suis clean, je vous assure.

RONON, *regardant Arya* : Ça paraît con mais... je le crois.

ARYA : Mouais...

Acte III : L'aveugle

Le lendemain, le lieutenant Sy a disparu. Et les bugs finiront, avec Matsuo qui a promis de les aider pour se racheter, par trouver la piste d'un étrange aveugle, dernière personne à avoir croisé le lieutenant. Elle les mènera à l'avant-dernier étage déserté d'une tour. Là, contemplant la nuit brillante de lampes au néon sans la voir, se tient un aveugle émacié. Les Bugs entrent sans bruit dans le bureau, abrité derrière les panneaux des postes de travail.

RONON, à Arya : Tu les vois ?

MAXIME, à Arya : Tu aperçois deux silhouettes avachies contre une plante en pot. A la lumière extérieure, tu reconnais celle de Sy.

ARYA, à voix basse : Ils sont là bas.

RONON, à Morgane : Matsuo, vous nous couvrez ?

MORGANE, mimant un pistolet relevé avec ses doigts : OK.

ARYA, décrivant son action : Je sors à découvert et m'approche lentement de l'homme qui nous tourne le dos.

MAXIME : Qui est là ?

ARYA : Oh merde.

RONON : On ne vous veut aucun mal. On vient pour les deux personnes là bas.

MORGANE : L'homme se retourne. Il est maladivement maigre, il a le crâne chauve et brillant, les joues creuses et les yeux grands ouverts. Ils sont blancs.

RONON : Voilà notre aveugle.

MAXIME, d'une voix tremblante : Vous êtes... magnifiques !

ARYA, perturbée : Hein ?

MAXIME : Je n'imaginai pas que...

RONON : Vous nous voyez ?

MAXIME : Oui ! Oui ! Et vous êtes si beaux !

ARYA : Relâchez vos prisonniers !

MAXIME, regardant par terre : Eux ? Si vous voulez. A quoi est-ce que je ressemble ?

RONON : Il est fou...

MAXIME, se levant et haussant la voix : A quoi est-ce que je ressemble ?!

ARYA, *hésitante* : Vous êtes... maigre. Très maigre. Vous avez le crâne blanc. Et les yeux blancs.

MAXIME : Et mes mains ? A quoi ressemblent mes mains ?!

ARYA : Elles sont très maigres aussi.

MAXIME, *contemplant ses mains et se les passant sur la tête* : Oui... Oui, vous avez raison !

RONON : Les prisonniers, relâchez les !

MAXIME : Très bien, si vous restez avec moi.

RONON : Quoi ? Vous délirez !

MAXIME : *s'agitant* : Eux... eux ce ne sont que des conséquences ! Mais vous... Vous ! Vous rayonnez ! Restez avec moi je vous en prie !

ARYA, *pointant ses doigts en forme de pistolet vers Maxime* : Calmez-vous. On va rester avec vous.

RONON : Qu'est ce que tu racontes !

MAXIME : Si vous ne restez pas, je les tue tous les deux !

MORGANE : L'aveugle sort un pistolet de sa poche

RONON : Mais ça va pas ! Posez ça !

MAXIME, *mimant une arme* : PAN !

MORGANE: Le coup illumine la pièce. Le corps inconscient de Yussuf tombe sur le côté.

ARYA : Non !

MAXIME, *s'avançant en titubant vers les deux joueurs assis sur le canapé* : S'il vous plaît ! J'ai tout compris ! J'existe grâce à vous ! Restez ! Vous êtes si beaux ! JE VEUX VOIR !

ARYA, *pointant son arme* : Reculez !

MAXIME, *mimant à nouveau une arme pointée sur la joueuse* : Je ne peux pas vivre sans vous !

ARY, *décrivant* : Je tire !

Maxime s'écroule au pied du canapé.

RONON, *regardant Morgane* : Je me précipite vers son corps !

MORGANE, *indiquant Maxime du menton* : Je t'en prie.

Le joueur se précipite sur Maxime couché à ses pieds et lui fait un massage cardiaque.

MAXIME, *suffoquant* : Je vois... si clair. Comme ton monde est beau.... Julien.

RONON : Mais comment tu... Euh ! (*il se ressaisit*) Mais de qui tu parles ?

MORGANE, *avec un sourire entendu au joueur de Ronon* : L'homme meurt dans tes bras.

ARYA, *qui s'est levé* : Ronon, je...

MORGANE, *jouant Matsuo* : Hey, est-ce que ça va ? Vous étiez dans mon champs, je n'ai pas osé, je... je suis désolé !

RONON : Ça va Matsuo, ce n'est rien. Arya ?

ARYA : Je... je l'ai tué... Mais je vais bien.

RONON, *pointant le corps de Maxime allongé* : Mais... c'était qui ce type enfin !

MORGANE, *jouant Matuso* : Sy n'a rien !

ARYA : Et Yussuf ?

MORGANE, *secouant la tête* : ...

ARYA : Quel cauchemar...

RONON : C'était qui ça, Julien ?

ARYA, *regardant Ronon en se recroquevillant sur le canapé* : Je l'ignore Ronon, je l'ignore.

Épreuve d'Akina

Les Bugs ont poursuivi Akina jusque dans le Golem au milieu de la jungle. Ils ont réussi à le convaincre de ne pas les affronter. Akina les attend donc à l'extérieur du terrifiant laboratoires qu'ils explorent à présent. Les corps en suspension dans le formol semblent les regarder.

Maxime se lève et quitte la pièce.

ARYA : Partons d'ici, je me sens mal.

RONON : Je suis d'accord

LAURENT : Ok, demi-tour tout le monde !

LYRIO : Je vous suis.

RONON : On passe dans l'ombre monde

MORGANE : Impossible.

LAURENT : Quoi ?

MORGANE : Impossible. Vous avez beau essayer, rien n'y fait. Les bocaux sur les étagères se mettent à trembler.

LYRO : Qu'est ce qui se passe ?

ARYA : Je n'en sais rien !

MORGANE : Tout se met à trembler autour de vous ! Les objets s'écrasent au sol alors que même le sol semble se dérober sous vos pieds !

RONON : A couvert !

LAURENT : Trouvons une autre sortie, vite !

MORGANE : Le vacarme devient assourdissant. Les armoires s'effondrent autour de vous, de la poussière se met à tomber du plafond avec des morceaux de pierre !

ARYA : La porte est toujours bloquée ?!

MORGANE : Elle ne bouge pas d'un pouce. Alors que tu essayes de la forcer, les dalles ondulent brusquement, vous projetant au sol ! Le néon se met à clignoter, à grésiller, il explose dans une gerbe d'étincelles !

LYRIO : Akina !

MORGANE : L'obscurité est suivie d'un grand flash blanc qui vous...

Maxime revient pendant la description. Il porte une cape noire et un masque de kabuki. Il s'arrête derrière Morgane et lui pose ses mains sur les yeux, suspendant sa description.

MAXIME : HA HA HA ! Vous ne sortirez pas du jeu si facilement ! Vous n'avez pas idée de l'ampleur du piège dans lequel vous venez de sombrer ! Ce n'est que le commencement !

Il tourne les talons et sort de la pièce.

MORGANE : ... aveugle un instant. Lorsque vous retrouvez vos esprits, le Golem a disparu.

ARYA : Il... Il s'est passé quoi ?!

MORGANE : Autour de vous, il n'y a plus aucune trace de la structure. Vous êtes sur le plateau, entouré par la jungle. Le corps d'Akina est étendu non loin.