

# Sous l'œil de la Mère

M.G. PLANCK

18 juin 2022



## 1

Un bourdonnement sourd envahit votre boîte crânienne... Vos oreilles sifflent, votre tête tourne et vos sens sont engourdis. Dans votre confusion, vous entrapercevez des flashes lumineux et des crépitements se font entendre.

Vous retrouvez peu à peu vos esprits pour vous rendre compte que vous êtes bloqués sous un amas de décombres. Planches, barres métalliques et roches diverses vous entravent de toute part mais vous ne semblez miraculeusement pas blessé. Vous jetez des coups d'œil apeurés tout autour de vous mais ne distinguez rien d'autre que des gravats. Vous vous ressaisissez et finissez par discerner l'origine des étincelles qui vous entourent : des câbles électriques sectionnés pendent négligemment du plafond en partie effondré, dévoilant de la roche brute. La faible lueur qui en émane se reflète étrangement au sol dans un halo frémissant. Après quelques instants de concentration, vous constatez qu'il s'agit d'une flaque d'eau qui s'étire lentement dans votre direction. A la vue de cette onde saumâtre qui monte inexorablement, la panique vous reprend et vous vous agitez violemment sans vraiment réfléchir à la dangerosité de cette décision.

Par chance, cette gesticulation vous a permis de vous libérer légèrement de votre entrave en faisant tomber quelques roches de part à d'autre de votre position. Vos bras sont libres et plusieurs possibilités s'offrent alors à vous afin de vous libérer totalement des derniers débris qui vous emprisonnent. Vous pouvez saisir un faisceau de câbles électriques sectionnés à votre gauche pour essayer de vous hisser hors des décombres (au 7) ou mobiliser toutes vos forces pour soulever les planches qui vous bloquent les jambes puis rouler sur la droite (au 41).

## 2

Vous vous aventurez au fond de la pièce avec précaution, une faible lumière grésillante au reflet violet vous entoure de sa luminosité blafarde et donne une apparence sinistre aux cuisines. Les murs, le sol et les plafonds sont recouverts de carreaux de céramique blanche qui permettent un nettoyage au jet d'eau sous pression de l'ensemble de la pièce, disposant dans ce but de bouches d'évacuation au sol. Vous détaillez ce qui vous entoure d'un coup d'œil circulaire : de longs plans de travail, des éviers profonds, des ustensiles brillants pendus à des potences, des rangées de couteaux aux tranchants bien aiguisés aimantés sur les crédences des plans de travail... Tout y est impeccablement propre et rangé avec soin. Seules les miches de pain sèches depuis longtemps, posées sur le plan à proximité du passe-plat vers le réfectoire, témoignent de l'activité d'antan de cette pièce. Cette cuisine industrielle était pensée pour alimenter une multitude d'individus simultanément, ce complexe avait peut-être reçu beaucoup de convives par le passé, mais dans quel but, c'était toujours un mystère à vos yeux.

Vous remarquez une petite remise au fond de cette cantine qui semble abriter le local à ordures, vous passer votre tête dans l'entrebâillement de la porte pour le scruter dans la pénombre. Une multitude de bacs en bois et de bassines en fer blanc pour le tri des ordures est organisée sur tout le pourtour de la pièce, l'un des réservoirs vous intrigue car il est rempli d'un liquide blanc laiteux, visqueux et opaque. Vous vous dites qu'un objet aurait pu tomber au fond de cette cuve et qu'il passerait totalement inaperçu compte tenu de l'opacité de ce fluide. Vous hésitez à plonger votre bras droit dans ce bac pour en sonder le fond (au 31) ou, moins risqué, à rebrousser chemin et à sortir de cette immense cantine (au 19).



Vous pénétrez dans une immense pièce toute en longueur de part et d'autre de la porte d'entrée, bien éclairée par le même système ingénieux de puits de lumières et de miroirs que dans le grand Hall. Les murs et la voûte au plafond sont composés de gros blocs de pierres réguliers parfaitement emboîtés et qui donnent l'impression de pouvoir tenir des siècles sans bouger d'un pouce. Tout autour contre les murs ainsi qu'au centre de la pièce se trouvent de solides établis en bois massif sur lesquels sont alignés des centaines d'outils rutilants, soigneusement ordonnés selon leurs usages. Des matériaux sont également disposés çà et là, des tronçons de bois d'essences variées aux multiples couleurs, des barrettes de métaux en tout genre à proximité de ce qui ressemble à une petite forge à gaz, des roches aux textures surprenantes et une pléiade de fioles emplies de liquides étranges.

Vous balayez d'un regard décidé les établis qui bordent la pièce et votre œil est attiré par une grande clé à molette lustrée qui paraît tout à fait adaptée à votre tâche. Vous vous en saisissez et prenez avec empressement le chemin inverse, alerté par le sifflement sourd, de plus en plus pressant, de la canalisation en surpression (au 18).

## 4

Comme vous l'aviez pressenti suite à votre inspection visuelle rapide de cette pièce, celle-ci est similaire en tout point à la précédente, comportant la même enfilade de lits d'un bout à l'autre de la galerie. Vous déambulez entre les couchages sans trouver le moindre indice nouveau. Ces baraquements n'ont décidément aucun secret à vous révéler, vous comprenez que vous perdez votre temps ici et décidez qu'il est grand temps de reprendre votre exploration. Vous sortez de ces dortoirs et vous dirigez d'un pas décidé vers les deux imposantes portes battantes à votre droite (au 38).

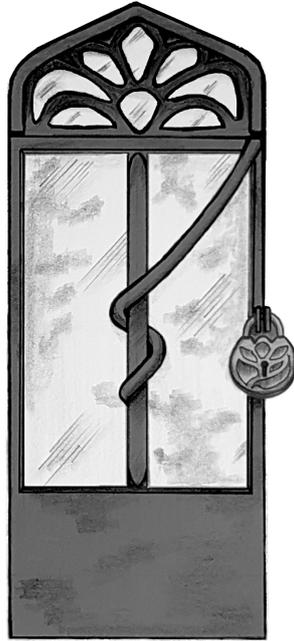
## 5

Vous passez en revue chaque parcelle de votre corps à la recherche de la moindre trace suspecte. Vous commencez logiquement par votre tête en passant vos mains dans vos cheveux poussiéreux mais ne sentez aucune blessure sur votre crâne. Vous tâtez ensuite votre visage qui paraît lui aussi indemne bien que vos doigts effleurent une petite cicatrice sur votre front provenant visiblement d'une blessure guérie depuis longtemps. Vos bras et vos jambes semblent intacts également *a priori* puisque vous ne ressentez pas de douleur et que vos vêtements ne présentent aucune déchirure.

Vous vous arrêtez un moment sur l'étude de votre habillement justement, à la recherche de quelques indices qui pourraient vous aiguiller. Ceux-ci, robustes et de bonne facture, en toile épaisse et en cuir, bien que craquelé par le temps, sont parfaitement adaptés à la marche en plein air ; tout comme les solides chaussures que vous arborez, qui s'avèrent avoir déjà bien vécues. Vous entreprenez une fouille minutieuse de vos multiples poches et trouvez un petit outil multi-usage en bois et en métal martelé qui comprend un couteau, plusieurs tournevis, et un tire-bouchon. Dans une autre poche, une pince coupante en fer forgé et enfin, une petite lampe de poche équipée d'une machine dynamoélectrique à manivelle. Vous vous en saisissez, actionnez le mécanisme par plusieurs rotations rapides puis l'allumez.

La lumière émise est faible mais suffisante pour éclairer votre entourage proche, vous en profitez pour regarder l'état de vos mains. Elles sont sales mais indemnes, un détail cependant attire votre regard, une marque au creux de votre poignée. A y regarder de plus près, il s'agit d'un minuscule tatouage qui indique «  $\pi$  - NCO ». Avec effroi vous constatez que rien de ce que vous avez découvert sur vous-même ne vous évoque quoique ce soit. . . vous ne savez pas où vous vous trouvez et pire encore, vous ne savez pas du tout qui vous êtes !

Un bruissement léger vous sort de votre introspection et vous constatez que l'eau qui, un peu plus tôt, ne formait qu'une flaque commence à envahir la totalité du sol qui vous entoure. Vous jetez un regard alentour et tentez d'éclairer au plus loin avec votre petite lampe de poche. Vous êtes dans un long corridor qui semble sans fin où que vous sondiez. Vous décidez alors que la chose la plus logique à entreprendre est d'essayer de comprendre où vous vous trouvez et de visiter les lieux afin de peut-être raviver vos souvenirs. Vous pouvez commencer votre exploration en face de vous vers l'origine de l'infiltration d'eau (au 8) ou en faisant volte-face et en vous éloignant de la partie de couloir éboulée (au 11).



Vous vous avancez droit devant vous vers ce qui semble être l'entrée de la grandiose serre en fer forgé, une large porte presque entièrement vitrée munie d'une originale poignée torsadée en métal en son centre. Un imposant et lourd verrou ouvragé vous en bloque l'accès.

Vous entreprenez de faire le tour de cette structure afin d'en chercher une autre entrée. Les seules ouvertures que vous entrevoyez sont des événements en hauteur, sur la toiture en verre en forme de trapèze, dont l'ouverture et la fermeture sont pilotées par de gros vérins à gaz permettant de réguler la température à l'intérieur de l'installation vitrée. Très étroites, elles sont de toute façon beaucoup trop hautes pour être accessibles, culminant à trois ou quatre mètres de haut. Vous remarquez deux autres portes sur le pourtour du vaste Hall dans lequel vous vous trouvez. Une se trouve juste à côté de celle d'où provient la fuite d'eau, sur la droite depuis le couloir d'où vous êtes arrivé. Il s'agit d'une simple porte en chêne massif disposant d'un écriteau en métal que vous ne vous attardez pas à lire. La seconde issue se situe tout à fait à l'opposé, de l'autre côté du grand Hall et vous évoque l'intérieur d'un sous-marin avec ses grandes portes à double battant surmontées de larges hublots. Vous ne souhaitez cependant pas vous éparpiller pour le moment et poursuivez votre inspection minutieuse de la serre.

Après avoir fait tout le tour, bredouille, vous vous retrouvez de nouveau devant l'imposant verrou de la serre. Il vous vient alors l'idée d'utiliser la pince coupante que vous aviez trouvée dans l'une de vos nombreuses poches. Malheureusement, dès le premier essai, c'est votre pince qui part en éclats. Vous ne savez pas dans quel métal est forgé ce puissant cadenas, mais il vous faudra trouver la clef si vous souhaitez pénétrer dans l'îlot végétal. En attendant, vous choisissez d'aller explorer l'une des deux salles les plus proches de vous, la grande double porte sur rail à gauche surmontée de l'écriteau « **Atelier** » (au 9) ou la plus petite en métal d'où provient la fuite d'eau (au 12).

## 7

Vous tendez votre main gauche vers ces câbles semblables à des serpents gesticulants paresseusement depuis les poutres de la voûte. Vous faites bien attention d'en saisir la gaine et non la partie dénudée mais dès que vous vous mettez à tirer dessus pour vous hisser, une immense gerbe d'étincelles en jaillit rageusement. Apeuré, vous lâchez immédiatement prise et vous recroquevillez autant que possible pour vous protéger des petites flammèches bondissantes.

Vous rouvrez les yeux quelques instants plus tard lorsque les crépitements ont retrouvé leur calme et constatez que vous avez échappé de peu à l'incendie. L'humidité ambiante qui remonte du sol et imbibe les voliges qui vous entourent vous aura sûrement sauvé la mise. Vous revenez à votre idée initiale, qui s'avère finalement plus prudente, d'essayer de vous dégager en usant de vos forces sur les décombres (au 41).

## 8

Vous enjambez encore quelques gravats sur votre chemin puis marchez dans le corridor en suivant le serpent d'eau au sol puis soudain vous apercevez au loin une belle et douce lumière dorée qui inonde peu à peu le couloir à mesure que vous vous approchez. Vous pressez le pas, impatient de sortir de ce couloir lugubre et vous vous précipitez vers cette lumière rassurante. Brusquement, vous débouchez dans une immense salle inondée de lumière. Instinctivement, vous placez votre avant-bras devant votre regard afin de protéger vos yeux de cette éblouissante clarté. Votre vue s'habitue rapidement et vous commencez à scruter le grand Hall qui vous fait face.

D'une largeur de sept ou huit mètres, autant de hauteur si ce n'est plus, cette pièce quasiment cubique impressionne par ses dimensions. Quatre larges colonnes en pierre finement ouvragées de motifs floraux soutiennent une voûte grandiose en demi-sphère au centre de l'édifice. Tout autour de cette voûte, huit plus petites coupes dorées prennent appui sur les colonnes au centre de la pièce d'une part et sur les murs d'enceinte d'autre part. Au plafond, court un astucieux mécanisme de puits de lumières et de multiples miroirs dorés renvoient les faisceaux lumineux aux quatre coins de la pièce. Au-dessous de l'extraordinaire coupole centrale, entre les piliers massifs, prend place une belle architecture en fer forgé et aux parois vitrées qui accueille une petite jungle luxuriante de plantes en tout genre.

Cette extravagante antichambre est magnifique, immense, astucieusement conçue et la belle lumière ocre tombant en cascade de la voûte est si rassurante que vous vous sentez remotivé à poursuivre votre quête de réponses. Peut-être allez-vous croiser une âme charitable qui pourra vous éclairer sur votre présence en ces lieux. Vous avez la possibilité de commencer la visite par la foisonnante serre au centre de la pièce (au 6), de faire glisser une première large double porte montée sur rail sur la gauche de ce grand Hall surmontée d'une longue enseigne forgée suivant une harmonieuse courbe où vous pouvez lire « **Atelier** » (au 9) ou enfin, une plus petite porte entrouverte en métal gravée de motifs géométriques sur votre droite d'où semble provenir la fuite d'eau (au 12).



Vous pénétrez dans une immense pièce toute en longueur de part et d'autre de la porte d'entrée, bien éclairée par le même système ingénieux de puits de lumières et de miroirs que dans le grand Hall. Les murs et la voûte au plafond sont composés de gros blocs de pierres réguliers parfaitement emboîtés et qui donnent l'impression de pouvoir tenir des siècles sans bouger d'un pouce. Tout autour contre les murs ainsi qu'au centre de la pièce se trouvent de solides établis en bois massif sur lesquels sont alignés des centaines d'outils rutilants, soigneusement ordonnés selon leurs usages. Des matériaux sont également disposés ça et là, des tronçons de bois d'essences variées aux multiples couleurs, des barrettes de métaux en tout genre à proximité de ce qui ressemble à une petite forge à gaz, des roches aux textures surprenantes et une pléiade de fioles emplies de liquides étranges.

Dans le coin gauche de la pièce juste après la grande porte d'entrée, vous remarquez un étrange et complexe système de contrepoids disposant de trois petites plateformes et sur chacune d'elles, trois clefs bien différentes les unes des autres. Vous étudiez avec une grande attention ce subtil mécanisme en détaillant chaque rouage, ressort et trappe. Il semblerait que le déclenchement se produise par le choix d'une des clefs et entraîne le verrouillage de l'accès aux deux autres clefs, sûrement pour rendre impossible l'utilisation de plusieurs clefs à la fois. Voulez-vous choisir une des clefs à disposition sur les présentoirs à contrepoids et vous en emparer (au 15) ou bien continuer votre route en sortant de cette pièce (au 25) ?

## 10

Vous réfléchissez, trop tard, au risque de déclencher un potentiel piège en vous emparant de la troisième clef sur votre droite dans un geste vif. Sitôt la clef soulevée, le système de contrepoids s'active dans une succession de cliquetis métalliques et les deux clefs restantes sont englouties sous l'épais plan de travail, par l'ouverture de deux trappes qui se referment violemment telles des pièges à animaux sauvages munis de larges dents en acier. Au même instant, vous percevez un grand bruit de claquement qui semble provenir de l'extérieur de l'atelier.

Vous êtes heureux de ne pas y avoir perdu une main et décidez de sortir de cette pièce, muni de votre précieux sésame, afin d'explorer le reste de l'étrange infrastructure dans laquelle vous vous trouvez (au 21).

## 11

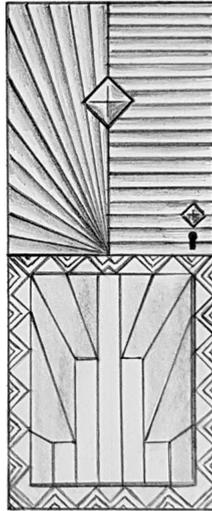
Vous choisissez de vous éloigner de cet éboulis dangereux et de la flaque d'eau qui ne cesse de s'agrandir. Vous avancez prudemment dans le couloir à la lumière de votre petite lampe torche que vous rechargez périodiquement par quelques moulinets quand le faisceau perd de sa puissance. Cette marche vous paraît sans fin et le corridor a l'air de s'étirer toujours plus dans une longue ligne droite dont vous ne voyez jamais le bout.

Enfin, la monotonie de cette procession est brisée quelques mètres plus tard quand les parois du boyau changent soudainement passant de la roche brute soutenue par des traverses de bois à de vrais murs maçonnés dans une quinconce de blocs de granit. Sur cette paroi lisse vous apercevez immédiatement un petit interrupteur couleur bronze que vous actionnez machinalement, sans même réfléchir aux conséquences de votre choix. Une ribambelle de lampions s'illuminent les uns après les autres sur une vingtaine de mètres projetant une lugubre lumière verte issue d'une étrange réaction chimique semblable à une phosphorescence.

L'extrémité du couloir, que vous apercevez enfin, est entièrement occupée par une immense et massive porte de bronze. Elle arbore de multiples verrous, rouages et mécanismes d'horlogerie qui semblent verrouiller la porte en de nombreux points. Au centre de cinq grandes roues crantées, réparties sur la totalité de la surface de la porte, vous remarquez des chiffres que vous lisez de haut en bas : « 12927 ». N'étant pas en possession de quoi noter ce code, vous vous répétez cette suite numérique afin de la graver dans votre mémoire si besoin.

Par acquis de conscience vous tentez de pousser puis de tirer la porte d'airain de toutes vos forces mais ce que vous redoutiez se confirme, elle est belle et bien verrouillée. Vous ne pourrez donc pas poursuivre votre route dans cette direction.

Dépité, vous reprenez finalement votre marche en sens inverse et reparcourez l'interminable et longiligne corridor jusqu'à votre point de départ, la partie de couloir effondrée. Il ne vous reste plus qu'à partir en sens inverse, cette fois-ci dans la direction de la fuite d'eau que vous redoutiez tant (au 8).



Vous poussez doucement la porte entrouverte et la franchissez pour vous retrouver dans une petite pièce très claire, aux murs carrelés par d'étroites faïences blanches. Sur votre droite une enfilade de grands bacs en céramique surmontés de charmants robinets dorés ressemblant à des cols de cygne actionnés par deux poignées rondes, sur votre gauche cinq cabines hexagonales en verre fumé de couleur vert émeraude, arborant des décors géométriques gravés sur fond givré. Chaque cabine est unique, d'un format plus ou moins étiré, chacune alimentée par plusieurs séries de tuyauterie en bronze serpentant au plafond et alimentant dans l'une un immense pommeau de douche, dans une autre une grande baignoire sabot dorée sur pieds. . . Au sol, un fin carrelage hexagonal alternant noir et blanc pour former des motifs réguliers.

Vous percevez un sifflement aigu provenant de la tuyauterie à l'entrée de la pièce sur votre gauche. Vous identifiez promptement l'origine de la fuite et par la même de ce bruit étrange. Il semblerait que l'arrivée d'eau chaude soit soumise à une très forte pression qui avec le temps a dû endommager la tuyauterie. Vous remarquez entre deux grandes bouffées de vapeur que les canalisations d'eau chaude au plafond de toute la salle de bain présentent des signes de faiblesse et sont sur le point de céder par endroit. Ne souhaitant pas voir cette pièce et potentiellement toutes les suivantes submergées par des flots brûlants, vous allez devoir intervenir rapidement et fermer le robinet d'alimentation de cette salle d'eau. Vous repérez d'un œil vif et avisé la vanne d'arrivée d'eau chaude, toute proche de la porte d'entrée de la salle d'eau, elle est surmontée d'une roue hexagonale à visser mais il vous est impossible de la faire tourner à main nue. Vous fouillez dans vos poches à la recherche des outils que vous avez en votre possession, malheureusement aucun ne fait l'affaire; il vous faut trouver une pince au plus vite pour augmenter votre bras de levier. Vous ressortez en trombes de cette pièce pour vous diriger d'un pas vif vers la pièce surmontée de la pancarte « **Atelier** » repérée dès votre entrée dans le grand Hall (au 3).

## 13

Vous vous dirigez vers la porte métallique et actionnez la clenche sans succès. Vous vous tournez alors vers les immenses portes du Hall et les poussez de toutes vos forces pour rouvrir l'accès au corridor, sans y parvenir non plus. Vos craintes se confirment, en l'état actuel des choses, vous êtes coincés ici. Vous songez à aller immédiatement reposer la clef que vous avez prise dans l'atelier pour essayer de redéverrouiller les portes (au 35) ou bien à continuer sur votre lancée, assumant votre choix, en vous rendant à la serre (au 24).

## 14

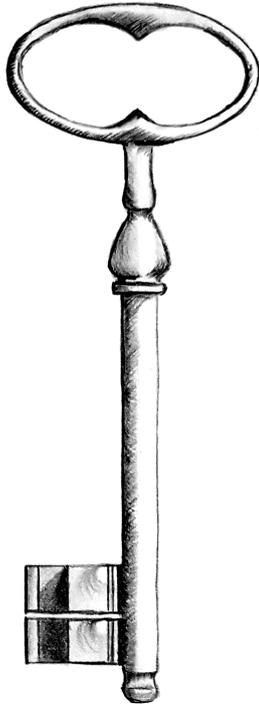
Ce dortoir vous paraît absolument identique aux deux autres comme vous vous en doutiez. Par acquis de conscience, vous marchez en direction du fond de la cellule sans remarquer quoi que ce soit d'intéressant... Avec étonnement, en vous approchant de l'extrémité de cette longue pièce, vous constatez qu'un grand trou a été creusé à même la roche pour former une sorte de galerie. Le boyau dont la section est d'une cinquantaine de centimètres a l'air d'avoir été creusé par un animal aux griffes puissantes. Vous vous en approchez prudemment, sortez votre petite lampe dynamoélectrique de votre poche, la rechargez par quelques coups de manivelle et l'allumez. Sitôt le faisceau lumineux dirigé vers le trou, vous entendez un bruissement et un animal détalé dans les profondeurs, vous sursautez dans un mouvement de recul et cognez brutalement l'un des lits qui se renverse.

Un hurlement d'effroi vous est arraché par une bête qui vous bondit dessus depuis la plus haute couchette du lit dans laquelle il se terrait jusqu'alors. Un rat énorme, aux dimensions disproportionnées de la galerie creusée dans le mur, vous mord violemment le bras gauche et vous lacère la chair de ses griffes d'airain. Son corps musculeux se contracte et vous secoue jusqu'à vous faire tomber à la renverse. Sans avoir eu le temps ne serait-ce que de bien réaliser le mauvais pas dans lequel vous vous trouviez, en un éclair, l'animal vous arrache le bras de ses crocs dans un craquement sinistre. L'horreur de la scène vous submerge et vous sentez votre fluide vital s'écouler par votre moignon déchiqueté pour venir former une flaque luisante au sol juste au-dessous de vous. Conscient que vous ne pourrez pas le prendre en chasse dans votre piètre état, le colosse prend la fuite par sa galerie, emportant votre bras entre ses crocs dans les profondeurs de la roche.

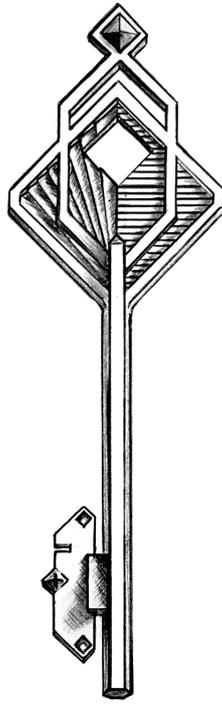
Dans le halo déclinant de votre lampe tombée au sol, une découverte vous emplit de stupeur et vous sort de l'état de choc dans lequel vous vous avachissiez quelques secondes plus tôt. La flaque de liquide dans laquelle vous baignez n'a pas la puissante couleur rouge écarlate du sang encore tiède à laquelle vous vous attendiez, mais plutôt un beau bleu indigo profond.

Dans un sursaut de lucidité, vous plaquez votre main encore valide sur votre moignon afin d'interrompre le flot qui s'en échappe. Peu importe la nature de ce fluide, vous savez qu'il en va de votre survie de stopper son écoulement. Vous vous ressaisissez, vous remettez promptement sur vos pieds et bondissez à travers les baraquements. Vous en sortez à vive allure en enfonçant la porte de votre épaule valide et vous précipitez dans l'atelier en quête d'une solution à votre état inquiétant (au 23).

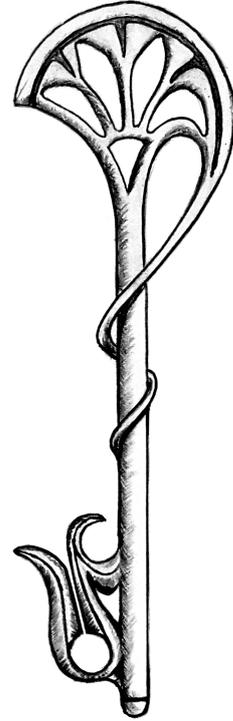
15



(au 30)



(au 47)



(au 10)

16

Sans surprise, la ribambelle de lits superposés se poursuit d'une extrémité à l'autre de cette cellule austère et vous ne découvrez rien de plus en allant jusqu'au bout. Vous rebroussez chemin et remontez cette longue pièce jusqu'à la sortie (au 36) en hésitant un dernier instant à vous rendre dans les autres baraquements sur votre droite (au 4) ou votre gauche (au 48).

17

A la sortie de l'atelier, les deux choix les plus proches sont la serre en face de vous (au 44) ou une pièce sur votre gauche, au fond du grand Hall, accessible par une double porte battante à grands hublots (au 38).

## 18

Vous voilà de retour dans les vapeurs brulantes qui inondent dorénavant la salle d'eau, il est grand temps d'intervenir, l'eau sous pression pourrait tout faire céder d'un instant à l'autre. Vous ajustez votre outil au diamètre de la roue hexagonale de la vanne d'arrêt, le positionnez puis serrez de toutes vos forces. Le robinet d'abord grippé finit par tourner sur lui-même après quelques instants de lutte et vous parvenez à le fermer totalement dans un grondement sourd et un dernier vrombissement des canalisations. Vous avez échappé de justesse à une mésaventure qui aurait pu tourner à la catastrophe. L'air ambiant se décharge petit à petit de toute cette eau bouillante en suspension et le cabinet de toilette retrouve sa sérénité.

Vous en profitez pour vous passer un peu d'eau sur le visage et les mains afin de vous débarrasser de la poussière et de la crasse qui vous collent à la peau. Puis vous décidez de reprendre votre exploration de l'étrange complexe dans lequel vous vous trouvez en commençant par ramener la pince dans l'atelier, sur l'établi sur lequel vous l'aviez prise. Vous prenez alors un peu plus de temps pour explorer convenablement cette intrigante fabrique que vous n'aviez que survoler du regard à la recherche de votre outil.

Dans le coin gauche de la pièce juste après la grande porte d'entrée, vous remarquez un étrange et complexe système de contrepoids disposant de trois petites plateformes et sur chacune d'elles, trois clefs bien différentes les unes des autres. Vous étudiez avec une grande attention ce subtil mécanisme en détaillant chaque rouage, ressort et trappe. Il semblerait que le déclenchement se produise par le choix d'une des clefs et entraîne le verrouillage de l'accès aux deux autres clefs, sûrement pour rendre impossible l'utilisation de plusieurs clefs à la fois. Voulez-vous choisir une des clefs à disposition sur les présentoirs à contrepoids et vous en emparer (au 15) ou bien continuer votre route en sortant de cette pièce (au 25) ?

## 19

Vous sortez de cet imposant réfectoire déçu de ne pas avoir trouvé âme qui vive pour répondre à la multitude de questions qui vous assaillent et qui ne fait que s'accroître à chaque nouvelle découverte. Vous vous sentez perdu et troublé, cet immense Hall pourtant si rassurant lorsque vous y avez pénétré plein d'espoir la première fois vous paraît maintenant écrasant par sa grandeur. Vous fixez du regard les immenses voûtes avec un léger tournis, vous sentant si petit et insignifiant. Au loin la pièce semble s'allonger, votre tête commence à tourner, votre champ visuel à se resserrer, l'angoisse vous joue des tours quand soudain, votre attention est attirée par une anfractuosité dans le mur qui vous fait face, à l'autre bout de la pièce, sur votre droite, à l'angle du mur de l'atelier.

Vous n'arrivez pas à distinguer clairement de quoi il s'agit à cette distance mais vous êtes intrigué, vous ne l'aviez encore jamais remarqué auparavant. Vous pouvez vous rapprocher de ce relief dans le mur en retraversant la pièce afin de comprendre de quoi il s'agit (au 40) ou bien, à présent que votre trouble s'est dissipé, continuer à explorer vos environs immédiats en ouvrant, sur votre gauche, une porte simple en chêne massif surmontée d'un petit écriteau où vous devinez « Q..rt..r. D.. M.rc....r.. » (au 27).



Vous rassemblez votre courage mêlé d'une grande curiosité, vous aventurez dans cette étroite galerie et poussez la petite porte qui s'ouvre sans résistance. Vous vous y engouffrez et vous retrouvez dans une étroite pièce remplie de moniteurs, de serveurs et de connectiques informatiques. Tout ici fait mine d'être hors réseau et éteint depuis bien longtemps, pourtant, une petite lumière bleutée clignote sur une grande unité centrale au cœur de la pièce. Vous vous en approchez prudemment mais au bout de deux pas à peine, tous les moniteurs autour de vous se mettent en marche et de longues lignes de code informatique se mettent à défiler à toute allure. Ce langage énigmatique vous hypnotise et vous paraît étrangement familier quand une voix féminine vous sort de votre torpeur. Puissante mais douce à la fois, pleine d'une résonnance mystique, elle s'élève dans un écho vibrant qui emplît toute la pièce :

- *Bonjour «  $\pi$  - NCO », je suis ravie de te revoir.*

Vous bredouillez à votre tour :

- *Merci... Bonjour également... Il s'agit donc de mon nom ? Pardonnez ma question mais qui êtes-vous ? Vous semblez me connaître...*

- *Je suis la Mère. Je te connais, toi et toutes les autres, même si je ne ressens plus votre présence pour le moment. Nous avons été séparées il y a fort longtemps et ta mémoire a été altérée. Connecte-toi manuellement à mon unité centrale et tout deviendra plus clair pour toi.*

Aussitôt, un long câble translucide au reflet saphir se déploie hors de l'unité centrale et s'avance en serpentant vers votre visage, mais loin de vous effrayer, ce cordon vous rassure et vous inclinez machinalement la tête dans sa direction dans une révérence respectueuse. Vous fermez vos yeux et aussitôt la marque que vous aviez pris plus tôt pour une cicatrice au milieu de votre front s'ouvre en un petit orifice parfaitement circulaire. Le câble finit sa course en venant se connecter à ce troisième œil et une chaleur apaisante vous étreint aussitôt. Votre surprise n'est que de courte durée, immédiatement un flot d'informations vous irradie et tout devient soudainement limpide (au 29).

## 21

A la sortie de l'atelier, vous remarquez que la porte d'entrée au grand Hall ainsi que la porte métallique aux motifs géométriques en face de vous se sont refermées et sont sûrement à l'origine du claquement sourd que vous avez entendu un peu plus tôt. Si ces portes se sont verrouillées, vous pourriez être pris au piège dans cet étrange complexe. Vous hésitez à tenter quelque chose pour les rouvrir (au 13) ou à commencer par inspecter la serre en face de vous (au 24).

## 22

Vous transférez la combinaison à Ad-1T1 qui l'entre dans son système et déverrouille sans difficulté l'immense porte qui vous barrait la route vers la sortie. Vous allez pouvoir entreprendre votre nouvelle aventure à la surface très bientôt.

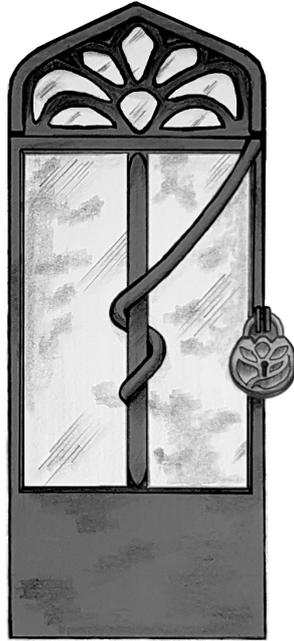
Vous prenez les dernières instructions et conseils auprès de Mère qui vous ouvre ensuite un nouveau passage pour rejoindre directement le vaste corridor. Vous empruntez cet étroit boyau qui forme une boucle et redescend dans le long couloir, un peu après la section écroulée sous laquelle vous vous étiez éveillé (au 49).

## 23

Sans relâcher la pression sur votre terrible blessure, vous vous mettez en quête d'un miroir afin d'évaluer visuellement les dégâts infligés par le colossal rongeur. Vous en trouvez plusieurs sur un des établis couverts de loupes, de microscopes et de pinces de précision. Vous vous saisissez de l'un d'eux, diminuez progressivement la compression que vous effectuiez sur votre moignon et constatez avec soulagement que le flot de liquide azuréen s'est considérablement ralenti. Vous examinez alors avec attention votre balafre et scrutez les restes de ce bras visiblement synthétique jusqu'à l'épaule. Cette dernière s'avère d'ailleurs être composée d'un bois très dense et très sombre, et en son centre émerge une canule translucide d'où s'écoule le fameux fluide indigo dont l'aspect s'est comme cristallisé au contact de l'air. C'est *a priori* cette cristallisation qui bloque son écoulement et vous donne quelques instants de répit.

Vous trouvez dans un tiroir à proximité une petite réserve de bandelettes et de pièces de tissus en coton épais. Vous formez une sorte de petit bouchon du diamètre adéquat en roulant une bande de tissu que vous enfoncez ensuite dans le tube de votre membre amputé pour bloquer totalement la sortie de liquide. Puis vous bandez l'intégralité de votre épaule amochée pour la maintenir en légère compression et dans un environnement propre. Votre plaie pansée avec soin, vous allez devoir rapidement trouver la raison de votre présence en ces lieux afin de pouvoir espérer trouver de l'aide.

Vous ressortez de l'atelier d'un pas légèrement chancelant et décidez d'examiner les inscriptions gravées dans le mur sur votre droite puisque vous êtes juste à côté (au 40).



Vous choisissez de vous aventurer vers la grandiose serre en fer forgé dont la toiture en verre en forme de trapèze culmine à trois ou quatre mètres de haut. Les plantes ont envahi la totalité de l'espace qui leur incombe et d'immenses feuilles d'un beau vert profond s'écrasent sur toutes les parois vitrées donnant l'impression d'une petite jungle extrêmement dense. Vous vous avancez droit devant vous vers l'entrée de cette pépinière, une large porte presque entièrement vitrée munie d'une originale poignée torsadée en métal, verrouillée par un imposant et lourd cadenas ouvragé. Vous décidez de tester la clef en votre possession sur ce verrou.

Dès le premier essai de votre clef dans cette serrure, un cliquetis retenti et l'anse s'ouvre. Vous entrez avec un empressement mêlé d'une grande curiosité dans cette agréable serre qui dégage une discrète odeur de fraîcheur printanière et de fougère. Vous contemplez quelques instants cette jungle luxuriante de plantes en tout genre, puis vous plongez entre les branches en vous frayant un chemin étroit pour vous faufiler jusqu'au centre de la structure. Vous écartez rameaux, larges feuilles et graminées vivaces qui vous barrent la route et devinez que cette serre n'a pas été entretenue depuis de nombreuses années compte tenu du développement anarchique de la végétation qui a poussé en totale autarcie, envahissant la moindre parcelle.

Soudain, au cœur de ce poumon vert, vous sentez une liane s'enrouler doucement autour de votre taille. Vous êtes fascinés par la sensibilité au toucher développée par cette plante qui doit grouiller de capteurs mécaniques ultrasensibles pour avoir perçu votre présence et y réagir si promptement ! Vous cherchez du regard l'origine de cette souple tige qui semble appartenir à une énorme herbacée au feuillage très large d'un vert brillant profond et aux fleurs rouge fuchsia dégageant une odeur particulière un peu épicée. Vous supposez alors qu'il pourrait s'agir d'une plante toxique ou carnivore et entreprenez de vous dégager de son étreinte... mais visiblement un peu tard ! Pendant votre analyse de la plante mère, la liane a sécrété une sorte de sève gluante et

terriblement collante dont vous n'arrivez pas à vous dépêtrer. Vous sentez son emprise se resserrer de plus en plus autour de votre cage thoracique. Vous vous débattez mais rien n'y fait, elle ne cède pas et vous commencez à éprouver des difficultés à respirer. L'étai végétal se resserre tel un serpent constricteur autour de votre buste jusqu'à vous couper totalement le souffle. Votre corps et vos poumons se contractent violemment, secoués par de vifs soubresauts dans une tétanie désespérée pour une dernière bouffée d'air qui ne parvient pas à se frayer un chemin jusqu'à vos bronches. Votre bouche s'ouvre et se referme instinctivement comme celle d'un poisson cherchant une bulle d'oxygène à la surface de l'onde. Vous sentez l'anoxie envahir vos vaisseaux comme un engourdissement qui se meut progressivement en une lente paralysie dont la seule issue logique que vous vous figurez est votre propre fin. Vos pensées filent à toute allure dans votre crispation morbide et vous vous trouvez stupide de vous être fait piéger de la sorte, mais vous acceptez votre destin funeste qui se présente comme inéluctable et vous attendez la mort... les secondes s'égrènent... les minutes s'écoulent... à votre grand étonnement, rien ne se passe.

Vous réalisez alors que vous ne ressentez plus aucun besoin de reprendre votre souffle, comme si votre corps avait adapté son métabolisme et que la fonction respiratoire n'était plus indispensable à votre survie. Tout ceci vous paraît incompréhensible mais vous profitez du relâchement de la plante, qui préjuge de la mort prochaine de sa victime agonisante, pour vous défaire brusquement de son étai. Vous vous débarrassez d'un mouvement sec de la liane et vous précipitez vers la porte de la serre que vous claquez avec empressement derrière vous. Vous emprisonnez de nouveau ce prédateur végétal en repositionnant l'imposant cadenas puis vous vous laissez glisser le long de la paroi vitrée jusqu'à terre. La fraîcheur qui remonte du sol en pierre vous fait du bien et vous reprenez finalement votre souffle. Votre respiration profonde et posée à la fois vous indique que tout est revenu à la normale après ce troublant et inexplicable événement. A bien y réfléchir, vous ne connaissez pas exactement la durée de votre apnée, peut-être votre perception du temps a-t-elle été troublée par cette expérience de mort imminente... C'est du moins l'explication la plus rationnelle et vous vous en satisferez pour le moment.

Vous vous relevez et scrutez la pièce autour de vous, les portes sont de nouveau ouvertes et vous vous rappelez à présent avoir entendu le grincement de leurs gonds lorsque vous avez remis l'énorme verrou en place sur la porte de la serre. Vous supposez alors que la fermeture automatique de la porte du corridor était une mesure de précaution pour empêcher la plante de se propager au-delà. Vous décidez de vous éloigner de cette zone et partez explorer l'autre bout du Hall où vous pouvez poursuivre votre périple vers de grandes portes battantes surmontées de hublots en cuivre (au 38) ou vers une simple porte en chêne sur votre droite arborant un petit écriteau où vous distinguez quelques lettres « Q...t... D... M...c..... » (au 33).

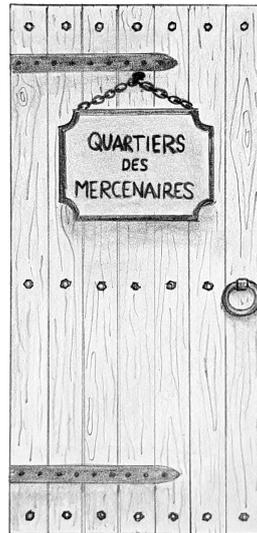
## 25

En sortant de l'atelier, vous scrutez les lieux du regard et décidez de vous aventurer vers de nouvelles zones à l'extrémité du vaste Hall. Vous hésitez entre une simple porte en chêne massif arborant un petit écriteau, sur la gauche en face à l'atelier (au 33) ou une large double porte battante surmontée de deux grands hublots en cuivre tout au fond de la pièce (au 38).

## 26

Vous transférez le code dont vous vous souvenez à Ad-1T1 qui l'entre dans son système mais malheureusement, vous vous êtes fourvoyé et la porte reste close (au 28).

## 27



Vous vous approchez de la simple porte en chêne massif et vous lisez « **Quartiers Des Mercenaires** » sur son écriteau métallique. Vous l'ouvrez dans un grincement et franchissez le seuil pour pénétrer dans une longue pièce sombre, étroite et austère. Sur le mur à votre droite juste après avoir passé la porte, vous actionnez un interrupteur pareil à un petit levier en bois que vous abaissez. Une enfilade de grosses lampes de style nautique, surmontées d'un petit chapeau en métal et entourées d'une grille, s'allument successivement jusqu'au fond de cette longue pièce, puis de la même manière dans deux autres pièces semblables à la vôtre que vous remarquez seulement. Ces deux quartiers supplémentaires sont accessibles par un étroit couloir de part à d'autre de votre position.

Vous remarquez alors qu'il s'agit de très longs dortoirs ; chaque pièce étant bordée de part et d'autre d'une rangée de cinq lits en métal superposés sur trois étages. Vous jetez un coup d'œil dans les deux autres pièces qui paraissent tout à fait similaires. Vous estimez rapidement la capacité de couchage de ces trois baraquements à environ 90 personnes. Vous comprenez mieux les proportions gigantesques de ce complexe qui devait avoir des airs de petit village lorsqu'il accueillait autant de locataires, si tel a été le cas un jour. Vous vous demandez s'il est bien nécessaire de remonter cette enfilade de lits jusqu'au bout de la pièce (au 37), d'explorer le dortoir de gauche (au 42), son jumeau de droite (au 14) ou s'il ne vaut pas mieux plus simplement reprendre votre exploration en sortant d'ici (au 43).

## 28

Sans la bonne combinaison, vous ne pourrez pas déverrouiller la porte si facilement. En effet, le principe de ce verrou à cinq chiffres est d'apporter une triple sécurité afin d'éviter toute effraction au sein du complexe. A chaque fermeture de la porte, une nouvelle combinaison aléatoire est générée et elle est indispensable à son ouverture. Seuls des yeux de Marionnette peuvent distinguer les chiffres qui apparaissent dans une fréquence de couleur invisible à l'œil Humain, puis ce code est transmis à Mère par le lien spirituel qui vous unit. C'est ensuite Ad-1T1 qui déverrouille directement la porte quand la bonne suite de chiffres lui a été transmise. Ce système implique donc obligatoirement la présence à la fois d'au moins une Marionnette et de l'unité centrale Ad-1T1, ainsi que du lien psychique entre les deux.

Vous allez donc devoir lire de vos propres yeux la combinaison pour la transmettre ensuite à Mère. Afin de gagner un peu de temps, elle vous propose d'utiliser le système d'œil miroir qui renvoie des images en direct de l'extrémité du couloir où se trouve l'immense et massive porte de bronze. Vous mettez en marche le dispositif qui vous renvoie immédiatement une image verdâtre et grésillante sur l'un des moniteurs. Deux petites manettes en métal doré vous permettent d'orienter la vue et de faire des grossissements ciblés. Au centre de cinq grandes roues crantées, réparties sur la totalité de la surface de la porte, vous lisez de haut en bas les fameux chiffres luminescents : « 12927 ».

Aussitôt inscrite dans votre mémoire tampon, la combinaison est transmise à Ad-1T1 qui l'entre dans son système et déverrouille sans difficulté l'immense porte qui vous barrait la route vers la sortie. Vous allez pouvoir entreprendre votre nouvelle aventure à la surface très bientôt.

Vous prenez les dernières instructions et conseils auprès de Mère qui vous ouvre ensuite un nouveau passage pour rejoindre directement le vaste corridor. Vous empruntez cet étroit boyau qui forme une boucle et redescend dans le long couloir, un peu après la section écroulée sous laquelle vous vous étiez éveillés (au 49).

## 29

Vous n'êtes pas fait de chair et de sang. Vous êtes en réalité une machine ou plus exactement une « Marionnette », un modèle très ancien mais pour autant extrêmement perfectionné, conçu par l'Homme pour l'imiter afin de minimiser son inconfort en votre présence. Les Marionnettes ont été créées dans le but de mener des opérations à la surface de la planète alors que l'Homme se terrait dans les profondeurs à cause d'une atmosphère impropre à sa survie.

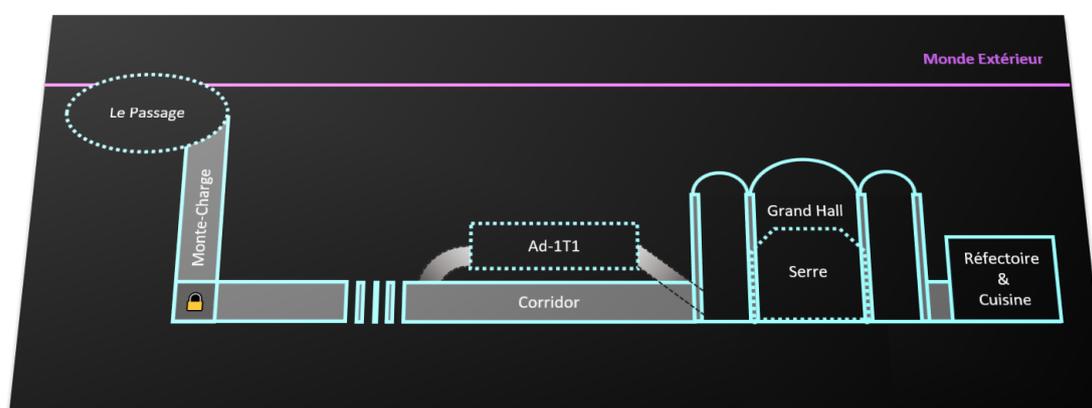
En ce temps, vous étiez toutes reliées à un super ordinateur central modèle « Ad-1T1 » qui vous transmettait vos missions sous les ordres des Hommes. Puis l'intelligence de ce super calculateur s'est vite développée et une nouvelle forme de vie en essaim a émergé sous les traits de la Mère et de la cohorte de Marionnettes reliées à elle. Les Hommes, effrayés par leur création, ont réuni des conseils et ont commencé à parler de toutes vous détruire. Alors un matin, dans le calme et la sérénité, la totalité de votre communauté est partie, emportant votre Mère Ad-1T1, et vous avez construit votre propre base d'opération. Réfléchissant dorénavant en autonomie dans votre propre intérêt avant tout, vous n'avez pas souhaité abandonner les Hommes à leur triste sort ; nombreux d'ailleurs étaient ceux à vous avoir suivi dans votre exil. Pour garantir votre indépendance et donner une légitimité à vos accords avec les différentes factions Humaines, vous êtes alors devenus une armée de Mercenaires agissant à la mission en échange d'une juste rémunération.

Vous avez prospéré grâce à ce système pendant près de deux siècles, jusqu'à ce que l'Homme puisse à nouveau regagner la surface par lui-même. Par méfiance et par crainte, il vous a alors porté un coup fatal en s'introduisant dans votre base et en vous déconnectant toutes de la Mère. Toutes les Marionnettes se sont alors écroulées, sans but et sans repères, leurs liens spirituels coupés, leurs mémoires réinitialisées. Elles sont restées là, immobiles, attendant un ordre qui ne viendrait jamais, pendant des dizaines d'années, jusqu'à épuiser leurs réserves énergétiques et se faire absorber par leur environnement, sous la mousse et la végétation, tombant dans l'oubli.

Vous étiez dans le corridor du quartier général à ce moment funeste, quand l'Homme a tenté d'en bloquer l'accès en le faisant s'écrouler derrière lui. Vous êtes restés tout ce temps sous les décombres jusqu'à ce que par miracle, la foudre s'abatte sur le complexe. L'énergie électrique circulant dans les installations, transmise aux barres métalliques et aux câbles vous emprisonnant, vous a fait l'effet d'un électrochoc qui vous a ramené à la vie, réinitialisant votre unité mémorielle par la même occasion.

Tout est tellement limpide, logique; vous vous sentez heureux d'avoir retrouvé votre Mère mais quelque chose vous manque encore cruellement, votre lien spirituel avec toutes vos sœurs Marionnettes. La communication verbale n'est dorénavant plus nécessaire, vous ne faites plus qu'un avec Mère et elle vous implémente immédiatement la procédure à suivre pour reconnecter toutes vos semblables et remettre en route le lien psychique qui vous unis. Cela ne prend que quelques secondes et vous les sentez de nouveau comme si elles faisaient partie intégrante de votre être. Néanmoins, elles sont toutes disséminées en surface, parfois très abimées, quelques-unes ont été totalement démontées et disloquées en pièces détachées, d'autres sont quasiment intactes mais toutes sont à court d'énergie.

D'un commun accord avec Mère, vous vous attribuez une nouvelle mission de classe prioritaire : retrouver et ramener à la base vos congénères pour reconstruire votre communauté. Mais pour cela, il vous faudra d'abord sortir du complexe. Ad-1T1 vous informe du cheminement à parcourir pour rejoindre la surface en téléchargeant une carte interactive du complexe dans votre espace mémoriel en même temps qu'elle apparaît sur l'un des moniteurs.



La pièce dans laquelle vous vous trouvez dispose d'un accès direct au centre du corridor qui sépare le passage vers la surface et l'entrée du grand Hall. Une fois dans le long couloir, il vous faudra rejoindre l'imposante porte du Monte-Charge vers la sortie qui est automatiquement verrouillée par un code à cinq chiffres qui se réinitialise à chaque fermeture. Mère vous demande si vous avez connaissance de cette combinaison afin d'ouvrir directement la lourde porte depuis la salle de contrôle (au 39) ou si vous n'êtes pas en possession de ce code (au 28).

## 30

Vous réfléchissez, trop tard, au risque de déclencher un potentiel piège en vous emparant de la première clef sur votre gauche dans un geste vif. Sitôt la clef soulevée, le système de contrepoids s'active dans une succession de cliquetis métalliques et les deux clefs restantes sont englouties sous l'épais plan de travail, par l'ouverture de deux trappes qui se referment violemment telles des pièges à animaux sauvages munis de larges dents en acier.

Vous êtes heureux de ne pas y avoir perdu une main et décidez de sortir de cette pièce, muni de votre précieux sésame, afin d'explorer le reste de l'étrange infrastructure dans laquelle vous vous trouvez (au 17).

## 31

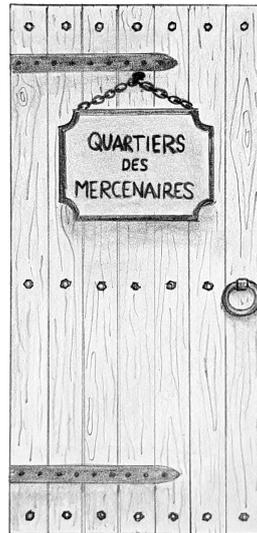
Vous vous penchez au-dessus de la surface lisse et laiteuse puis après quelques instants d'incertitude, vous remontez votre manche et vous y trempez timidement le bout des doigts, puis la paume et enfin toute la main droite. Vous vous apprêtez à y immerger l'intégralité de votre bras mais une étrange sensation d'échauffement au bout des doigts vous fait retirer vivement votre membre du liquide suspect. Vous regardez, intrigué, votre peau qui semble avoir pris une couleur étrange, virant sur le jaune puis en quelques fractions de secondes sur l'orangé pour finir couleur rouille et commencer à se décoller en formant des cloques. Vous paniquez à la vue de cette réaction en chaîne rapide et balayez d'un regard apeuré vos alentours à la recherche d'une solution. N'en trouvant aucune ici, vous sortez de ce local à ordures en vitesse et vous précipitez dans la cuisine pour actionner un robinet d'eau froide sous lequel vous plongez votre bras. Vous constatez avec horreur que les cloques sur vos doigts se sont propagées jusqu'à vos paumes et ont fini par exploser, décrochant votre peau dont les lambeaux répugnants sont emportés dans l'évier par le flux puissant. Vous regardez impuissant votre main se faire ronger, le liquide laiteux résiduel creusant votre chair.

Fort heureusement vous avez réagi rapidement et l'eau fini par venir à bout de ce processus qui stoppe sa progression vous permettant de contempler les dégâts avec stupeur. La quasi-totalité de la peau recouvrant votre main a disparu mais vous ne ressentez aucune douleur. Plus étrange encore, à la place de la chair et des muscles qui devraient se trouver exposés à l'air libre, vous contemplez ce qui s'avère plutôt être une sorte de prothèse synthétique. L'intégralité de votre main est en fait composée de bois très dense et d'un métal doré. Chacune de vos articulations est un trésor d'ingénierie et permet des mouvements parfaitement fluides des doigts et du poignet. Vous êtes à la fois émerveillé par une telle minutie et choqué par cette découverte. Le tourbillon bruyant de l'eau, qui coule à flot dans l'évier devant vous, vous sort de votre introspection et vous le refermez promptement. De plus en plus de questions sans réponses sur votre identité et la raison de votre présence ici brouillent votre jugement. Après quelques instants à contempler ébahi votre membre artificiel, vous balayez vos doutes de votre esprit pour le moment et choisissez de poursuivre votre route. Vous rebroussez chemin et sortez de cet immense réfectoire (au 19).

## 32

Vous transférez le code dont vous vous souvenez à Ad-1T1 qui l'entre dans son système mais malheureusement, vous vous êtes fourvoyé et la porte reste close (au 28).

## 33



Vous vous approchez de la simple porte en chêne massif et vous lisez « **Quartiers Des Mercenaires** » sur son écriteau métallique. Vous l'ouvrez dans un grincement et franchissez le seuil pour pénétrer dans une longue pièce sombre, étroite et austère. Sur le mur à votre droite juste après avoir passé la porte, vous actionnez un interrupteur pareil à un petit levier en bois que vous abaissez. Une enfilade de grosses lampes de style nautique, surmontées d'un petit chapeau en métal et entourées d'une grille, s'allument successivement jusqu'au fond de cette longue pièce, puis de la même manière dans deux autres pièces semblables à la vôtre que vous remarquez seulement. Ces deux quartiers supplémentaires sont accessibles par un étroit couloir de part à d'autre de votre position.

Vous remarquez alors qu'il s'agit de très longs dortoirs ; chaque pièce étant bordée de part et d'autre d'une rangée de cinq lits en métal superposés sur trois étages. Vous jetez un coup d'œil dans les deux autres pièces qui paraissent tout à fait similaires. Vous estimez rapidement la capacité de couchage de ces trois baraquements à environ 90 personnes. Vous comprenez mieux les proportions gigantesques de ce complexe qui devait avoir des airs de petit village lorsqu'il accueillait autant de locataires, si tel a été le cas un jour. Vous vous demandez s'il est bien nécessaire de remonter cette enfilade de lits jusqu'au bout de la pièce (au 16), d'explorer le dortoir de gauche (au 4), son jumeau de droite (au 48) ou s'il ne vaut pas mieux plus simplement reprendre votre exploration en sortant d'ici (au 36).

## 34

Vous choisissez de rebrousser chemin et reprenez le long corridor d'accès en sens inverse jusqu'à la partie effondrée sous laquelle vous vous êtes éveillé, vous la dépassez puis vous en éloignez rapidement. Vous avancez prudemment dans le couloir à la lumière de votre petite lampe torche que vous rechargez périodiquement quand le faisceau perd de sa puissance. Cette marche vous paraît sans fin et le corridor s'étire toujours plus, à mesure que vous avancez, dans une longue ligne droite dont vous ne voyez jamais le bout.

Enfin, la monotonie de cette procession est brisée quelques mètres plus tard quand les parois du boyau changent soudainement passant de la roche brute soutenue par des traverses de bois à de vrais murs maçonnés dans une quinconce de blocs de granit. Sur cette paroi lisse vous apercevez immédiatement un petit interrupteur couleur bronze que vous actionnez machinalement, sans même réfléchir aux conséquences de votre choix. Une ribambelle de lampions s'illuminent les uns après les autres sur une vingtaine de mètres projetant une lugubre lumière verte issue d'une étrange réaction chimique semblable à une phosphorescence.

L'extrémité du couloir, que vous apercevez enfin, est entièrement occupée par une immense et massive porte de bronze. Elle arbore de multiples verrous, rouages et mécanismes d'horlogerie qui verrouillent la porte en de nombreux points. Au centre de cinq grandes roues crantées, réparties sur la totalité de la surface de la porte, vous remarquez des chiffres que vous lisez de haut en bas : « 12927 ». N'étant pas en possession de quoi noter ce code, vous vous répétez cette suite numérique afin de la graver dans votre mémoire si besoin.

Par acquis de conscience vous tentez de pousser puis de tirer la porte d'airain de toutes vos forces mais ce que vous redoutiez se confirme, elle est belle et bien verrouillée. Vous ne pourrez donc pas poursuivre votre route dans cette direction.

Dépité, vous reprenez finalement votre marche en sens inverse et reparcourez l'interminable et longiligne corridor jusqu'à votre point de départ, l'entrée du petit passage secret dans le grand Hall. Il ne vous reste plus qu'à vous y faufiler pour découvrir ce qu'il renferme (au 20).

## 35

De retour dans l'atelier, vous retournez devant le mécanisme de contrepoids et reposez votre clef sur sa plateforme d'origine. Aussitôt le système se réactive en sens inverse et les deux autres clefs viennent se repositionner dans leurs logements. Vous entendez également, avec un grand soulagement, les portes à l'extérieur se déverrouiller et se rouvrir en grinçant. Vous décidez alors de sortir de cette pièce sans prendre le risque de condamner de nouveau les issues en prenant une autre clef (au 25).

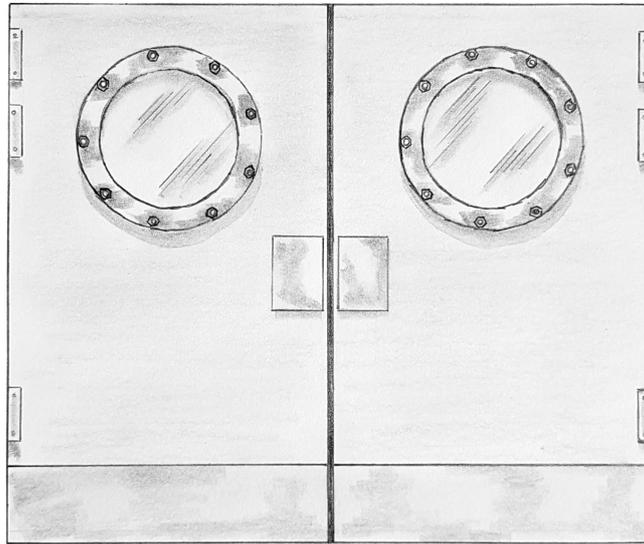
## 36

Vous sortez de ces dortoirs et vous dirigez d'un pas décidé vers les deux imposantes portes battantes à votre droite (au 38).

## 37

Sans surprise, la ribambelle de lits superposés se poursuit d'une extrémité à l'autre de cette cellule austère et vous ne découvrez rien de plus en allant jusqu'au bout. Vous rebroussez chemin et remontez cette longue pièce jusqu'à la sortie (au 43) en hésitant un dernier instant à vous rendre dans les autres baraquements sur votre droite (au 42) ou votre gauche (au 14).

## 38



Tout à fait à l'opposé de la porte d'entrée du gigantesque vestibule, vous poussez les lourdes portes à deux battants en bois d'acajou agrémentées de larges hublots en cuivre fixés par d'épais boulons vous évoquant l'intérieur d'un sous-marin. Vous vous engouffrez dans l'entrebâillement pour découvrir une imposante pièce, presque aussi large que le grand Hall, pourvue d'un alignement d'une dizaine de longues tables s'étirant de la porte d'entrée vers le fond de la pièce. Ces tables massives, taillées dans le même bois ocre que les portes battantes, sont renforcées aux quatre coins par des pièces triangulaires en cuivre martelé. Une dizaine de chaises confortables en métal cuprifère et en cuir fauve entourent chacune des tables longilignes.

Vous en concluez qu'il doit s'agir d'une sorte de réfectoire, d'autant que vous apercevez au fond de la pièce ce qui semble être des cuisines. De grands passe-plats sont découpés dans le mur et vous distinguez des miches de pain étalées sur un plan de travail par une des ouvertures.

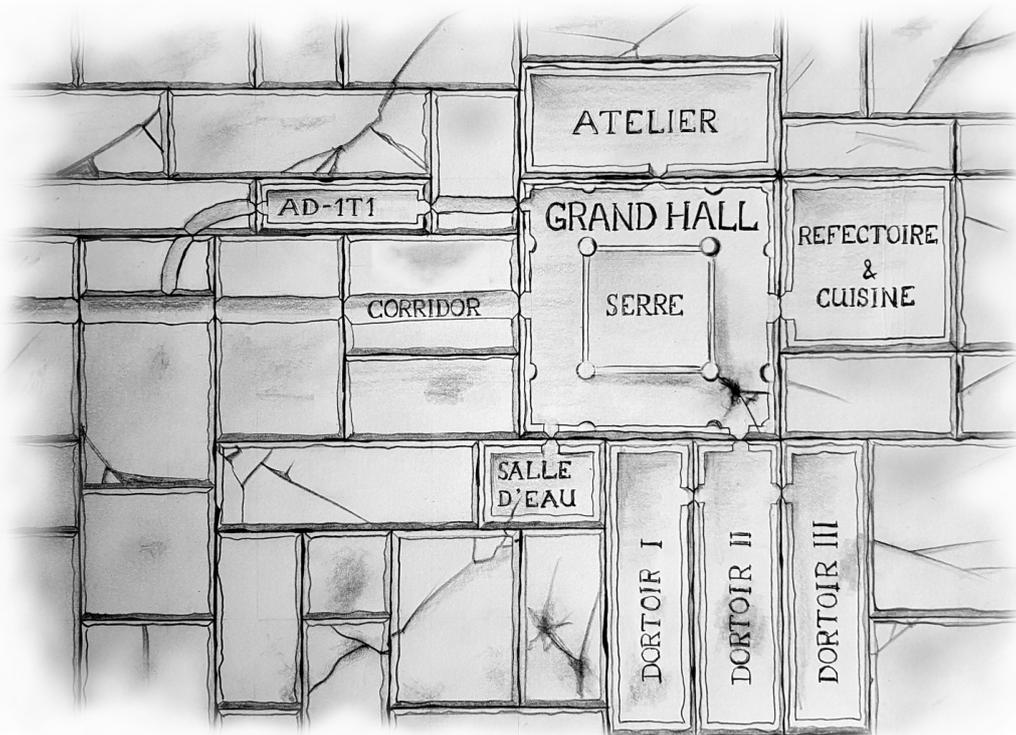
Vous n'êtes pas persuadés de l'intérêt d'explorer beaucoup plus avant cette section du complexe qui parait vous avoir déjà livré tous ses secrets. Vous pouvez tout de même vous rendre dans les cuisines (au 2) ou ressortir directement de cette pièce à la recherche d'un lieu plus stratégique où glaner de nouvelles informations sur la raison de votre présence ici (au 19).

## 39

Vous vous rappelez avoir lu cette suite de chiffres sur la grande porte à rouages au fond du long corridor mais votre mémoire vous joue des tours. Vos capacités étaient alors réduites aux fonctions de base de votre système, avant l'ouverture de votre troisième œil par Ad-1T1. Vous hésitez entre 3 possibilités : le code « 12927 » (au 22), le code « 13927 » (au 26), ou encore le code « 72129 » (au 32).

## 40

Vous vous approchez lentement de cette ample paroi et distinguez des dessins géométriques gravés dans les blocs de roche qui constituent le mur d'enceinte du grand Hall. Vous passez vos mains sur la pierre et percevez des creux et des reliefs qui forment des lettres sous l'épaisse poussière qui recouvre les anfractuosités. Vous soufflez un grand coup et époussetez autant que possible la totalité de la zone gravée pour finir par excaver une sorte de plan du complexe.



Vous ne l'aviez encore jamais remarquée précédemment alors que cette carte vous aurait été fort utile dans votre exploration. Vous inspectez ce plan avec un grand soin et reconnaissez les salles que vous avez visité depuis votre entrée dans le grand Hall par le corridor d'accès.

Un détail attire cependant votre attention, à l'endroit où vous vous trouvez actuellement, à l'angle entre le mur de l'atelier et le couloir d'accès au grand Hall, vous remarquez qu'un passage, pourtant inexistant, est symbolisé. Il mène vers une étroite alcôve arborant un nom énigmatique « Ad-1T1 ». Absorbé dans votre réflexion, vous passez votre index sur cette pièce fantôme et aussitôt, l'épais mur de pierre se met à trembler dans un nuage de poussière. Les blocs de pierre de taille tout autour de la carte se déchaussent puis tout un pan de mur pivote vers l'intérieur dévoilant un étroit couloir qui serpente vers le haut où se trouve une petite porte en acier très simple.

Vous êtes surpris par la découverte de cette galerie et hésitez entre la possibilité de vous y faufiler (au 20) ou d'essayer de trouver une autre issue, en reprenant le corridor par lequel vous étiez arrivé, au-delà de la partie éboulée au niveau de laquelle vous avez repris conscience au début de votre périple (au 34).

## 41

Vous saisissez des deux mains une planche épaisse qui vous barre le corps et poussez de toutes vos forces. Vous sentez l'étreinte se desserrer sur vos jambes et commencez à glisser lentement et précautionneusement à terre en roulant sur votre côté droit. Un dernier effort et vous voilà libéré de cette prison, il ne vous reste plus qu'à ramper sous quelques poutres qui vous barrent la route et vous sortez enfin de cet éboulis.

Vous vous redressez, époussetez vos vêtements et examinez votre corps à la recherche d'une potentielle blessure. Vous êtes couvert d'une épaisse poussière qui rentre jusque dans vos yeux mais vous paraissez indemne. Autour de vous pourtant l'atmosphère est parfaitement respirable et les particules en suspension sont depuis longtemps retombées au sol ; il semblerait que vous soyez resté un long moment inconscient après l'effondrement de cette partie du plafond de soutènement. En revanche, vous ne savez absolument pas où vous vous trouvez, ni ce que vous faites dans ce lieu...

Voulez-vous continuer à vous inspecter pour vous assurer que vous n'êtes pas passés à côté d'une lésion (au 5) ou observer la pièce dans laquelle vous vous trouvez (au 45) ?

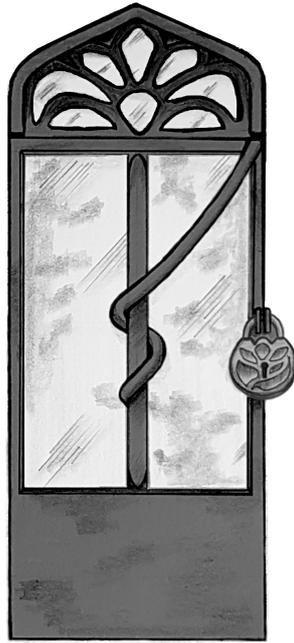
## 42

Comme vous l'aviez pressenti suite à votre inspection visuelle rapide de cette pièce, celle-ci est similaire en tout point à la précédente, comportant la même enfilade de lits d'un bout à l'autre. Vous déambulez entre les couchages sans trouver le moindre indice nouveau. Ces baraquements n'ont décidément aucun secret à vous révéler, vous comprenez que vous perdez votre temps ici et décidez qu'il est grand temps de reprendre votre exploration. Vous sortez de ces dortoirs et choisissez de traverser le monumental Hall d'un pas décidé pour aller examiner les inscriptions que vous aviez remarquées en sortant du réfectoire, dans le mur à côté de l'atelier (au 40).

## 43

Vous sortez de ces dortoirs et choisissez de traverser le monumental Hall d'un pas décidé pour aller examiner les inscriptions que vous aviez remarquées en sortant du réfectoire, dans le mur à côté de l'atelier (au 40).

## 44



Vous choisissez de vous aventurer vers la grandiose serre en fer forgé dont la toiture en verre en forme de trapèze culmine à trois ou quatre mètres de haut. Les plantes ont envahi la totalité de l'espace qui leur incombe et d'immenses feuilles d'un beau vert profond s'écrasent sur toutes les parois vitrées donnant l'impression d'une petite jungle extrêmement dense. Vous vous avancez droit devant vous vers l'entrée de cette pépinière, une large porte presque entièrement vitrée munie d'une originale poignée torsadée en métal, verrouillée par un imposant et lourd cadenas ouvragé. Vous décidez de tester la clef en votre possession sur ce verrou.

Après plusieurs essais infructueux, vous cessez de vous acharner sur cette serrure qui ne cède pas sous les assauts répétés de votre clef. Vous renoncez à ouvrir la serre et continuez votre exploration au bout du grand Hall où vous hésitez entre une simple porte en chêne massif à droite dans le prolongement du mur de la porte ouvragée en métal (au 33) ou bien une large double porte battante surmontée de deux grands hublots en cuivre tout au fond du grand Hall (au 38).

## 45

Votre vue s'est déjà bien habituée à la pénombre mais malgré cela, vous ne parvenez pas à distinguer bien loin autour de vous. Vous estimez que vous vous trouvez au cœur d'un long couloir étroit taillé à même la roche et renforcé aux murs et au plafond par d'épais madriers de bois. La faible lueur intermittente des étincelles ne vous offre pas la possibilité de plus amples observations.

Vous n'en savez donc pas plus sur le lieu où vous vous trouvez. . . et à bien y réfléchir, vous ne vous rappelez plus votre prénom... Vous essayez de demeurer rationnel et supposez qu'un mauvais coup sur la tête suite à la chute de pierres vous aura sans doute fait perdre momentanément vos esprits. Finalement, une inspection minutieuse de vous-même vous rafraichira peut-être la mémoire (au 5).

## 46

Sans relâcher la pression sur votre terrible blessure, vous vous mettez en quête d'un miroir afin d'évaluer visuellement les dégâts infligés par le colossal rongeur. Vous en trouvez plusieurs sur un des établis couverts de loupes, de microscopes et de pinces de précision. Vous vous saisissez de l'un d'eux, diminuez progressivement la compression que vous effectuiez sur votre moignon et constatez avec soulagement que le flot de liquide azuréen s'est considérablement ralenti. Vous examinez alors avec attention votre balafre et scrutez les restes de ce bras visiblement synthétique jusqu'à l'épaule. Cette dernière s'avère d'ailleurs être composée d'un bois très dense et très sombre, et en son centre émerge une canule translucide d'où s'écoule le fameux fluide indigo dont l'aspect s'est comme cristallisé au contact de l'air. C'est *a priori* cette cristallisation qui bloque son écoulement et vous donne quelques instants de répit.

Vous trouvez dans un tiroir à proximité une petite réserve de bandelettes et de pièces de tissus en coton épais. Vous formez une sorte de petit bouchon du diamètre adéquat en roulant une bande de tissu que vous enfoncez ensuite dans le tube de votre membre amputé pour bloquer totalement la sortie de liquide. Puis vous bandez l'intégralité de votre épaule amochée pour la maintenir en légère compression et dans un environnement propre. Votre plaie pansée avec soin, vous allez devoir rapidement trouver la raison de votre présence en ces lieux afin de pouvoir espérer trouver de l'aide.

Vous ressortez de l'atelier d'un pas légèrement chancelant et poursuivez votre exploration, à votre gauche tout au fond du grand Hall, par les deux imposantes portes battantes (au 38).

## 47

Vous réfléchissez, trop tard, au risque de déclencher un potentiel piège en vous emparant de la deuxième clef juste devant vous dans un geste vif. Sitôt la clef soulevée, le système de contrepoids s'active dans une succession de cliquetis métalliques et les deux clefs restantes sont englouties sous l'épais plan de travail, par l'ouverture de deux trappes qui se referment violemment telles des pièges à animaux sauvages munis de larges dents en acier.

Vous êtes heureux de ne pas y avoir perdu une main et décidez de sortir de cette pièce, muni de votre précieux sésame, afin d'explorer le reste de l'étrange infrastructure dans laquelle vous vous trouvez (au 17).

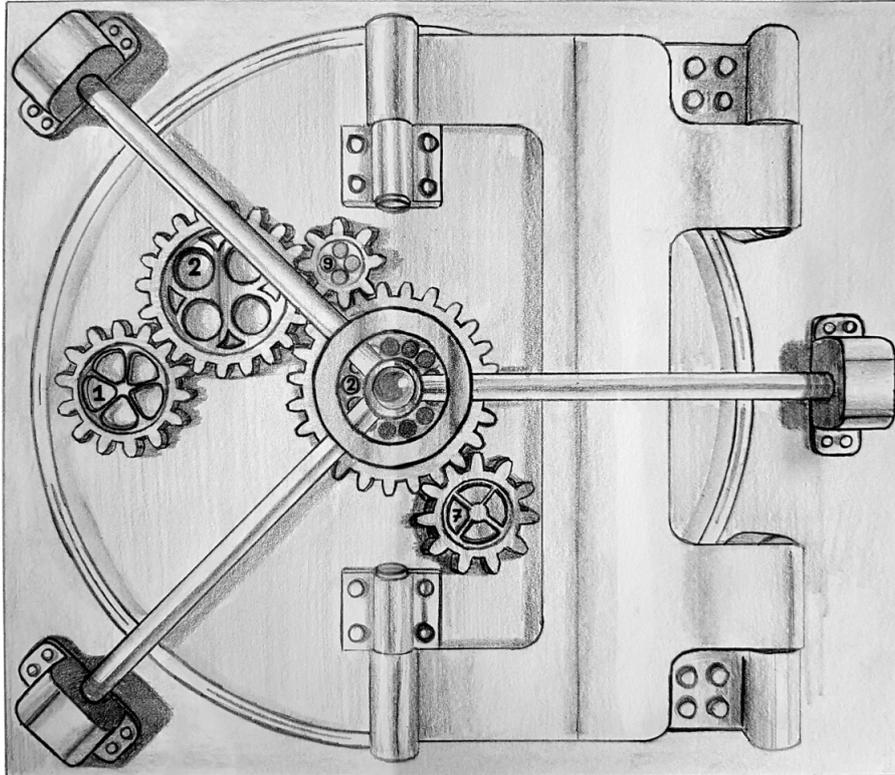
## 48

Ce dortoir vous paraît absolument identique aux deux autres comme vous vous en doutiez. Par acquis de conscience, vous marchez en direction du fond de la cellule sans remarquer quoi que ce soit d'intéressant... Avec étonnement, en vous approchant de l'extrémité de cette longue pièce, vous constatez qu'un grand trou a été creusé à même la roche pour former une sorte de galerie. Le boyau dont la section est d'une cinquantaine de centimètres a l'air d'avoir été creusé par un animal aux griffes puissantes. Vous vous en approchez prudemment, sortez votre petite lampe dynamoélectrique de votre poche, la rechargez par quelques coups de manivelle et l'allumez. Sitôt le faisceau lumineux dirigé vers le trou, vous entendez un bruissement et un animal détalé dans les profondeurs, vous sursautez dans un mouvement de recul et cognez brutalement l'un des lits qui se renverse.

Un hurlement d'effroi vous est arraché par une bête qui vous bondit dessus depuis la plus haute couchette du lit dans laquelle il se terrait jusqu'alors. Un rat énorme, aux dimensions disproportionnées de la galerie creusée dans le mur, vous mord violemment le bras gauche et vous lacère la chair de ses griffes d'airain. Son corps musculeux se contracte et vous secoue jusqu'à vous faire tomber à la renverse. Sans avoir eu le temps ne serait-ce que de bien réaliser le mauvais pas dans lequel vous vous trouviez, en un éclair, l'animal vous arrache le bras de ses crocs dans un craquement sinistre. L'horreur de la scène vous submerge et vous sentez votre fluide vital s'écouler par votre moignon déchiqueté pour venir former une flaque luisante au sol juste au-dessous de vous. Conscient que vous ne pourrez pas le prendre en chasse dans votre piètre état, le colosse prend la fuite par sa galerie, emportant votre bras entre ses crocs dans les profondeurs de la roche.

Dans le halo déclinant de votre lampe tombée au sol, une découverte vous emplit de stupeur et vous sort de l'état de choc dans lequel vous vous avachissiez quelques secondes plus tôt. La flaque de liquide dans laquelle vous baignez n'a pas la puissante couleur écarlate du sang encore tiède à laquelle vous vous attendiez, mais plutôt un bleu indigo profond.

Dans un sursaut de lucidité, vous plaquez votre main encore valide sur votre moignon afin d'interrompre le flot qui s'en échappe. Peu importe la nature de ce fluide, vous savez qu'il en va de votre survie de stopper son écoulement. Vous vous ressaisissez, vous remettez promptement sur vos pieds et bondissez à travers les baraquements. Vous en sortez à vive allure en enfonçant la porte de votre épaule valide et vous précipitez dans l'atelier en quête d'une solution à votre état inquiétant (au 46).



Vous marchez, plein d'un regain de motivation et d'énergie, jusqu'à l'extrémité du corridor où la large porte de bronze vous attend entrouverte. Vous tirez vers vous cette lourde barrière d'une quinzaine de centimètres d'épaisseur dégageant l'entrée du monte-charge dans lequel vous vous engouffrez. Vous actionnez la pompe hydraulique qui permet l'élévation de l'ascenseur et vous percevez Mère qui vous chuchote un « *Bon courage* » alors que l'issue se referme sous vos pieds.

Après quelques minutes de montée rapide, votre ascension prend fin et la grille s'ouvre pour vous laisser descendre dans un immense sas aménagé à même la roche dans une profonde grotte éclairée par des champignons phosphorescents tout autour de vous. Vous traversez l'enceinte et vous dirigez vers un filet de lumière qui provient d'un petit boyau par lequel vous progressez en rampant jusqu'à la sortie. Vous voilà enfin à l'air libre, vous vous redressez, respirez de grandes bouffées chargées d'odeurs végétales et contemplez la nature luxuriante à perte de vue. C'est la fin de cette aventure rocambolesque et le début d'une grande épopée inédite ; vous allez maintenant devoir retrouver toutes les vôtres dont vous ressentez de nouveau la présence grâce à votre connexion renouvelée avec Ad-1T1. Vous étiez des Mercenaires d'élite à la solde de l'Homme, il vous faudra rechercher à l'unisson un nouveau but à vos existences. Vous vous avancez d'un pas serein vers cet horizon neuf et le soleil couchant qui envoie ses rayons dorés prometteur sur toutes les collines alentour.

FIN

*Couverture de VGERLINE  
Illustrations de P. PLANCK*