

Le Fils de la Terre ~ Guide de Jeu

Introduction

Le jeu contient a priori l'ensemble des éléments nécessaires à la compréhension de l'histoire... sauf que bon nombre de ces éléments sont difficiles voire très difficiles d'accès. Le déroulement de l'action, en particulier dans les derniers paragraphes, peut donc sembler très obscur lors des premières tentatives.

Vous pouvez également finir systématiquement exposé dans un musée, ce qui peut s'avérer frustrant. C'est pourtant tout à fait normal. Étant donnée la situation initiale, plutôt dramatique, il n'est pas évident qu'un individu seul puisse changer radicalement le cours des choses. C'est bien sûr possible, autrement il n'y aurait pas de jeu, mais il faudra sans doute une certaine dose de persévérance pour y parvenir.

L'objectif de ce guide n'est pas de donner une solution pas à pas, mais plutôt d'aiguiller le lecteur en rassemblant les informations utiles sur les différents lieux et personnages, et en indiquant les actions importantes à réaliser pour parvenir à l'une des issues plus ou moins heureuses. Quelques astuces sont également données de temps à autre.

Pour lire ce guide, mieux vaut avoir tenté l'aventure au moins une fois.

Au commencement...

La troisième guerre mondiale a déjà eu lieu. À l'issue du conflit, l'Histoire a été détruite. Les cultures ont disparu, les civilisations se sont éteintes et il fallut tout reconstruire. À l'issue de cette phase les rôles furent distribués aux différents groupes, et l'importance de ces rôles fut liée à la participation de chacun dans le processus de reconstruction.

Dans ce qui fut autrefois le Japon, au sommet du volcan Aso, une petite ville est bâtie aux abords du cratère. Les habitants de cette ville n'ayant joué qu'un rôle mineur, leurs attributions et donc leur pouvoir furent eux-aussi mineurs. Il ne s'agissait que de faire appliquer des textes de lois, de façon mécanique et sans aucune marge de manœuvre. Mais ces lois contenaient de nombreuses failles, notamment des notions subjectives telles que « l'exemplarité des enseignants »... Il suffisait alors de faire appliquer ces lois à la lettre et sans discernement pour mettre en place une nouvelle forme de dictature.

Il existe trois organisations majeures aux intérêts divergents :

* Les gens du cratère, qui dominent le nouvel ordre en place. Ils sont dirigés par un mystérieux *guide* dont l'identité n'est pas connue. Ils aimeraient accéder au passé afin de récupérer les idéologies qui leur permettraient d'asseoir leur pouvoir. Ils cherchent également à modifier directement le passé, bien que ce ne soit pas leur première priorité.

* Les résistants, dont la plupart ont déjà été vaincus. Ils se cachent dans la ville souterraine d'une île du Pacifique Sud. Cette ville est toutefois infiltrée par les gens du cratère, par le biais d'une organisation appelée « la nouvelle aube ». Mais les résistants ont également un refuge clandestin dans la ville qui borde le cratère du volcan Aso, c'est-à-dire au cœur de la cité ennemie. Les résistants sont dirigés par un centaure du nom de Chiron. S'ils veulent accéder au passé, ce n'est que pour récupérer des fragments de cultures anciennes.

* Les mercenaires, qui ont un village au pied du volcan Aso. Ils ont a priori intérêt à ce que le chaos demeure pour se vendre aux uns et aux autres, ou pour se livrer à divers trafics. Ils ont toutefois conscience d'avoir été manipulés par les gens du cratère.

Enfin, un mystérieux scientifique du nom de Aœunj se cache dans un refuge sous-marin. Il a construit une machine capable de dialoguer avec le passé : le faiseur de chemins. C'est cette machine qui communique avec vous. Pour fonctionner elle a besoin d'un vecteur, une marionnette de forme humaine et douée de conscience grâce à laquelle vous pourrez agir dans ce « futur en apparence si lointain »...

C'est Chiron, le chef des résistants, qui a demandé à ce que cette marionnette prenne vie à proximité de leur ville souterraine. Aœunj lui a donc envoyé une fiole, dont le contenu a dû être versé à proximité de la statue du dieu ancien Saturne, là où la terre est la plus fertile. La marionnette sort du sol : ce sera le Fils de la Terre, celui qui n'a aucune origine mais que tout le monde attend dans la ville souterraine.

Dès lors c'est votre propre conscience, venue du passé et donc moins influençable par l'air du temps, qui devra venir les aider et changer le cours des choses.

L'île du Pacifique Sud

Au début de l'aventure, l'île est sur le point d'être ensevelie sous les eaux : les gens du cratère ont mis au point un mécanisme faisant monter le niveau de l'océan dans le but de réduire à néant les ressources naturelles des résistants. Il faut rejoindre un petit village qui n'est qu'un leurre, la ville étant bâtie sous la terre.

Plusieurs personnages peuvent être rencontrés :

* les oréades : ce sont des humanoïdes achetées aux mercenaires par les résistants. Leur rôle est de récupérer des ressources naturelles sur l'île, dont les chemins sont trop escarpés pour être empruntés par les habitants. En réalité, le modèle a été construit par les gens du cratère et les mercenaires n'ont joué le rôle que d'intermédiaires. Elles sont d'ailleurs programmées pour trahir. Elles ont notamment volé une clé au centaure, afin de la trafiquer et de rendre fou celui qui l'utilise : ce dernier se croira alors poursuivi par des aboiements de chien. Elles n'auront pas le temps de mettre ce plan à exécution avant la montée des eaux.

* les sœurs jumelles habitant chacune dans l'écorce d'un arbre : elles peuvent vous accompagner à condition de les convaincre d'abandonner leur habitat

naturel. Elles ressentent souvent bien les choses, peuvent vous conseiller et parfois vous aider dans certaines circonstances délicates.

* l'homme au capuchon brun : si on le rencontre à ce stade, c'est mauvais signe. Il dirige la ville souterraine mais ne participe pas à la résistance (on s'apercevra que c'est en fait le cas de bien peu de personnes).

* Épane : la seule habitante de la ville souterraine qui aime encore se promener dehors. Elle est hostile aux oréades, se doutant de leur peu de fiabilité. Elle met un point d'honneur à prouver qu'elles ne sont pas irremplaçables et continue de récupérer des ressources à l'air libre. Elle a une relation ambiguë avec l'homme au capuchon brun. Elle peut vous accompagner. Elle vous aide dans des circonstances délicates... et sait aussi se battre.

* le gardien du village : a priori son rôle n'est pas très important, puisque le village est un leurre. Il seconde avant tout le centaure.

Quelques astuces :

** Au tout début, regarder les vagues (mais ne pas s'attarder). Les animaux échoués que vous ramasserez vous seront peut-être utiles.*

** Si vous tombez sur la statue de Saturne : inutile d'y dépenser des pièces. Il s'agit d'une passerelle qui fait passer l'argent sous l'océan jusqu'à l'ancien Japon, dans le but de payer les mercenaires pour les divers trafics. Notamment, ces derniers attendent le paiement de 8 pièces de cuivre, afin de livrer jusque dans les sous-sols un pseudo-détecteur de personnes contaminées par un germe qui n'est qu'une rumeur lancée par les gens du cratère. Ces 8 pièces de cuivre devaient être déposées par les oréades, Épane les a subtilisées, et elle vous les a donné avant que vous ne vous éveilliez pour la première fois. Son but était de faire échouer les oréades dans leur tâche, et si elle vous accompagne elle reconnaîtra peut-être un léger coup de cœur pour le Fils de la Terre. Le seul intérêt de ce paiement est de rassurer le centaure, si vous avez l'occasion de lui en parler, car il croit à l'existence du germe. Il vous fera alors confiance plus facilement, mais il y a d'autres moyens pour cela.*

** Si vous libérez l'une des deux sœurs, ne lui dites pas de vous accompagner. Montez sur la muraille (ce qui serait fatal pour elle si elle était avec vous), et faites la rencontre d'Épane. Une fois dans le village, allez vers le bosquet. Vous la retrouverez en compagnie de sa sœur.*

** Si vous passez par la forêt, il est plus intéressant de s'écarter des sentiers battus.*

** Tant que vous n'avez pas perdu trop de temps en allers et retours, il est toujours intéressant de se reposer quand on en a l'occasion.*

La ville souterraine

On s'aperçoit rapidement que l'atmosphère est loin de ce que l'on attendrait d'une ville résistante. Les gens du cratère l'ont largement infiltrée, et la rumeur lancée sur un germe qui réduirait la conscience à néant sans laisser de traces visibles a imposé une ambiance de suspicion permanente. Cette maladie inexistante sert aussi de prétexte à des expériences réalisées sur des cobayes supposés atteints. En réalité, ils ne sont généralement que les opposants au groupe dit « de la nouvelle aube ». Ce groupe, directement lié aux gens du cratère, prétend pouvoir protéger les habitants du germe dont ils ont eux-mêmes lancé la rumeur. Quant aux expériences, elles ont précisément pour but de réduire la conscience à néant (et on verra pourquoi par la suite), par le biais d'une poudre blanche aux reflets bleus.

À ce stade, il y a trois voies principales possibles :

1 – du côté des résistants

C'est la voie la plus difficile, car la situation est déjà presque désespérée.

La première condition pour l'emporter est de mettre un terme aux expériences réalisées sur les cobayes, dans l'hôpital. Il est très difficile de convaincre le médecin en charge... d'ailleurs si vous y parvenez c'est que vous avez déjà

hypothéqué vos chances dans un autre lieu, l'enjeu n'étant alors plus que de limiter les dégâts. Il faut donc le supprimer. Si vous avez un couteau de combat, acheté chez le marchand, cela ne devrait pas poser de problème. Avec un couteau de survie, Épane vous aidera si elle vous accompagne. Enfin, si vous retrouvez deux résistants rencontrés dans la taverne et que vous avez un détecteur expérimental, le couteau de survie suffit également.

La deuxième condition, c'est de libérer Béthie du lupanar (c'est la « petite femme frêle »). Il faut lui parler et la convaincre qu'elle doit pouvoir s'échapper (pour cela il faut hélas payer le droit d'entrée de 5 pièces). Elle nous indique alors la maison où réside sa mère et son frère. Il faut y aller et les prévenir pour que son frère puisse l'aider à partir.

Enfin, si vous voulez mettre un terme définitif aux agissements des gens du cratère, il vous faudra accéder à deux salles secrètes. Ils y conduisent des expériences dans le but de modifier directement le passé, au cas où leurs plans seraient mis à mal dans leur temps présent. La première de ces salles est le lieu le plus difficile d'accès de l'aventure. Il vous faudra un code, et l'obtention de ce code nécessite des lunettes de vue dans l'obscurité. Pour cela : allez voir le marchand, proposez de lui vendre les animaux échoués, il vous expliquera que vous devriez aller voir le marin Sam. Offrez les animaux échoués à Sam, puis retournez voir le marchand, et dites-lui que Sam vous a offert un médaillon (ce qui d'ailleurs doit être vrai). Il vous offrira les lunettes de vue dans l'obscurité.

2 – du côté des gens du cratère

Vous pouvez choisir cette voie même si vos intentions ne sont pas mauvaises. Dans ce cas, votre sens moral aura une grande importance à la fin. En effet, puisque le lien avec votre alter ego sera rompu, il agira avec son propre libre arbitre sur la base de ce même sens moral.

Toutefois, vous serez obligé de commettre au moins un meurtre : celui du marin Sam. Pour cela, il faut s'asseoir seul à la taverne, accepter de se rendre à l'avant-dernière maison du quartier résidentiel et accepter la mission. Si Arthur joue toujours de la guitare, un simple couteau de survie suffit car Sam est à moitié assoupi. Il faut ensuite retourner dans l'avant dernière maison du

quartier résidentiel et faire savoir que la mission est achevée.

Cela ne suffira pas à la fin pour être considéré comme l'un des leurs. Là il y a deux possibilités, toutes deux liées au lupanar :

- * demander un prix spécial pour l'entrée. Il faudra alors commettre un deuxième meurtre : celui d'Arthur. Il faut ensuite retourner au lupanar pour faire savoir que la mission est achevée.

- * payer le droit d'entrée, choisir de voir la femme que vous conseille la patronne, et discuter avec elle tant qu'on le peut avant que la patronne ne débarque. Elle intercédera à la fin en notre faveur (le femme évidemment, pas la patronne).

3 – ni d'un côté ni de l'autre

Dans ce cas votre influence sur le cours des choses risque d'être minime. À la fin, dans le meilleur des cas, vous parviendrez à fuir (soit avec les résistants, soit avec les mercenaires). Le sens moral aura une assez grande importance sur les différentes nuances de fins, avec ou sans espoir. Il vaut mieux au moins mettre un terme aux expériences de l'hôpital, vous gagnerez la confiance des résistants qui vous feront peut-être entrer dans leur refuge, dans la ville du cratère. De plus vous y rencontrerez l'un de ceux que vous avez sauvés, et il sera d'une aide conséquente.

Quelques indications générales

- * Au bout d'un certain temps, le gardien du village et le centaure viendront vous voir pour vous permettre d'accéder à l'ancien Japon. Gagner leur confiance à ce moment-là permet d'être contacté par les résistants par la suite. Toutefois, si vous libérez les cobayes de l'hôpital même après cette rencontre, ils chercheront tout de même à vous contacter.*

- * Arthur vous suivra une fois que vous aurez la possibilité d'accéder à l'ancien Japon (sa femme se trouve a priori parmi les mercenaires).*

- * Si vous êtes du côté des résistants, il vous faudra au moins trois troussees de premiers secours pour les offrir à un groupe de « personnes d'un certain âge »... sauf si vous avez déjà offert des fruits colorés à la dame rencontrée*

dans le quartier résidentiel (surtout ne proposez pas de lui vendre quoi que ce soit). Si vous manquez de pièces vous pourrez en récupérer 4 plus tard, dans l'ancien Japon, et revenir ensuite chez le marchand.

Dans les tunnels, vers l'ancien Japon

Si vous parvenez à récupérer le diapason en argent (il faut le trousseau de clés d'Épane, ou que celle-ci vous accompagne), il vous permettra de vous avancer davantage dans les herbes rouges de l'ancien Japon. Mais cela ne changera pas grand-chose à l'issue de l'aventure.

Le plus important, si vous voulez mettre un terme définitif aux agissements des gens du cratère, est d'accéder à la salle secrète ne serait-ce que pour en connaître le moyen d'accès et le communiquer vers la fin de l'histoire, lorsque l'occasion se présentera. Grâce aux lunettes de vue dans l'obscurité, vous pouvez accéder à six fragments de code en faisant des allers et retours entre la ville souterraine et l'ancien Japon. Si vous n'avez pas ces lunettes, vous pouvez toujours tricher en les utilisant tout de même, puisque je vous les donne ici :

1 – RL 7029 R	2 – RR 9654 L	3 – AL 10259 M
4 – AM 2736 M	5 – AR 4587 R	6 – RM 1458 L

Vous devez, dans l'ordre et sans jamais vous tromper en appuyant sur un bouton erroné durant un trajet :

- 1 – appuyer sur le bouton Rapide au kilomètre 7029 lors d'un Retour Lent
- 2 – appuyer sur le bouton Lent au kilomètre 9654 lors d'un Retour Rapide
- 3 – appuyer sur le bouton Moyen au kilomètre 10259 lors d'un Aller Lent
- 4 – appuyer sur le bouton Moyen au kilomètre 2736 lors d'un Aller Moyen
- 5 – appuyer sur le bouton Rapide au kilomètre 4587 lors d'un Aller Rapide
- 6 – appuyer sur le bouton Lent au kilomètre 1458 lors d'un Retour Moyen

Vous pouvez faire autant d'allers et venus entre chaque étape, tant que vous n'appuyez sur rien durant le trajet. Les sauvegardes de parties prennent évidemment en compte votre avancement dans le code, même si cela n'est pas une donnée visible dans les différents menus.

Une fois dans la salle secrète, vous êtes « accueilli » par une ballerine qui tourne dans une boîte à musique. Il faut sortir de l'appareil, faire un peu le tour, un ou deux pas de côtés... histoire de voir les écrans s'allumer. Après quoi on peut partir : l'important était surtout de connaître l'existence et l'emplacement de cette salle. On comprendra plus tard la signification de tout ceci.

Dans l'ancien Japon

Les étendues d'herbes rouges

Ce n'est pas en soi utile de s'y promener. Si vous êtes du côté des résistants, surtout ne cueillez pas de brin d'herbe, ces dernières vous seraient alors hostiles et bloqueraient par la suite un passage important de l'histoire.

Elles jouent un rôle majeur : en effet elles contiennent les âmes des résistants vaincus par les gens du cratère. L'enjeu est de relever cette armée. Les gens du cratère cherchent également à relever de cette armée... mais après avoir détruit la conscience contenue dans ces herbes rouges. C'est l'objet des expériences réalisées sur des cobayes, dans l'hôpital de la ville souterraine.

Le village sous la fumée

Il s'agit d'anciens agriculteurs. Leurs champs ont été détruits, remplacés par les herbes rouges. Désormais ils sont sous la coupe des gens du cratère, et anesthésiés par la fumée qui descend du volcan.

Si vous êtes du côté des résistants, il faut fouiller l'entrepôt. Un jeune homme s'y cache, il vous en apprendra beaucoup sur ce qu'il s'est passé... et vous conduira jusqu'au sanctuaire des herbes rouges. Évidemment il faut accepter d'emporter l'urne funéraire qui contient la part matérielle des résistants vaincus. Il faut auparavant l'aider à s'enfuir. Pour limiter la casse, mieux vaut ne pas être seul à ce moment de l'histoire.

Le problème ? Pour entrer dans le village enfumé il faut un brin d'herbe rouge, et si vous cueillez un brin d'herbe rouge celles-ci ne vous laisseront pas accéder au sanctuaire. Il faut donc être déjà passé par le village des mercenaires, pour récupérer un brin d'herbe rouge de synthèse.

Le village des mercenaires

* Pour récupérer le brin d'herbe rouge de synthèse : il faut aller voir le groupe de petites vieilles et leur donner 3 troussees de premiers secours... sauf si vous avez déjà donné des fruits colorés dans la ville souterraine.

* Les deux personnages rencontrés dans les allées : le premier fait partie des gens du cratère, et on peut faire confiance au deuxième. Les histoires liées aux puces à utiliser dans le faiseur de chemins sont une question certes importante, mais pas déterminante. Ces puces agiront comme un filtre sur ce que le faiseur de chemin sera en mesure de capter du passé... et plus précisément de la mémoire même du lecteur. Les gens du cratère cherchent à récupérer les idéologies pour affirmer leur pouvoir acquis par la force. Les résistants veulent récupérer des fragments de cultures anciennes. Tout ceci se produit lors du rituel final (s'il a lieu), mais votre sens moral jouera un rôle au moins aussi important. De plus, si vous parvenez à renverser la situation, vous aurez le choix. Vous pourrez estimer que tout doit repartir de zéro et ne pas accomplir le rituel. Le passé sera alors oublié. Autrement, il est aussi possible que vous parveniez à fuir.

* L'arbre et le sacrifice demandé : ce sont les mercenaires qui cherchent à se débarrasser de la femme d'Arthur. Elle continue d'être liée aux gens du cratère, alors même que les mercenaires ont fini par prendre leurs distances. Évidemment, si Arthur vous accompagne, il ne l'entendra pas de cette oreille. Si vous trouvez la femme d'Arthur, que vous accomplissez ce sacrifice et que vous retournez vers l'arbre, vous obtiendrez une carte qui vous servira éventuellement vers la fin de l'aventure.

* Les enfants qui jouent à faire des ricochets : l'un d'eux est visé par les gens

du cratère. Certainement ont-ils décelé un risque pour eux dans sa personnalité. Ils cherchent à le rendre fou, par le même procédé que celui qu'ils comptaient utiliser avec le centaure (cf les oréades). Il se sent donc persécuté par les aboiements de chien qu'il entend régulièrement. Si vous avez déjà pu aborder ce problème avec le centaure, ce dernier mène l'enquête et vous serez en mesure de rassurer l'enfant sur sa santé mentale. Cela permet de nuancer certaines fins peu heureuses en redonnant un espoir.

Sur le chemin conduisant au cratère

Si vous entreprenez l'ascension durant la journée, vous pourrez trouver la planque de la femme d'Arthur.

Les sœurs jumelles ont tendance à boire ce qu'elles trouvent : si Épane vous accompagne également elle les préviendra du drame qui les attend.

De jour ou de nuit : les deux possibilités présentent des risques qui dépendent de qui vous accompagne et de l'état de ces personnes. Tout peut très bien se passer, ou vous pouvez assister impuissant à une véritable hécatombe.

La ville des gens du cratère

En cellule

D'emblée, vous êtes transporté par les gardes et conduit en prison. Vous êtes séparé des personnes qui vous accompagnaient. Si les résistants vous font confiance, il faut attendre au moins un peu avant de frapper contre la porte. On vous donnera rendez-vous... mais ne parlez pas trop longtemps avec celui qui vous contactera, ou ce dernier se fera arrêter. Vous pouvez lui parler de vos compagnons de route, et il s'arrangera pour les faire libérer (sauf Épane, qui est mieux gardée que les autres). Vous les retrouverez le cas échéant dans le refuge des résistants, mais ils ne pourront plus vous accompagner.

Il existe un moyen de poursuivre avec ceux qui vous accompagnaient (hormis Épane)... mais vous ne pourrez pas être accompagné dans le même temps par Jason si vous le rencontrez dans le refuge des résistants. Dans ce cas, il ne faut pas parler de ceux qui vous accompagnaient à celui qui vous contacte dans votre cellule. Lorsque vous arriverez au niveau de l'écluse, refusez de partir. À ce moment-là parlez aux gardes de ceux qui vous accompagnaient auparavant. Ils accepteront de les libérer.

Ensuite vous pouvez choisir d'attendre jusqu'au bout qu'on vienne vous chercher ou frapper contre la porte. Si vous décidez d'attendre, vous finirez par perdre des points de maîtrise (30 % en tout), mais vous serez un peu plus endurci et vous perdrez moins lors de l'interrogatoire qui suit. Si ce dernier se prolonge vraiment, cela peut être rentable (pas de beaucoup mais suffisamment pour tenir jusqu'au bout).

L'interrogatoire

Vous serez interrogé par l'homme au capuchon brun (on apprend par la même occasion que la ville souterraine était plus infiltrée encore que prévue, puisque le *guide* des gens du cratère la dirige également). La durée de cet interrogatoire est très variable selon vos agissements passés : tout ce qui peut nuire aux gens du cratère est passé au crible, et vous recevez des décharges électriques à chaque réponse insatisfaisante. Mais comme cet interrogatoire a lieu par la pensée, vous pouvez finir par tromper votre interlocuteur.

Si vous risquez de tomber à zéro en termes de points de maîtrise, il faut alors procéder par priorités et lâcher quelques informations mineures. Si vous êtes concerné : les résistants qui vous ont contacté ne doivent surtout pas être identifiés (autrement ils seront pistés et leur refuge sera découvert), et vous devez conserver l'urne funéraire (il faut persister à s'imaginer en train de l'acheter chez le marchand).

Vers l'écluse, conduit par les gardes

Si les résistants ont prévu de faire diversion pour vous permettre de fuir, il

faudra ralentir le pas aux abords du temple puis courir vers le bloc d'habitations. Mais si la situation est déjà plus ou moins désespérée, vous pouvez toujours courir vers le temple quitte à ce que l'ordonateur ne vous laisse pas entrer plus de quelques secondes. À la fin, si vous parvenez à vous débarrasser du *guide*, il pourra éventuellement vous aider... mais il lui faudra au moins pouvoir dire que vous avez voulu vous initier à leurs rites sacrés.

ATTENTION : Il ne faut pas trop éveiller les soupçons en demandant que l'on nous retire les menottes, en demandant à aller au temple... Il faut se laisser conduire jusqu'à ce que l'on ait la possibilité de ralentir le pas. C'est d'ailleurs ce qui a été convenu lorsque l'on vous a contacté dans votre cellule.

Si vous êtes du côté des gens du cratère, au point d'avoir même un tatouage au niveau du cou (que ce soit de votre plein gré ou non), vous pouvez vous rendre au temple en soudoyant le chef des gardes. Celui-ci fait collection d'objets organiques disparus, et il sera sensible à ce que vous lui offriez un gecko récupéré sur l'île du début de l'aventure. Vous pourrez aller plus loin dans la connaissance de leurs étranges croyances... et vous pourrez peut-être récupérer l'une des puces utilisables face au faiseur de chemins. Celle-ci a été développée par les mercenaires, leur objectif étant de neutraliser au maximum ce qui peut être récupéré du passé. En effet, seul le statu quo leur permettra de conserver une raison d'être. Aller au temple permettra également, peut-être, de ne pas effectuer le rituel final.

Le refuge des résistants

L'intérêt de venir jusqu'ici, au risque de les faire repérer si vous n'êtes pas suffisamment vigilant, dépend de ce que vous aurez fait précédemment dans l'aventure. Il ne faut pas hésiter à discuter avec tout le monde, et à visiter les deux dortoirs.

Quant aux parties de dés, seule la première compte puisque c'est celle durant laquelle des objets de valeur sont misés. On ne peut pas sauvegarder en cours de partie, il faut donc sauvegarder avant. On ne peut pas deviner le choix des autres joueurs de façon certaine (ces choix sont déterminés selon une loi de probabilités, fonction de la valeur des dés et du nombre d'occurrences). C'est le seul et unique passage du jeu qui fait intervenir le hasard.

Si vous remportez la partie avec mises, vous emporterez un certain nombre d'objets de valeur. Si les deux sœurs sont dans le refuge, vous pourrez leur donner le fragment de livre ancien. Cela permet de nuancer certaines fins très particulières. Quant aux autres objets, ils ne seront utiles que si vous avez effectué le sacrifice de la femme d'Arthur et récupéré la carte au pied de l'arbre, dans le village des mercenaires.

Juste avant de partir

Vous devrez vous faire accompagner par l'un des deux marins. Le premier, Jason, est le cousin de Sam, que vous avez peut-être rencontré dans la ville souterraine. Il est hostile aux gens du cratère, on peut même considérer sa présence comme une forme d'infiltration. L'autre leur est favorable, au moins au début. En montrant le médaillon offert par Sam, Jason se montrera enthousiaste et comprendra que vous venez de la part de son cousin. Au contraire, si vous possédez ce médaillon suite à l'assassinat de Sam (et que vous le brandissez), il risque de ne pas réagir très positivement.

Vous pouvez, dans un premier temps, refuser de partir et demander quelques pièces de cuivre. De même que les objets de valeur acquis aux dés, elles ne vous seront utiles que si vous avez obtenu la carte au pied de l'arbre, dans le village des mercenaires.

Enfin vous pouvez, dans certaines circonstances, demander à être à nouveau accompagné par ceux qui se sont fait arrêter en même temps que vous à votre arrivée dans la ville... sauf Épane qui restera (de force ?) auprès de l'homme au capuchon brun.

Vers le repère d'Aœunj

Tout le monde trouve un intérêt à ce que le fils de la Terre rejoigne le repère du scientifique. Nous avons vu [ici](#) l'enjeu des différentes puces utilisables face au faiseur de chemins, et chaque groupe (résistants, mercenaires et gens du

cratère) ont développé la leur en espérant que c'est celle que vous utiliserez. Qui plus est, l'importance de ce choix est clairement exagéré aux yeux de tous. En réalité Aœunj voulait rencontrer sa création, le fils de la Terre, afin de lui faire subir une épreuve au moins aussi importante. Il fallait donc donner une motivation suffisante aux gens du cratère pour qu'ils vous envoient jusque chez lui.

Au final, le piège pour le lecteur est de se concentrer sur cette histoire de puces, pensant que cela seul aura un impact déterminant sur l'issue. En réalité, ce piège ne vous était pas destiné.

Les gens du cratère peuvent certes sembler naïfs, car comment pourraient-ils penser a priori que vous allez choisir celle qu'ils vous ont donnée (soit dans les allées du village des mercenaires, soit par l'homme au capuchon brun) ? En réalité ils vous ont inséré un autre type de puce dans le cou, et cette dernière vous fera agir à votre insu le moment venu... sauf si les résistants ont pu vous l'extirper.

Vous voilà donc parti, et tout semble aller pour le mieux en compagnie du marin (Jason ou l'autre capitaine) et, éventuellement, des personnes amicales qui sont toujours avec vous. Évidemment les gens du cratère ont prévu un voyage un peu différent...

Pour commencer, vous serez vite séparé du marin, ce dernier se trouvant emprisonné dans une cage métallique. Comme il vous l'expliquera par la suite, s'il est toujours maître de lui-même au terme du voyage, il devra diriger le navire à-travers une caméra en forme d'œil, mais surtout il sera enveloppé d'une fumée contenant une poudre blanche, dérivée de celle développée dans l'hôpital de la ville souterraine. Si vous souhaitez revoir le marin encore pleinement conscient de ses actes, n'hésitez pas à frapper contre sa cage de temps à autre (il vous répondra de même, comme il peut).

D'autres drames vous attendent peut-être, l'une des deux sœurs peut même y laisser sa peau, et vous entendrez peut-être Arthur se faire tabasser dans la cale du navire. En cause : trois personnages en habits sombres, appartenant à une forme d' « élite » des gens du cratère. Il est d'ailleurs possible que vous

fassiez plus ample connaissance, voire que vous tentiez de vous en débarrasser (avec succès ou non), surtout s'il s'agit de libérer vos amis.

Au cas où vous auriez à faire des choix plus tard, sachez qu'Atlante est le chef et que les deux autres sont des suiveurs. Coupés d'Atlante, et qui plus est si vous leur sauvez la vie, leur comportement changera du tout au tout et ils pourront même vous aider (toutes proportions gardées).

Aœunj et le faiseur de chemins

Le scientifique se trouve être le gardien du village fantôme, sur l'île du début de l'aventure. Il va vous mettre à l'épreuve, vous faisant croire que « le vice et la vertu sont inversés ». Vous commettrez des actes plus ou moins répréhensibles en croyant augmenter votre sens moral, ou au contraire des actes de générosité en croyant faire baisser votre sens moral. Il n'en est rien !

À partir de cet instant, le sens moral apparent qui s'affiche dans le menu « état général » n'a plus de signification. C'est une variable cachée qui sera importante pour la fin. Cette dernière est initialisée sur votre sens moral à l'entrée dans le repère d'Aœunj, puis les deux variables varient en sens opposés.

Votre sens moral aura une importance cruciale si vous êtes du côté des gens du cratère, que ce soit ou non pour les infiltrer. En effet, à la fin de l'aventure, le lien qui vous unit à votre alter ego sera rompu. S'il devient le bras droit du *guide*, et plus encore s'il le remplace à la tête des gens du cratère, le pouvoir que vous lui laisserez entre les mains sera (peut-être) suffisant pour changer considérablement l'issue de l'histoire. Or c'est sur la base du sens moral qu'il agira désormais (le vrai sens moral, et non le sens moral apparent qui s'affiche désormais dans le menu du jeu).

Si vous essayez de communiquer avec le faiseur de chemins, il est possible que vous puissiez identifier l'homme au capuchon brun (que vous avez sûrement déjà croisé brièvement). La propension qu'aura le faiseur de chemins à vous donner cette information est liée également à votre (vrai) sens moral.

En communiquant ensuite cette identité à Aœunj, les résistants pourront peut-être mettre l'homme au capuchon brun hors d'état de nuire.

Au moment de partir, vous pouvez choisir ceux qui vous accompagneront (parmi ceux que vous aurez épargné). Évitez d'emmener Atlante.

Sur le chemin du retour

Si le marin (Jason ou l'autre capitaine) vous accompagne et que vos relations avec lui sont bonnes, il pourra vous conduire vers la deuxième salle secrète des gens du cratère. C'est là que se déroule le cœur de l'expérimentation dans le but de modifier le passé. Y accéder est moins important que d'accéder à la première salle, entre la ville souterraine et l'ancien Japon (à condition d'avoir déjà donné aux bonnes personnes le moyen d'y accéder). Toutefois, la visite peut s'avérer instructive. Si vous avez un peu d'audace et que vous êtes bien accompagné, vous pourrez également libérer la femme cobaye qui s'y trouve.

De plus, si vous parvenez sur place à vous emparer d'un fusil, il pourra s'avérer utile lors de votre retour dans la ville qui borde le cratère. Évidemment, il vous aura fallu utiliser les munitions. Mais vous aurez une chance de le recharger avant votre arrivée.

En effet, une dernière étape vous attend si vous avez obtenu la carte au pied de l'arbre, dans le village des mercenaires. Il s'agit d'une planque dans laquelle se cache une mercenaire. Elle vous aidera à recharger votre fusil. Si vous lui donnez la description de l'homme au capuchon brun, elle saura comment s'en débarrasser (un peu plus sommairement que si les résistants s'en chargent, mais plus efficacement aussi et ce quelle que soit l'issue de l'histoire). Enfin, si vous lui donnez l'équivalent de 20 pièces de cuivre au moins, elle pourra corrompre quelques personnes d'ici le rituel qui vous attend... si ce sont les gens du cratère qui sont toujours en place.

Rituel or not rituel ?

Il ne reste plus que quelques paragraphes, un peu plus si vous comptez tirer dans le tas et si vous tentez de rejoindre le refuge des résistants ou le temple...

À ce stade, cela vaut donc le coup de sauvegarder pour essayer les quelques possibilités qui s'offrent éventuellement à vous.