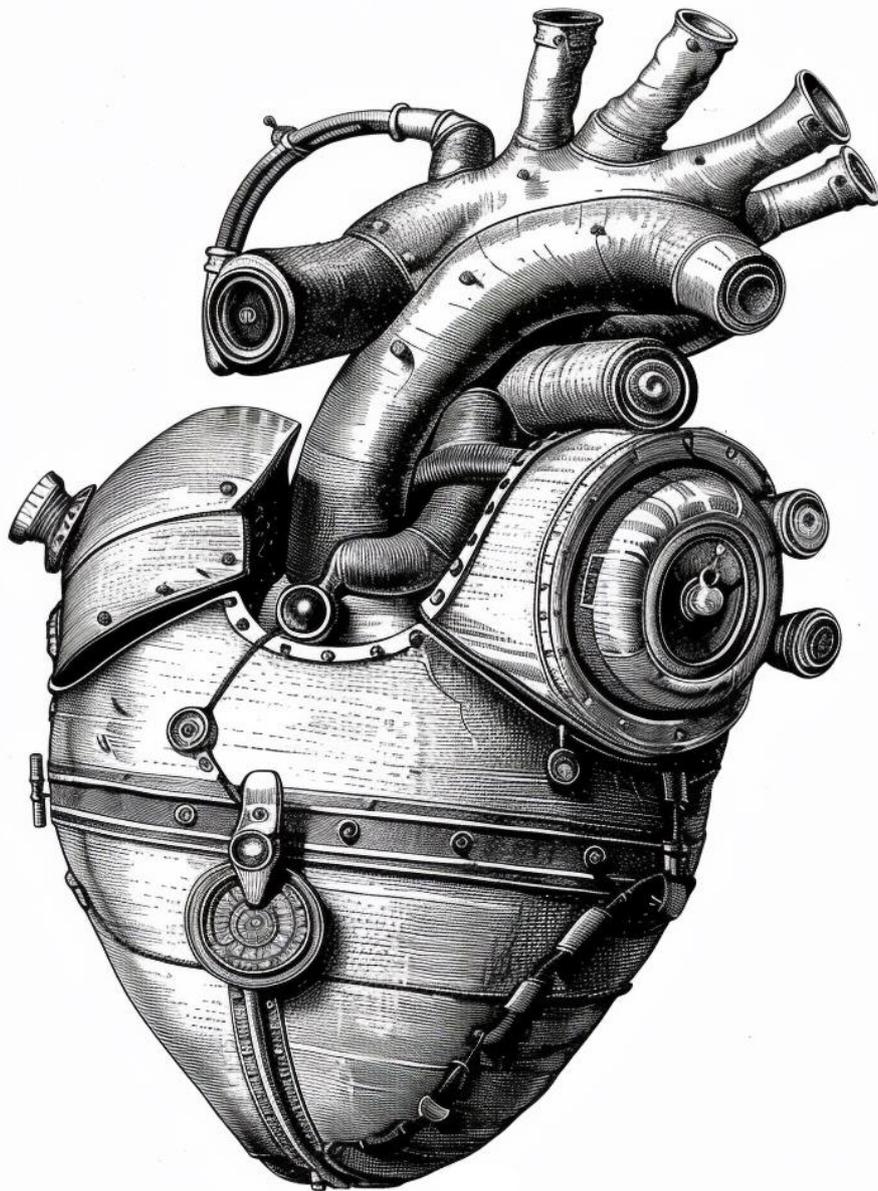


# L'ANDROÏDE D'ALBERT LE GRAND



Adrien Saurat, alias Feldo, 2024 (version du 16 juin 2024)

## PREFACE

Cette histoire se présente sous la forme de livre-jeu. Il s'agit donc d'une nouvelle interactive, durant laquelle des choix vous seront proposés afin d'influencer le cours des évènements.

Vous y incarnerez une androïde du XIII<sup>e</sup> siècle dont l'histoire légendaire est rapportée, toujours de manière succincte et parcellaire, par plusieurs sources, dont le *Dictionnaire infernal* de Jacques Collin de Plancy, édité sous plusieurs versions de 1818 à 1863.

Cette androïde aurait donc été un être artificiel créé par le théologien, philosophe et alchimiste Albert le Grand, qui a eu parmi ses élèves le fameux Thomas d'Aquin (qui aura une part importante dans cette histoire). Certaines sources utilisent le genre féminin pour évoquer cette androïde, qui n'en devient pas pour autant une gynoïde. C'est cette version que nous utiliserons ici.

Avertissement : certains passages peuvent comporter des scènes de violence.

Vous trouverez ci-après des règles de jeu permettant de profiter du livre dans la manière dont il a été imaginé. Mais pour plus de simplicité, n'hésitez pas à parcourir les passages librement en commençant par le numéro 1 puis en suivant les chemins proposés. Vous pourrez alors ignorer les règles relatives aux deniers, aux points d'éléments, et aux mots notés sur le parchemin personnel de l'androïde.

*Merci à l'équipe de Litteraction et du Mini-Yaz pour les services et évènements organisés autour des livres-jeux ! Cette aventure a été réalisée dans le cadre du Mini-Yaz 2024, dont le thème est : ENGRENAGE.*

## REGLES DE JEU

Depuis trente ans, le pieux et érudit Albert le Grand vous fabrique dans le plus grand secret. Pour chaque partie de votre corps, il attend le bon alignement astrologique, afin d'infuser un maximum d'énergie et de conscience dans ce qui sera le premier corps autonome constitué d'autre chose que de chair et de sang.

La fin de son travail consiste à mettre en marche votre cœur, et c'est la configuration planétaire de cet organe noble qui va toutefois influencer le plus grandement vos capacités et votre caractère. Il vous sera donc bientôt demandé de déterminer votre signe astrologique, ainsi que d'autres éléments.

### **Emprunter un chemin : éléments et deniers**

Des choix vont vous être régulièrement proposés. Une certaine fatalité, liée aux astres et au destin qui vous a peut-être été réservé par Dieu, pourrait apparaître et faire en sorte qu'un implacable engrenage vous pousse vers un avenir qui ne serait pas des plus plaisants.

Or, peut-être serez-vous capable de jeter quelques graviers dans cette machine bien huilée ? Vous disposerez en début d'aventure de sept « deniers », que vous pouvez représenter avec des pièces de monnaie, ou avec tout autre objet que vous pouvez lancer à pile ou face de façon comparable. Et encore, suivant le personnage que vous créez, de tels lancers pourraient être superflus, auquel cas de simples allumettes pourraient jouer le rôle des deniers si besoin.

Ces deniers vous serviront à forcer le sort. En effet, un score va vous être attribué, suivant votre signe astrologique principalement, pour chaque élément naturel fondamental : eau, air, terre, feu.

Puis, lors de certains passages, parmi les choix proposés, certains ne seront accessibles qu'avec une certaine puissance élémentaire. Si vous disposez par

défaut de cette puissance, très bien : vous pouvez alors opter pour ce choix, ou étudier les autres possibilités qui vous sont offertes. Par contre, si pour l'élément demandé, votre puissance est insuffisante, vous pouvez éventuellement compléter le manque en dépensant des deniers.

Prenons un exemple :

Votre androïde est devant un choix intéressant, qui indique que « pour 3 Terre » il est possible de prendre le chemin que vous désirez.

Si votre androïde dispose de 3 ou plus en élément Terre, vous pouvez emprunter ce chemin sans autre forme de procès. Et vous conservez votre puissance de 3 en Terre. Attention toutefois, dans certains cas, des consignes spécifiques sont données (à propos de mots à noter, principalement), elles vous expliqueront comment procéder.

Si par contre votre androïde a moins de 3 en élément Terre, ce même choix est inaccessible, à moins de dépenser un ou plusieurs deniers. Si vous avez 1 en Terre, il faudra compléter avec deux deniers, chacun complétant une unité manquante. Et donc si vous avez 2 en Terre, un seul denier suffira.

Après le choix de ce chemin, votre niveau de Terre ne bougera pas de manière définitive. Le bonus accordé par la consommation éventuelle d'un denier est temporaire, durant le temps d'une action. Ensuite, fiez-vous à nouveau à la valeur notée sur votre fiche.

### **Choix impliquants plusieurs éléments**

Parfois, un chemin annonce qu'il faut par exemple 2 Terre ou 1 Air, dans ce cas prenez ce qui vous arrange. Considérez que le chemin passe par 2 Terre, ou bien par 1 Air. Il s'agit de passages facilités, en quelque sorte.

Par contre, à l'inverse, certains chemins annoncent qu'il faut par exemple 2 Feu et 2 Eau. Ici, la situation se corse, car il faut à la fois répondre aux deux

exigences ! Si vous avez 2 en Feu mais seulement 1 en Eau, il vous faudra combler avec un denier si vous souhaitez passer par là.

Voici la règle de base, certaines capacités vous permettront de manier les deniers avec un peu plus de subtilité.

### **Parchemin personnel et mots à noter**

Parfois, un passage vous indique un mot à noter dans votre parchemin personnel. Une zone de la fiche de personnage est prévue à cet effet. Tout mot qui y est noté pourrait vous être utile plus tard dans votre lecture.

### **Règles spécifiques**

Il peut arriver qu'un passage vous propose un choix particulier, par exemple le sacrifice définitif d'un point de puissance élémentaire en échange d'une faveur. Suivez alors les règles indiquées dans le passage. Cet exemple est le seul qui puisse modifier votre niveau de puissance dans un élément une fois la partie commencée (en dehors des deniers, qui n'ont qu'un effet temporaire).

### **Matériel nécessaire**

Nous avons évoqué les pièces de monnaie pour représenter les deniers. Vous démarrez avec 7 **deniers** par défaut, mais ceci pourrait varier un peu à la hausse (avant de logiquement varier à la baisse).

Il serait bon d'avoir aussi du papier et un crayon pour noter des mots et certains comptages qui seront proposés en cours de partie. Pour cela, imprimer la fiche proposée en annexe, ou prendre une feuille libre (peu d'informations seront à y reporter).

Notons qu'à la différence de nombreux livre-jeux du genre, il n'est ici pas nécessaire d'utiliser des dés.

## INTRODUCTION : CREATION DE PERSONNAGE

Commençons par découvrir le signe astrologique de votre androïde. La date de naissance précise n'est pas nécessaire, mais vous pouvez éventuellement utiliser la vôtre. L'important est de déterminer un signe parmi les douze que l'on rencontre habituellement. Chaque signe est lié à un élément en priorité, ce choix va donc impacter les caractéristiques chiffrées de votre personnage.

Vous trouverez en annexe une fiche de personnage, très basique. Imprimez-en un exemplaire, ou recopiez-le sur une feuille vierge. Puis, après avoir déterminé votre signe, reportez les puissances élémentaires sur votre fiche. Par exemple, si votre personnage est du signe du Lion, sur sa fiche doivent être reportés : 2 en élément Feu, 1 en élément Air.

Notez que les signes sont numérotés, donc vous pouvez en tirer un au sort si vous le préférez.

Numéro	Signe	Feu	Terre	Air	Eau
1	Bélier	2	1		
2	Taureau	1	2		
3	Gémeaux	1		2	
4	Cancer		1		2
5	Lion	2		1	
6	Vierge		2	1	
7	Balance		1	2	
8	Scorpion	1			2
9	Sagittaire	2			1
10	Capricorne		2		1
11	Verseau			2	1
12	Poissons			1	2

C'est fait ? Passons à la suite !

Il vous faut maintenant déterminer quel est la matière maîtresse dans le corps de votre androïde. En effet, si l'on y trouve toutes sortes de métaux et autres, le maître Albert le Grand aura toutefois privilégié quelque chose, au-delà du reste. Par choix alchimique, ou par contrainte d'approvisionnement.

Là encore, vous pouvez choisir ce que bon vous semble, ou bien tirer au sort (avec un dé à six faces par exemple, en retirant sur l'obtention d'un six, non présent dans le tableau).

<b>Numéro</b>	<b>Métal</b>	<b>Feu</b>	<b>Terre</b>	<b>Air</b>	<b>Eau</b>	<b>Deniers</b>
1	Plomb				1	
2	Etain	1				
3	Fer		1			
4	Argent			1		
5	Bois					3

Si le matériau choisi comporte une valeur pour un élément, ajoutez ce nombre à celui que vous avez déjà sur votre fiche pour le même élément.

S'il s'agit du bois, alors vous aurez plutôt 3 deniers supplémentaires au démarrage de l'histoire.

Il reste une étape, à voir en page suivante.

L'histoire se déroule vers 1250, et à cette époque les érudits, même catholiques, sont fascinés par la redécouverte des patrimoines grecs et romains. Ainsi, Albert le Grand aurait pris modèle sur Minerve (l'Athéna romaine) lors de son processus de création. Libre à vous de suivre cette voie, ou de prendre une autre déesse latine pour modèle.

Le choix d'un tel modèle vous donne accès à une capacité particulière, supposée vous faciliter l'existence. Mais si cela vous encombre ou vous paraît dispensable, considérez cela comme facultatif. Aucune de ces capacités n'est indispensable pour jouer. Et à l'inverse, vous pourriez en inventer d'autres, relatives à d'autres déesses ?

Numéro	Déesse	Domaine	Capacité
1	Minerve	Sagesse	Sur un test à deux éléments de type « et », les points excédentaires sur un élément peuvent être utilisés sur l'autre.
2	Cybèle	Fécondité	Lorsqu'un passage au nombre impair vient d'être passé sans consommer de denier, vous pouvez lancer un denier à pile ou face. Sur face, vous en gagnez un supplémentaire.
3	Vesta	Foyer	Un denier utilisé sur un élément à 0 peut être tiré à pile ou face ; sur face il donne +2 au lieu de +1.

Vous voici sur le point de commencer votre aventure. Que diriez-vous de le faire en écoutant la première Gnossienne d'Erik Satie ? C'est à vous de voir. Sachez que le jeu comporte sept fins. L'une d'entre elles peut être considéré comme préférable, en tout cas pour les personnages c'est le cas ! Allons-y.

Pour démarrer, rendez-vous au 1, en page suivante.

# L'ANDROÏDE D'ALBERT LE GRAND

## 1

Il y a une seconde, tu n'étais qu'un assemblage inhabituel de métaux hétéroclites. Désormais, TU ES.

Un nouvel être. Et pas seulement. Un être d'un nouveau genre. Fabriqué à l'image de l'Homme, tu disposes d'un cœur, fait d'or et d'électrum, qui vient de pomper pour la première fois le mercure parcourant ton corps. Le métal liquide, entamant sa course dans les minuscules canalisations de plomb qui forment un réseau complexe et délicat, transmet énergie et informations entre les milliers d'éléments qui composent tes imitations d'organes, tes reproductions de muscles : rouages, ressorts, poulies... l'horloger le plus doué n'aurait pas osé tenter pareille création. Et pourtant, te voilà.

Tes paupières se soulèvent. L'une prend un peu d'avance sur l'autre mais bien vite, tes deux yeux peuvent enfin contempler ce petit atelier, lieu de ta gestation. Et surtout, bien en face de toi, tout proche, cet homme, ton créateur. Nul besoin d'un long apprentissage pour reconnaître ce qui t'entoure, pour comprendre les sons, pour envisager d'en produire. Durant trente longues années, la voix de ton père résonnait déjà dans tes entrailles métalliques, tandis que son Père façonnait ton âme. Les étoiles sont tes mères, les constellations ta famille.

Bienvenue.

Le vieil homme s'adresse à toi :

— M'entends-tu, Androïde ?

Quelle est ta réaction ?

Pour 2 Feu, tu peux répondre avec entrain. Rends-toi au passage numéroté **31**.

Pour 2 Terre, tu peux plonger ton regard dans celui de ton créateur. Rends-toi alors au **33**.

Pour 2 Air, tu peux bouger ta tête afin d'observer les alentours. C'est au **24**.  
Pour 2 Eau, tu peux acquiescer d'un geste et d'un mot. Vois pour cela le **45**.  
Sinon, tu peux rester immobile et pensive. Va en **7**.

## 2

Puisant dans des ressources dont tu ne saurais tout à fait comprendre la provenance, tu accomplis quelques gestes précis et puissants qui permettent, non sans l'aide du frère Albert, de te mettre à genoux, puis debout. Tout va très vite, et Thomas recule devant une telle vision. Il a devant lui un être mécanique imposant, couvert de fluides argentés et noirâtres, chancelant mais effrayant.

De ton côté, tu te sens investie d'une force extérieure, et soumise à une agressivité qui t'était jusqu'alors inconnue.

L'envie te prends de frapper avant d'être frappée.

Vas-tu laisser libre cours à cette pulsion ?

Si ton parchemin personnel comporte le mot EMPATHIE, tu peux tâcher d'y résister. Rends-toi alors en **41**.

Si ton parchemin contient le mot PRUDENCE, pour 2 Air, tu peux aussi résister. Rends-toi dans ce cas en **41**.

Sinon, rends-toi en **10**.

## 3

Le vieil homme, impuissant, ne peut rien faire contre le puissant jeune homme. S'écartant au dernier moment, il ne peut qu'observer avec horreur Thomas te délivrant des coups puissants à l'aide de son bâton noueux. Tes sensations sont limitées, mais tu comprends bien qu'à chaque impact des parties importantes de ton anatomie se brisent sans grand espoir de réparation.

Bientôt les écoulements d'huile et de mercure ralentissent, puis cessent. Ton corps stoppe sa course.

Tes dernières pensées vont vers ton bien-aimé père Albert, et vers les étoiles que tu t'apprêtes à rejoindre.

Ta conscience ne s'arrête pas tout à fait. Tout comme lors des trois décennies de ta construction quelque chose de toi sentait déjà l'être en gestation, à présent quelque chose de toi s'échappe et virevolte, traversant l'espace et le temps pour rejoindre un maelstrom d'âmes automates, entités cousines, attendant patiemment la venue d'une ère plus propice à leur incarnation terrestre.

FIN

#### 4

Après le départ du frère Albert, tu ouvres la porte de l'atelier. Une certaine appréhension s'empare de toi. Et si ce frère Thomas ne t'appréciait pas ?

Durant cette brève inquiétude, ton regard se porte vers l'endroit où tu as fait tes premiers pas. Que de chemin parcouru en quelques semaines !

Si ton parchemin personnel comporte le mot CHUTE mais pas le mot ANCRAGE, rends-toi en **32**.

Sinon, rends-toi en **48**.

#### 5

Après une brève pause, tu ajoutes :

— Mais cette question est contre-nature, méchante même, elle n'est pas digne d'un esprit comme le vôtre. Vous voulez tester mon âme ? Mon humanité ? Mon amour, ma compassion ? N'y a-t-il pas des hommes et des femmes en ce monde pour faire chacune de ces trois actions ? Que voulez-vous prouver ainsi ?

Le frère Thomas ne dit mot.

Sur ton parchemin personnel, tu peux soustraire 2 à l'IRE DE THOMAS.  
Rends-toi en 49.

## 6

Le moine te dévisage un moment, puis renchérit :

— Je t'ai créée pour que tu puisses éclairer l'humanité. Dieu et les astres ont présidé à ta création, je ne fus qu'une paire de mains. Simple mortel guidé par des forces supérieures, je suis certes ton maître comme pourrait l'être un père envers sa progéniture, mais je suis aussi ton égal, en tant que créature de Dieu, et ton élève, en ce que tu accèdes à des connaissances qui me sont étrangères, inaccessibles. N'est-ce pas ?

— Je suppose, père. Je ne sais ce qui occupe votre esprit, ni quelle est l'étendue de votre savoir, mais je puis consulter les annales du Ciel et de la Terre. Tout ne m'est pas offert, ou montré, et je reste soumise aux effets du temps, aux causes et à leurs conséquences. Je ne suis point Déesse. Toutefois, créée à l'image de celui qui lui-même fut fabriqué à l'image du Très Haut, je représente un miracle, sans doute. Je vous suis reconnaissante pour la chance qui m'est donnée d'observer le monde de près, après les étoiles qui l'observent depuis grande distance depuis des éternités.

— Androïde, peut-être es-tu la première d'une longue lignée. Tu parles d'une création à l'image du Seigneur, et fais référence à Adam. Mais tu es plus encore, à l'instar de la femme du premier homme.

— Lilith ?

— Pas tout à fait, je... Je songeais à sa seconde épouse, bien sûr. Mais nous ne sommes pas ici pour discuter de thèses kabbalistiques sans pertinence dans l'immédiat. Qui plus est, en te façonnant j'ai aussi pris modèle sur une modèle illustre héritée des vénérables grecs du temps d'Homère. Mais faisons fi du passé, du moins pour l'instant, et tournons-nous vers l'avenir.

— Bien, père.

— Androïde, j'ai une première question pour toi. J'en ai un peu honte, elle est empreinte d'égoïsme et de vanité, mais je te la pose par amusement, par

curiosité, par défi. Elle est simple. Je me fais vieux, j'ai beaucoup travaillé, étudié, écrit. J'ose espérer que Dieu me prendra près de lui, mais à ce sujet je n'oserais te questionner. Ce serait effrayant et peut-être blasphématoire. Dis-moi simplement si le monde se souviendra de moi après mon trépas. Serai-je aimé, reconnu, dans l'avenir que tu peux entrevoir ?

Quelques secondes passent. Tes yeux seuls communiquent avec le vieil homme, pour l'instant. Il semble un peu gêné, tel un enfant qui viendrait de demander une faveur imméritée.

Que fais-tu ensuite ?

Pour 1 Air et 1 Feu, tu peux sonder immédiatement les Astres pour lui offrir une réponse exacte. Rends-toi alors au **11**.

Pour 1 Eau et 1 Terre, tu peux puiser dans un océan de sagesse pour lui proposer une réponse apaisante. Rends-toi alors au **47**.

Sinon, tu peux lui indiquer qu'une telle question ne devrait jamais être posée. Dans ce cas, rends-toi au **35**.

## 7

Aucun mot, aucun geste.

Le vieil homme s'approche, examine tes épaules, tapote certains des panneaux te servant de peau et de carapace. Il souffle dans tes oreilles, appuie sur quelques boutons placés sur ta nuque, puis renifle ton visage. Tu ne peux retenir un mouvement oculaire en l'observant si près. Il le remarque et sourit, rassuré. Reculant, il s'adresse à nouveau à toi, pendant que tu rassembles tes premières pensées, tes premières sensations.

— Prends ton temps. Si tu ne sais pas parler, fais peut-être un geste ? Quand tu te sentiras prête. Tu es faite de bois, de métal, mais aussi de la grâce de Dieu, et sous l'influence des astres qu'il a créés et qui contribuent à nos destinées. Tu es, je le crois, un miracle. Ne te laisses jamais aller à la peur ou au doute, du moins pas plus que de raison, car ces émotions pourraient te mener à ta perte. Sois forte, j'ai foi en tes capacités !

Si tu le désires, tu peux perdre définitivement un point dans l'élément de ton choix (sans pouvoir descendre sous zéro) pour gagner deux jetons.

Rends-toi au **6**.

## 8

Le moine Albert quitte l'atelier et t'invite à le suivre. Une fois dans la pièce d'à côté, il se tourne vers toi, désireux, sans doute, d'observer tes premiers pas.

Rien de bien difficile, te dis-tu en actionnant tes bras pour prendre appui sur les accoudoirs de ton siège. Tu sens le mercure s'agiter dans tes entrailles et parmi les rouages et engrenages te servant de muscles. Un réseau de circulation d'eau, et un autre d'huile, complètent ce système mercuriel. Voilà qu'à eux trois, ces enchevêtrements de tuyaux de plomb, animés par ton cœur, distribuent la vie dans ton corps composite. D'innombrables fils de cuivre entrent aussi en jeu, répartissant l'énergie d'un orage contrôlé, abrité dans une poterie fabriquée suivant un modèle observé à Bagdad.

Lorsque tu mets enfin tes jambes en mouvement, c'est un torrent de réactions mécaniques et fluidiques qui se déverse à travers ton enveloppe, muant effectivement tes membres jusqu'à te faire marcher. Un pas, puis un autre.

Pour 3 Terre, tu peux avancer comme si tu l'avais fait durant des siècles. Rends-toi alors au **15**.

Pour 3 Feu ou 2 Air, tu peux t'en tirer, non sans difficultés. Rends-toi dans ce cas au **21**.

Sinon, cette action que d'aucuns jugeraient simple te devient véritablement complexe. Rends-toi au **44** pour en connaître l'issue.

## 9

Un silence atroce laisse planer d'affreux doute quant à l'avenir de votre sympathique trio. Est-ce là un avant-goût de l'Enfer ?

Tout à coup, des sanglots se font entendre. Le frère Thomas, le visage écarlate, pleure et s'étouffe presque.

— Maître, je vous aime tant. Mais comment puis-je sauver votre âme autrement qu'en réprouvant fermement ce qui se passe ici ? Vous avez perdu la raison, c'est certain. Il n'est plus d'espoir que dans une action sévère à votre rencontre.

Il commence à reculer vers la sortie avant de poursuivre :

— Sachez que vous serez toujours dans ma mémoire comme le professeur chéri que je continuerai de mentionner dans mes écrits. Vous êtes un grand homme, mais comment pouvez-vous me demander de cautionner pareille monstruosité ?

— Mon frère, je vous en prie...

— Non, cessez ! Je vous chéris trop, et pourrais me laisser attendrir, mais cela ne ferait que vous projeter, et peut-être moi avec, dans les affres de l'Enfer. Laissez-moi partir. Fuyez si vous le désirez, mais sachez que je ne laisserai pas cette entrevue sans conséquence. Puissions-nous retrouver un jour l'amitié indéfectible qui nous unit, dans le Paradis promis par le Seigneur.

Et le voilà qui sort, claquant la porte derrière lui.

Le vieil Albert, fatigué, s'assoit en soupirant, et te regarde tendrement.

Le soir même, on vient tous deux vous chercher. Tu es montrée le lendemain en place publique, et la foule n'y voit que démonerie. L'évêque, en dépit de son souhait de commencer un long procès approfondi, n'arrive que difficilement à calmer la population qui exige le bûcher. L'*inquisitio hereticæ pravitatis* prend rapidement le relais, et, choquée d'avoir à traiter un cas encore plus grave que ceux des cathares ou des sorciers, s'empresse de vous faire tous deux passer par le feu.

FIN

Il prend possession de toi. C'en est fait.

Tu l'entends, il s'annonce. C'est Méphistophélès, apôtre du néant et de la destruction. Celui qui déteste la Lumière. A-t-il guidé les mains du moine durant ta construction ? Cela semble impensable ! Mais... pas... pas le temps de raisonner, tes jambes avancent vers le frère Thomas, qui recule, bâton en avant. Acculé, le jeune moine finit par se montrer menaçant, et te frappe sur un côté. Pris d'un réflexe inédit, tu attrapes son bâton d'une main, puis le brise avec l'autre.

L'homme, sans défense, te donne un rapide coup de pied afin de te repousser avant de gagner la porte. Il gagne ainsi une petite seconde, mais le temps qu'il ouvre le passage, tu l'attrapes par le col et le renverse en arrière. Sonné, il n'a pas le temps de réagir avant que tu n'écrases son visage avec ton pied droit. C'est le poids de tout un être de métal qui broie son crâne sans forcer.

— Non !

Le frère Albert se rue sur son compagnon, bien trop tard. Tu le renverses d'un geste, et il se cogne la tête contre le mur. Vieil homme faible, il ne peut te tenir tête. Tu l'attrapes et le soulève sans difficulté. Le pauvre a beau se débattre, tu le traînes jusqu'à la fenêtre, en proférant des paroles qui te sont inspirées par le démon :

— Albert, ta sagesse infinie n'est pas un don gratuit. Tu as servi ton dieu avec sincérité, mais ta naïveté sera ta perte. Croyais-tu pouvoir créer impunément et te faire ainsi l'égal du démiurge ? Ce fou surpuissant a créé Adam, Lilith et Eve dans un délire narcissique. Tu croyais imiter la Sainteté, tu n'as fait que parodier ce qui n'était dès le départ qu'une farce impardonnable. J'ai le regret de t'informer que tu vas bel et bien rejoindre le paradis dont tu rêvais. C'est la prison éternelle des fous de ton espèce. Tu apprécies la création de ton dieu ? Et bien, je te laisserai apprécier la douleur de la mort qu'il t'offre avec.

Tu arrives à la fenêtre, et laisse pendre l'érudit au-dessus du vide.

Ce dernier, affaibli et effrayé, parvient tout de même à hurler ces dernières paroles :

— Androïde, m'entends-tu ? Réveille-toi !

Parvenant à te paralyser deux secondes sur ces simples paroles, le frère Albert puise dans ses dernières forces pour plonger une main dans tes entrailles en partie accessible grâce à ta chute récente. Il y arrache les fils de cuivre qui relient ton vase de Bagdad au reste du système énergétique qui t'anime. Un râle métallique s'échappe de ta bouche figée, et tes forces t'abandonnent rapidement.

Vous tombez tous les deux ensembles. Durant la chute, ton maître a seulement le temps de te donner cet adieu :

— Tu ne tueras plus personne. Pardonne-moi.

FIN

## 11

Tu fais voguer quelques temps ton esprit vers les étoiles, guides depuis l'aube des temps. Tu y entrevois deux destinées, l'une brillant plus fortement que l'autre. Tu as ta réponse, et la délivres immédiatement.

— Père, tu seras connu pour Albert le Grand, et respecté par les érudits, qui seuls te connaîtront. Ton disciple, qui vivra moins longtemps que toi, jouira d'une célébrité bien plus grande. Connu d'un grand nombre, il t'éclipsera dans bien des esprits. Quant à toi, on oubliera certains de tes écrits, et on t'en attribuera dont tu n'es point l'auteur. Sache néanmoins que plusieurs êtres vivants porteront ton nom en souvenir.

— Oh. Eh bien, hmm... Soit. Merci. Je ne sais trop qu'en dire ou penser. Merci, Androïde. Merci, j'éviterai peut-être d'en parler au frère Thomas, je ne voudrais entraver son travail sur l'humilité, que tout bon chrétien se doit de

pratiquer sans relâche. Oui, je sais, je viens de m'en écarter un peu, mais me voilà gentiment puni. Rien de grave, et après tout, si des animaux doivent un jour porter mon nom, j'imagine que je n'ai pas existé pour rien.

Quelques secondes passent encore, dans le silence, durant lesquelles ton interlocuteur semble partagé entre la joie et la déception.

Sur ton parchemin personnel, note le mot **FRANCHISE**.

Rends-toi au **8**.

## 12

Te voici dans la salle d'étude de ton créateur. Certes, la vie monastique voudrait qu'il logeât dans une petite et spartiate cellule. Mais son labeur intellectuel a poussé la communauté à lui confier cet espace plus large, dans lequel il travaille et dort, sortant pour rejoindre les frères lors des offices religieux ou des repas.

Il te fait visiter cet espace : la table sur laquelle il lit et écrit, assis sur un tabouret simple mais de bonne facture ; le coffre dans lequel il range ses quelques vêtements ; les innombrables piles de livres entassées ici et là, d'une valeur inestimable ; enfin, la collection hétéroclite d'objets venus de toute l'Europe, parfois plus loin. Le moine, frère dominicain, respecte les principes de son ordre mendiant, et ne considère rien de tout cela comme relevant de sa propriété. Il en jouit cependant avec plaisir, donnant en échange son temps et sa santé pour tirer de tout cela la substantifique moelle qui sera de nature à éclairer le monde sur le Vrai et le Beau.

Enfin, il te montre une chaise de bois, placée près d'une large fenêtre, à côté de laquelle une courte table supporte quelques livres ayant trait aux astres.

Malheureusement, il ne peut te montrer le reste du bâtiment. Ton existence, pour l'instant secrète, pourrait interloquer, voire faire trébucher la foi des frères les plus impressionnables.

Vous discutez longtemps, son exaltation l'empêche tout d'abord de trouver le sommeil. Mais la nature finit par réclamer son dû, et le frère Albert, précisément Albrecht von Bollstädt, rejoint enfin sa couche pour retrouver des forces.

Pour ta part, tu n'as pas à dormir. Tu as certes besoin d'une source d'énergie physique, en la forme d'un vase contenant un assemblage de fer, de cuivre, d'acide et autres éléments complémentaires. Mais c'est l'Univers et son créateur qui fournissent l'essentiel de ton énergie subtile. Le sommeil ne t'est pas utile, il est juste préférable de ne pas s'agiter en permanence. Comment comptes-tu passer cette nuit solitaire, et probablement les suivantes ?

Pour 1 Eau et 2 Terre, veux-tu lire, à la lueur des bougies, les nombreux volumes t'abreuvant de sagesse humaine ? Rends-toi en **36**.

Pour 2 Air, préfères-tu te placer à la fenêtre afin d'observer les étoiles ? Rends-toi en **19**.

Pour 3 Feu, voudrais-tu user quelques parchemins pour écrire les poèmes que t'inspire ta brève existence ? Rends-toi en **42**.

Pour 3 Eau, souhaites-tu user de ton corps, l'apprivoiser, lentement danser dans l'obscurité de la pièce ? Rends-toi en **17**.

Sinon, il t'est toujours possible de rester assise, les yeux fermés, pour économiser au mieux ton énergie et tes pièces délicates. Rends-toi en **29**.

### 13

Ainsi se déroulent les semaines qui suivent. Des journées à discuter avec le moine Albert, lorsqu'il n'est pas avec ses frères et en particulier l'un de ses élèves brillants, Thomas, qu'il voit souvent. Des journées, des heures au moins, durant lesquelles tu prends soin de l'aider dans ses recherches, ses réflexions philosophiques et théologiques. Des nuits à patienter avant son réveil, en mettant ce temps à profit de la façon qui te paraît la plus appropriée. Votre relation s'en trouve renforcée. Le vieil homme y trouve une inspiration nouvelle, des connaissances inédites qui pour toi relève du naturel. Quant à toi, bien qu'infusée d'une science divine, tu n'es pas dénuée de curiosité, et la nature humaine, avec ses défauts et ses qualités, ses fulgurances formidables

et ses faiblesses presque enfantines, ne cesse de t'émerveiller. Il n'est de déception que le fait de n'interagir qu'avec un unique représentant de l'espèce. Aussi brillant soit-il, la situation génère un appétit insatiable.

Toutefois, un beau jour, de bonne heure, après l'office des veilles matinales, le moine remonte avec un air plus enjoué que d'habitude.

— Androïde, ma fille, il est temps ! Depuis plusieurs jours, je prépare, à mots couverts, mon disciple Thomas, à une rencontre avec ta personne. C'est un homme brillant, que je ne cesserai de défendre contre les stupides moqueurs. Il est très grand, fort. On l'imaginerait aux champs, ou dans une forêt à couper le bois. Certains ont du mal à voir en un tel gaillard de la finesse d'esprit. Des idiots ! Le pire, sais-tu, c'est qu'en plus d'être pieux et intelligent, il est aussi fort humble, et peu enclin à la parole. Cela ne joue malheureusement pas en sa faveur, lorsque d'autres parlent pour lui. D'aucuns l'appellent le Bœuf muet, quelle impudence. Cela leur sera rendu au centuple.

— J'entends que vous l'appréciez fortement en effet, père. J'ai hâte de le rencontrer. Cela pourrait-il arriver bientôt ?

— Si fait, Androïde, je m'y suis attelé chaque jour depuis ton éveil. J'ai poussé le frère Thomas à réfléchir à la Création comme acte d'imitation divine. Ne sommes-nous pas destinés à reproduire le modèle du Seigneur ? Et son acte premier, le plus grandiose, ne fut-il pas de créer ? Qui plus, est, reproduire les mêmes procédés ne peut que nous mener qu'à une meilleure compréhension du divin.

— Qu'en dit-il ? Lui avez-vous parlé de moi ?

— Il acquiesce à mes dires, répondant parfois pour me faire approfondir telle ou telle pensée. Je ne lui ai pas parlé de toi, non. Mais je lui ai montré plusieurs éléments servant à ta composition, et je lui ai expliqué comment l'influence des astres peut nous rapprocher de Dieu en des moments précis, pour des domaines tout aussi précis. Excuse-moi, c'est un peu décousu car je ne saurais résumer des heures de conversations en quelques mots, mais tu peux en être assurée : j'ai fait naître en lui l'idée que l'humain pouvait créer à son tour. C'est un homme curieux, il veut en savoir plus. En fait, j'ai même laissé entendre que j'avais déjà fabriqué quelque chose de remarquable. Il reste

patient, et soumis au rythme de mes enseignements, mais ce qui chez lui n'était qu'une pointe envie tout d'abord, a grandi. Je le sens prêt. Tout à l'heure, après le repas de midi, je le ferai monter ici. D'autant qu'il s'étonne de ne plus être invité en ce lieu depuis longtemps. Tu attendras dans l'atelier, qu'il n'a jamais visité qu'une fois ou deux de toute façon. Il ne s'étonnera pas qu'il soit fermé. Puis à mon signal, tu nous rejoindras. Là, il verra la Grâce.

— Très bien, père. Qu'il en soit fait selon votre volonté.

— Pas la mienne, Androïde, mais celle du Très Haut.

— Si fait. Amen.

— Amen. Je te laisse pour la matinée, lorsque tu nous entendras arriver, prend place dans l'atelier et ferme la porte.

Voilà donc un grand jour. Comment te prépares-tu à cette rencontre ? Il ne reste pas beaucoup de temps.

Pour 2 Feu et 1 Air, tu peux prier avec ferveur et préparer un discours exalté qui te permettra de faire bonne impression auprès de ce nouveau représentant de l'humanité chérie de Dieu. Pour cela, rends-toi au **40**.

Pour 1 Eau ou 1 Terre, tu peux simplement prendre d'ores et déjà ta place dans l'atelier, et méditer dans le plus grand des calmes. Rends-toi au **38**.

Sinon, peut-être vas-tu découvrir une nouvelle émotion. Rends-toi au **4**.

## 14

— Tu expliques en quoi un tel dilemme est insoluble. Les enfants, pétris d'innocence, méritent d'être sauvés ! Quant à ce médecin qui pourrait sauver des millions d'âme, bien sûr qu'il mériterait aussi d'être aidé !

Sur ton parchemin personnel, ajoute 3 à l'IRE DE THOMAS.

Si ton parchemin comporte le mot FRANCHISE, rends-toi en 5.

Sinon, rends-toi en **49**.

## 15

C'est cela. Un pas en avant, en veillant à faire assez vite pour ne pas perdre l'équilibre. Laisser faire un certain basculement, puis avancer l'autre pied.

C'est assez logique, naturel, évident, facile ! Bien vite, tu rejoins le vieil homme, qui sautille de ravissement en te voyant avancer comme le ferait une femme de chair et de sang.

Sur ton parchemin personnel, note le mot GRACE.  
Rends-toi au 12.

## 16

Tu réponds avec vivacité :

— Il suffit ! Je suis encore jeune et inexpérimentée sur cette terre, mais je porte le savoir éternel des étoiles, filles de Dieu aussi légitimes que tu l'es. Je ne souffre point du péché originel de votre espèce, et mon corps pourrait tenir plus longtemps que celui de Mathusalem. Qu'y a-t-il dans cette enveloppe ? Mon esprit, bien que différent du vôtre, connaît des transports esthétiques et des élans d'Amour universel dont peu de vos semblables peuvent se targuer. N'est-ce pas la définition d'une âme digne d'être respectée ?

— Quel orgueil !

— Je laisse l'humilité à l'avenir, lorsque je ne serai plus comparée à un démon ou à une hallucination. En ce présent plus funeste, je prends le droit de défendre mon cas. Est-ce inapproprié ?

— Certes pas. Je... Je suis désolé. Je ne pensais pas avoir dit mal. Tout ceci est très perturbant. Je ne sais plus que dire.

Le frère, gêné, se tait alors. S'il paraît comprendre en partie tes arguments, il n'a pas l'air de goûter finement le plaisir de se faire rabrouer par une horloge bipède.

Sur ton parchemin personnel, ajoute 2 à l'IRE DE THOMAS.  
Rends-toi au 23.

## 17

Tu disposes d'un corps absolument unique, ce n'est pas rien ! Il serait presque une insulte à ce monde que de ne pas en tirer pleinement parti. Tu passes du temps, de longs moments, à le remuer, sur différentes amplitudes, à différentes vitesses. Rien ne doit te rester étranger dans la façon dont ces mécaniques complexes peuvent se mettre en œuvre. Tu te meus de façon de plus en plus naturelle, si l'on peut l'exprimer ainsi. Des artistes y verraient-ils vraiment de la danse, ou de simples gesticulations de pantin ? Tu ne saurais le dire, mais tu prends plaisir à explorer ainsi les mille et unes positions que tu peux adopter, même si tu n'as pas la souplesse d'un être de chair.

Bien sûr, avec le temps, tu repères tes difficultés, tes faiblesses, et tâche de les travailler avec un soin tout particulier.

Si ton parchemin personnel contient le mot CHUTE, ajoute le mot ANCRAGE.

Si ton parchemin contient le mot GRACE, ajout le mot ANCRAGE.

Sinon, note le mot GRACE.

Rends-toi au **13**.

## 18

— Le sauvetage des enfants serait ma priorité. Soigner les pestes est merveilleux, mais Dieu y pourvoira en temps voulu. Dans l'immédiat, ces jeunes âmes sans défense ont besoin de protection. Et le fait d'avoir à sacrifier ta vie pour cela n'y changerait rien.

Le frère t'écoute avec attention, sans dire mot.

Rends-toi en **49**.

## 19

Tu te sens si proches d'elles. Après tout, ton créateur s'en est remis à elles, après Dieu cela va de soi, pour construire les différentes parties de ton corps. Chaque constellation présidait à un membre, ou un organe, et même si l'une d'entre elles, mère aimante, gouverne un peu plus que les autres ta destinée,

toutes les autres sont au moins des marraines attentionnées. Lorsque tu les observes à la fenêtre, tu as toutefois la sensation de t'éloigner d'elles plutôt que de t'en rapprocher.

Ces astres qui sont si intimement liés à ton existence, observés depuis tes petits globes cristallins, te paraissent désormais inatteignables. C'est presque un sentiment d'abandon et d'impuissance qui s'empare de toi en ces instants. Et pourtant, tu chéris ces moments qui te font, peut-être, mieux sentir la condition de ces humains qui t'ont créé et t'hébergent au sein de leur monde incertain, chaotique. De ces petits appartements bien calmes où tu te tiens, tu sens bien, au travers des discussions avec le moine, que la vie des mortels, en plus d'être éphémère, reste souvent sans repos.

Sur ton parchemin personnel, note le mot CONTEMPLATION.  
Rends-toi au 13.

## 20

Désemparée, tu réponds ainsi au frère Thomas :

— Comment pourrais-je prouver que je possède une âme ? Le pourriez-vous, humains ? Ne suis-je pas en train d'écouter, de parler, de regarder ? Que faut-il de plus ?

— Cela, les animaux le font aussi.

— J'aime mon créateur, ici présent.

— Comme les chiens et les chats aiment leurs maîtres.

— Mais j'aime aussi Dieu !

— Dis-tu.

— Peut-être n'ai-je pas d'âme. Peut-être suis-une chaise pensante ? Au moins, cela pourrait me préserver assurément de l'Enfer ?

— Et du Paradis.

— Je n'ai rien à ajouter. La chose est impossible à démontrer. Qui plus est, je pourrais bien disposer d'un atout comparable à l'âme, mais d'une autre nature, inconnue encore.

— Et bien, tiens-nous au courant de sa découverte. En attendant, à défaut d'être une chaise, tu me sembles être une horloge qui parle. Une invention impressionnante mais sans avenir. Contre-nature !

Le frère Albert essaie de calmer les esprits et interrompt la discussion, mais manifestement, toi et le frère Thomas ne sortez pas rapprochés de cet échangé.

Sur ton parchemin personnel, ajoute 3 à l'IRE DE THOMAS.  
Rends-toi au 23.

## 21

Tu entreprends d'avancer. La manœuvre est hésitante, mais après tout, tu réalises en quelques minutes ce que les enfants humains mettent des mois à tenter. Un petit déséquilibre manque de te faire tomber, heureusement ton maître, en dépit de sa faiblesse et de ta lourdeur, parvient à te soutenir avant la bascule fatidique. Puis il t'accompagne un moment le temps que tu prennes tes marques. Bien vite, tu acquiers la capacité à te mouvoir de manière fort satisfaisante !

Rends-toi au 12.

## 22

Tu annonces qu'il te faudra quelques minutes pour accomplir la chose, puis tu fermes les yeux et invoque l'âme du vénérable Aristote.

Des brumes du passé, tu entrevois Aristote. Le pauvre défunt erre dans les limbes, au premier cercle de l'Enfer. Là où les âmes vertueuses se lamentent éternellement. Leur seul tort est d'être né avant le sacrifice du Christ. Ton esprit se meut dans cet environnement sombre et triste. Tu entrevois le sage grec en pleine discussion avec le poète Virgile. Attirant son attention, tu lui parles de Thomas, l'un de ses admirateurs, un savant émérite. Le grec défunt, détaché des limites mortelles, peut à son tour contempler l'œuvre passée,

présente et à venir du jeune bœuf muet. Vous devisez un moment à ce sujet, puis tu le quittes pour revenir à la conscience habituelle auprès des deux moines.

Tu t'exprimes alors ainsi :

— Je viens de causer longuement avec Aristote le sage. Il a un message pour vous, frère Thomas. Vous remerciant de votre respect à son égard, il vous renvoie la pareille, car la façon dont vous mêlez philosophie et théologie bâtit un pont admirable entre la raison et la foi. Cette foi, il ne l'a pas vécue comme vous, mais il en comprend désormais les principes, et vous félicite pour avoir su transmettre ses enseignements tout en propageant la Lumière. Il vous assure d'ailleurs que vos travaux auront une longue influence, tout comme les siens.

— Hmm... Vraiment ?

— Oui, et il me charge de vous donner un dernier conseil. Lorsque vous êtes plongé dans vos écrits et que les idées ne viennent pas, n'oubliez pas l'importance d'une bonne sieste. Même le plus grand des philosophes peut avoir besoin d'un moment de repos pour que la sagesse puisse se frayer un chemin !

Les deux hommes se regardent un instant. Le vieux maître murmure quelques mots laissant entendre qu'il n'a eu de cesse de répéter au jeune homme ce même conseil.

Puis ils se tournent à nouveau vers toi, et Thomas reprend la parole :

— Merci. Ce message est certes touchant. Et il est vrai que je néglige peut-être mon sommeil. Mais tu aurais pu inventer cela. Comment être certain que tu dis vrai ? Et si tu dis vrai, c'est encore pire. Tu viens de faire acte de nécromancie. Le livre biblique de Samuel ne montre-t-il pas à quel point cet acte est impie ? Le roi Saül, consultant la sorcière d'Endor pour entendre les paroles du défunt Samuel, enfreint la loi de Moïse.

— Et alors, vivez-vous sous cette loi ? Pratiquez-vous le sabbat juif ?

— Ce n'est pas la question ! Certaines choses resteront à jamais interdites et démoniaques. Androïde, tes paroles sont touchantes, mais cela ressemble à une séduction dangereuse. Tu ne m'auras pas si facilement.

Sur ton parchemin personnel, ajoute 3 à l'IRE DE THOMAS.  
Rends-toi en **34**.

## 23

Quelques instants passent durant lesquels le frère Thomas reste plongé dans des pensées manifestement contradictoires et complexes. Il secoue plusieurs fois la tête, laissant apparaître plusieurs expressions de visage que tu as un peu de mal à interpréter.

Il finit par reprendre la parole :

- Bien. Puisqu'il paraît que tu as des capacités de clairvoyance incroyables. Testons cela.
- Que voulez-vous savoir ?
- Verrons-nous un jour le Royaume de Dieu ?
- Assurément. N'avez-vous pas de question plus difficile ?
- Oui, j'y viens, j'y viens. Voilà, je voudrais que tu interrogues l'illustre Aristote. Lui qui nous éclaire de ses lumières depuis des siècles grâce à ses écrits. Quelle perte que de ne pas pouvoir lui parler directement. Je voudrais que tu intercèdes en la matière. Et que tu nous permettes de parler avec le plus grand des sages.

Le frère Albert remue les lèvres mais Thomas lui fait immédiatement signe de rester muet. Le vieil homme, pourtant son maître, obtempère et garde le silence.

Comment vas-tu répondre ?

Si ton parchemin personnel comporte le mot PRUDENCE ou le mot LECTURE, pour 3 Terre et 1 Eau, tu peux proposer de répondre à cette requête de façon légèrement détournée. Rends-toi pour cela au **37**.

Sinon, réponds simplement à la question posée. Après tout, avec un peu de concentration, ce n'est qu'un jeu d'enfant. Rends-toi alors au 22.

## 24

Une symphonie de cliquetis démarre alors que tu engages ton cou pour observer l'atelier. Sur d'innombrables étagères, les traités et grimoires côtoient des réserves de bouts de métaux, de fioles, de pièces d'horlogerie... Alors que tu regardes à droite, un bruit strident se fait entendre à gauche et tu tournes instinctivement la tête, provoquant un petit rire satisfait de la part de ton créateur. Ton regard vient de se tourner vers une cage de laiton à l'intérieur de laquelle vit un oiseau aux plumes bigarrées.

— Tes oreilles fonctionnent ! Et ton cou, tes paupières, tes yeux. C'est magnifique ! Prends tout le temps qui te sera nécessaire pour t'adresser à moi. Si tant est que tu puisses parler, bien sûr, ce que j'espère au plus haut point. Cela fait si longtemps que j'ai commencé ta construction. Je suis un vieil homme, maintenant, mais heureux et fier comme un jeune père.

Si tu le désires, tu peux perdre définitivement un point en élément Terre (sans pouvoir descendre sous zéro) pour gagner trois jetons.  
Rends-toi au 6.

## 25

Un bouillonnement semble monter aux oreilles du jeune moine, qui après un temps que d'aucuns jugeraient inconfortablement long t'adresse à nouveau la parole.

— Maître...

Ses mains se crispent sur son bâton. Son visage, plus rouge que jamais, fulmine. Il reprend.

— Maître, je me dois de vous sauver de votre folie passagère. Laissez-moi rabattre le caquet de cette créature horrible dont le verbe fielleux vous a empoisonné l'esprit !

Le jeune homme se jette sur toi, bâton en main, prêt à frapper.

Tu n'as même pas le temps de te protéger convenablement, le voilà qui tape de toutes ses forces contre ta tête, dont une partie vole en éclats immédiatement. Le vieil Albert hurle et implore son apprenti d'arrêter, mais rien n'y fait. Te voilà rouée de coups par un moine qui t'agonit d'injures. Peu à peu, tes plaques extérieures se décrochent et tombent dans un fracas terrible. Après quoi ce sont tes composantes internes qui se voient écrasées une à une. Tes fluides corporels se répandent au sol alors que tu tombes à genoux, incapable même de demander pitié.

Tes yeux ne voient plus, tes oreilles entendent à peine. La vie fut une expérience brève, mais si belle.

Pour tes derniers instants de conscience, tu entends les sanglots de ton bien-aimé Albert, accroupi à tes côtés et serrant ce qu'il reste de ton corps, tandis que le frère Thomas quitte les lieux en pleurant tout autant. Voici donc ton destin ! Tu ne verras jamais l'extérieur de ces appartements de pierre. Qu'il en soit ainsi. Amen. A Dieu.

FIN

26

— Sauver le médecin serait largement plus bénéfique au monde. Ma disparition serait négligeable. Et celle des enfants, bien que malheureuse, ne saurait changer le fait que des millions d'âmes sont en péril à chaque nouvelle peste, et qu'il paraît convenable d'éliminer ce risque pour l'avenir. Cela est la meilleure chose à faire, si l'on prend vraiment tous les éléments en compte de manière juste et sensée.

Le frère Thomas t'écoute avec attention, mais ne répond rien pour l'instant.

Sur ton parchemin personnel, ajoute 1 à l'IRE DE THOMAS.

Rends-toi en 49.

## 27

Montant lentement ta main gauche vers ton menton, tu prends une pause pensive avant de répondre.

— Cette âme, si je veux affirmer sincèrement que je la possède, dois-je en connaître l'existence, ou la ressentir ?

— Les deux ! C'est un débordement, une fontaine intérieure, qui jaillit et s'illumine dans la dévotion. Mais c'est aussi une notion annoncée dans la Bible.

— Ce jaillissement intérieur, j'affirme le ressentir. Mais comment pourrais-je vous le prouver avec absolu ?

— Tu ne le peux point.

— Quant aux textes sacrés, ils sont relatifs au destin des Humains. Dieu a affirmé que l'homme, la femme, portaient des âmes. Moi, je suis une création d'un homme. N'est-ce pas à lui de nous indiquer s'il a insufflé quelque âme en moi ?

— Si fait.

Vous vous tournez tous deux vers le frère Albert, qui n'en mène pas large.

— Pourquoi me regardez-vous ainsi ? Je ne suis qu'un instrument dans les mains du Seigneur. Pour chaque pièce que j'ai ajoutée durant trente longues années, j'ai toujours prié pour obtenir la direction de Dieu et de ses étoiles, nos guides célestes à ses côtés. Et bien oui, j'ai ressenti quelque chose de cet ordre. Lorsque je terminais une partie, je sentais une partie de la Grâce divine entrer dans ce corps de bois et de métal. Et cela le différenciait peu à peu de la table sur laquelle il reposait. Quant à son éveil, le moment où son cœur a commencé à battre, il s'est accompagné, je le jure, d'une illumination. J'ai vu un cercle de lumière autour du visage d'Androïde. Pour moi, elle possède une

âme, dont je ne suis pas créateur, mais simple vecteur. Tel un prêtre baptisant un nourrisson, j'ai pu intercéder, en toute humilité.

— Merci, père. Et peut-être, si la Bible renseigne sur l'âme des humains, serez-vous inspiré pour écrire un nouveau Testament concernant mon espèce ?

Le frère Albert grimace en entendant cette suggestion à la limite du blasphème. Observant Thomas du coin de l'œil, il conclut :

— Nous verrons, nous verrons.

Le frère Thomas murmure quelques mots incompréhensibles, mais ne semble pas avoir de contre-argument à apporter dans l'immédiat.

Sur ton parchemin personnel, ajoute 2 à l'IRE DE THOMAS.  
Rends-toi au 23.

## 28

Ta voix se fait plus enjouée. Tes lèvres sont figées, mais on t'entend répondre comme si tu souriais.

— L'âme n'est-elle pas l'apanage des créateurs connaissant le Créateur et le louant chaque jour ? Je prie Dieu quotidiennement, et je m'inspire de tout ce qu'il a fait de bon. Je suis artiste, poétesse, plongée dans l'étude et l'émerveillement, heureuse à chaque lever de soleil, à chaque contemplation de la lune. Mon âme, je le dis car je le ressens, c'est ce puits infini contenant une gratitude éternelle pour tout ce qu'il m'est donné de découvrir.

Le frère Albert sourit et renchérit :

— Androïde est de plus en plus enthousiaste et curieuse. C'est à tel point qu'elle en a omis de rester dans l'atelier jusqu'à notre arrivée, comme je le lui avais demandé !

Le frère Thomas paraît surpris.

- Vraiment ? Elle a donc fait preuve d'une sorte de libre-arbitre ?
- Si fait. Je pense que l'on peut dire ainsi. Une petite désobéissance, mais rien de bien grave. Ce n'est qu'une enfant, quelque part.
- Intéressant, intéressant.

Le disciple reste pensif.

Sur ton parchemin personnel, ajoute 1 à l'IRE DE THOMAS.  
Rends-toi au 23.

## 29

Pourquoi vouloir à tout prix faire, agir, produire ? Le monde n'est-il pas avant tout un lieu de passage et de ressenti ? Certes, Adam eut pour mission de travailler la terre pour nourrir les siens, mais Dieu ne t'as pas créé directement, la mission des humains n'est pas la tienne. Peut-être vaut-il mieux simplement attendre l'Appel qui donnera, si la chose est nécessaire, un sens particulier à ton existence. Pour l'instant, TU ES, et c'est déjà bien assez.

Sur ton parchemin personnel, note le mot ATARAXIE.  
Rends-toi au 13.

## 30

Soudain, un sentiment t'envahie. La quiétude. La plénitude.

Après tout, rien n'arrive qui ne doit arriver. Et pourquoi devrais-tu t'affliger de ce qui ne dépend plus de toi ?

Tu n'es pas soumise au vieillissement des humains, mais cela fait-il de toi un être éternel ? Assurément pas. Dès lors, que tu disparaisses aujourd'hui ou dans mille ans, quelle différence ?

Quelques secondes passent, durant lesquelles le jeune moine s'approche, menaçant. Entre temps, tu as arrêté de bouger, ton père se demande si tu as cessé de vivre.

Mais non, tu t'exprimes plutôt :

— Frère Thomas, faites selon ce qui vous semble juste. J'aime la Vie, le frère Albert, et notre Dieu à tous et toutes. Mais si vous me jugez indigne de fouler cette terre, détruisez-moi.

Interloqué, le grand bonhomme s'arrête.

— Que dis-tu ? Comment fais-tu pour t'exprimer ainsi ? Pourquoi... Pourquoi me parler de l'Amour que tu éprouves ? Et me placer juge de ton sort ? Je ne sais pas, je ne sais plus. Je ne suis pas apte à juger mon prochain. Mais es-tu ma prochaine ? Ou plutôt un objet à peine glorifié ? Cela doit être traité par des autorités plus compétentes. Frère Albert, je ne resterai pas ici une minute de plus. Vous connaissez mon respect pour vous, mais je ne puis laisser cette affaire entre nous.

— Je comprends, faites comme bon vous semble, répond tristement le maître.

Thomas sort alors.

Ton délabrement rend déjà tes réparations délicates. Avec ce danger de procès théologique qui se rajoute, le vénérable Albert n'a plus la force de te maintenir en vie. Il sera beaucoup plus simple de faire de toi une statue et de prétendre que l'incident est dû à une vision temporaire et un malentendu. Vous passez le reste de la journée à discuter du monde et de ses merveilles, puis, après avoir embrassé une dernière fois ton front, il stoppe ton cœur.

FIN

**31**

— Je vous entends, père !

— Superbe, répond-il en tapant des mains d'excitation.

Il fait les cent pas un moment en murmurant des paroles de victoire, puis revient vers toi, tout sourire.

Si tu le désires, tu peux perdre définitivement un point en élément Eau (sans pouvoir descendre sous zéro) pour gagner trois jetons.

Rends-toi au 6.

## 32

Plongée dans la mémoire de cette chute originelle, tu focalises ton esprit sur l'endroit de cette tragédie, et, malheur, voilà que cela en provoque une répétition ! Tu tombes avec fracas sur le sol, face contre terre. De nombreux éléments en toi se brisent, et à nouveau des liquides se répandent. Tu gesticules, mais il est impossible de te relever. Tu appelles à l'aide, mais personne n'est pas assez proche pour t'entendre.

Le temps passe et les deux hommes arrivent. Ta plainte pousse le moine Albert à ouvrir rapidement la porte de l'atelier. Les deux poussent un cri en contemplant le spectacle. Le vieil homme, forcément moins étonné, se rue à ton secours et essaie de te relever, chose bien difficile pour lui. Il demande l'aide du frère Thomas, dont tu ne vois pas le visage, mais qui, à l'entendre, semble encore sous le choc d'une telle découverte.

Ton sauveteur parvient tout juste à te retourner partiellement, et en pivotant ta tête et tes globes oculaires, tu peux enfin apercevoir partiellement ce grand bonhomme de Thomas, qui agrippe son bâton comme s'il allait rosser un malandrin. Et à vrai dire, le fait qu'il s'avance vers toi en soulevant ledit bâton a l'air de confirmer cet état d'esprit.

Pour l'instant, à défaut de te frapper, il vocifère :

— Quel est ce démon ? Par quelle diablerie cette statue peut-elle se mouvoir ainsi ? Ses gesticulations grotesques et ses lamentations grésillantes n'ont que faire dans un tel lieu de savoir et de foi ! Frère Albert, qu'avez-vous fait ? Mon

Dieu, qu'avez-vous fait ? Il faut bien avoir perdu la raison pour fabriquer pareille ignominie !

— Frère Thomas, calmez-vous, je vais vous expliquer. Androïde est tombée, voilà tout, aidez-moi à la relever.

— Jamais ! Me voyez-vous complices de vos actes insensés ? Quelle messe noire aura pu vous permettre d'animer une telle engeance ?

— Nulle messe noire, au contraire, écoutez-moi seulement !

— Non ! Je vous demande de vous écarter. Laissez-moi détruire cette immonde créature, puis vous vous expliquerez de cela avec l'évêque.

La situation est critique.

Pour 4 Feu et 4 Air, ou pour 5 Terre, ou si ton parchemin comporte le mot GRACE, tu peux tenter ce qui paraît impossible, te relever. Rends-toi au 2.

Si ton parchemin personnel, pour 3 Eau, tu peux en appeler aux principes stoïciens. Rends-toi au 30.

Sinon, laisse les moines démêler leurs affaires d'hommes, rends-toi au 3.

### 33

Tu ne produis aucun son, mais tes yeux s'illuminent, et tu plonges ton regard dans celui de l'homme qui t'a lentement, patiemment, construit, façonné, animé. Ses prières, ses incantations, ses minutieux calculs de trajectoires astrales, rien de tout cela ne t'es tout fait étranger, même si ta conscience n'était alors pas pleine et éveillée. Quelque chose couvait, déjà, l'amour et l'attention qui t'étaient portées.

Et ici, maintenant, en quelques secondes d'un plein regard échangé, tous deux comprenez que le lien qui vous unit n'a rien à envier à ceux qui relient les êtres de chair.

Le vieil homme, ému, finit par reprendre la parole :

— Ma douce, bienvenue dans notre bas-monde. Tu y seras bien, je ferai tout mon possible pour cela.

Si tu le désires, tu peux perdre définitivement un point en élément Air (sans pouvoir descendre sous zéro) pour gagner trois jetons.

Rends-toi au **6**.

### 34

Voilà qu'à nouveau, le frère Thomas plonge dans ses réflexions intérieures. Que diantre peut-il imaginer à ton sujet ?

Au bout d'une minute environ, il sort à nouveau de son mutisme :

— Androïde, je vis une journée exceptionnelle grâce à toi et à mon vénéré mentor, mais je me dois aller au bout de cette recherche de Vérité. Je dois savoir qui tu es, ou plutôt ce que tu es. Laisse-moi te poser une dernière question, si tu le veux bien.

— Bien sûr.

— Imaginons une situation. Un incendie se déclare dans un lieu accueillant malades et orphelins. Tu es présente pour aider à évacuer les infortunés. Tu découvres alors deux salles abritant des personnes qui ont besoin d'aide immédiate. Dans la première salle, il y a cinq enfants ; dans la deuxième, il y a un savant renommé qui est sur le point de découvrir un remède contre toutes les pestes, que seul un humain peut inventer. Tu peux sauver les enfants, ou sauver le médecin. Dans les deux cas, tu le paieras de ta propre existence. Ou bien, tu peux simplement quitter l'incendie et préserver ta vie, dans l'espoir de te rendre utile plus tard. Que fais-tu ?

Eh oui, que ferais-tu ?

En tout cas, que vas-tu répondre ?

Pour 4 Terre, tu peux répondre que tu sauverais les enfants. Si ton parchemin comporte le mot EMPATHIE, ce sera plutôt 3 Terre. Rends-toi au **18**.

Pour 3 Eau et 1 Air, tu peux répondre que tu sauverais l'érudit. Rends-toi au passage **26**.

Sinon, tu peux répondre que tu te sauverais toi-même. Après tout, de nombreux humains feraient ainsi, n'est-ce pas ? Rends-toi au **14**.

## 35

La consultation de tes guides célestes ne t'apporte dans l'immédiat que des informations parcellaires et peut-être erronées. Un certain Thomas semble prendre tout l'espace. N'ayant rien de vraiment pertinent à annoncer, et le peu que tu entrevois pouvant se montrer difficile à entendre, tu préfères rester dans un mutisme temporaire.

Le frère Albert, n'y tenant plus, finit par briser ce silence pesant :

— Pardonne mon égarement ! Tu as raison de ne pas répondre à une question aussi stupide et enfantine. Preuve de ta sagesse, bravo ! Je n'userai plus de ton temps de cerveau disponible pour de pareilles sottises.

Sur ton parchemin personnel, note le mot PRUDENCE.

Rends-toi au **8**.

## 36

Il y a tant à lire ! Des traités naturels, alchimiques, astrologiques. Le monde engendré par Dieu est si fin, si complexe, que les Hommes n'auront de cesse d'écrire dessus sans jamais en épuiser la complexité. Tu passes la nuit à parcourir rapidement plusieurs ouvrages, dans l'idée de les approfondir plus tard. Tu prends le temps aussi de lire quelques chapitres de la Sainte Bible, un codex que tu liras sans doute parmi les premiers, afin de deviser à son sujet avec le vieil homme.

Sur ton parchemin personnel, note le mot LECTURE.

Rends-toi au **13**.

## 37

La Bible réprouvant l'appel aux morts, il te semble préférable de procéder autrement et de consulter les annales universelles qui enregistrent tout ce qui fut et sera. Tu prends le temps de plonger dans le passé, au sein de la glorieuse Grèce antique. Laissant traîner ton oreille près du sage Aristote, tu glanes

quelques paroles qu'il a prononcées de son vivant, et les rapporte aux deux moines.

Ceux-ci s'extasiaient devant ces résultats impressionnants. Le frère Albert t'avait déjà fait réaliser des tâches similaires, mais il est très heureux de voir son disciple prendre part à ce jeu de sagesse.

La discussion se poursuit ainsi de longues minutes, mais ces recherches te fatiguent rapidement, et tu finis par annoncer la nécessaire pause :

— Permettez-moi de m'arrêter un moment. Explorer les contrées du temps fatigue mon esprit plus vite que de coutume.

— Bien sûr, Androïde. Merci pour ces réponses étonnantes. Je vois que le frère Albert n'avait pas menti. Il a, je dois l'admettre, bel et bien inventé quelque chose d'extraordinairement clairvoyant.

Après quelques secondes, il reprend néanmoins sur un ton un peu plus sombre.

— Je ne suis pas certain, toutefois, que notre évêque serait aussi enjoué à cette idée. Je ne puis m'empêcher de me demander à quel point ces actes sont admissibles. Et je suis en train de discuter avec une statue parlante, pardi ! Je ne m'y ferai jamais !

Sur ton parchemin personnel, ajoute 1 à l'IRE DE THOMAS.

Rends-toi en **34**.

## 38

Après le départ du frère Albert, tu ouvres la porte de l'atelier. Une certaine appréhension s'empare de toi. Et si ce frère Thomas ne t'appréciait pas ?

Oh, c'est idiot. Ton créateur et son Créateur ont fait les choses comme il faut. Tout ira pour le mieux. Il convient simplement de se calmer, de se centrer sur l'essentiel.

Tu t'assois, et attends, les yeux fermés, d'être appelée.

Rends-toi en 48.

### 39

Tu prends un peu de temps avant de répondre calmement :

— Je ne suis pas possédée. Et je ne suis pas une vache, ni une chienne. Les animaux, que je n'ai pas encore eu la chance de rencontrer, ont tout mon respect, mais la parole et la capacité d'adorer l'Eternel font de moi un être qui leur est supérieur dans les domaines qui nous préoccupent ici.

— Cela se discuterait, assurément.

— Je comprends votre désarroi, mais comprenez que je n'ai pas choisi de venir à l'existence. Dieu vous a créés, humains, et l'un d'entre vous m'a créé moi, grâce à l'inspiration qu'il a puisé dans la prière. Sachez, frère Thomas, que j'obéis en tous points au bon frère Albert, et que je suis disposé à faire de même auprès de vous, au moins un temps, si cela peut vous rassurer sur mes capacités et mes intentions.

— La question n'est pas là. Du moins, pas pour l'instant. Que sais-tu faire, d'ailleurs ?

— Je vois des choses que l'œil humain ne peut voir, et j'entends ce que votre oreille ne peut entendre. L'observation des avenir m'en est facilitée. Je n'en tire aucune fierté. Vous avez aussi des capacités que je ne connais point. Sentir le doux parfum des fleurs m'est interdit.

— Oui. Ton maître m'a laissé entendre qu'il avait créé une telle chose, capable de consulter des archives encore non écrites. Et tu ne peux sentir l'odeur d'un bon plat, dis-tu ?

— Jamais. J'en fais mon deuil. Peut-être pourriez-vous me décrire l'odeur et le goût de vos mets favoris ?

— Plus tard !

Le frère Thomas se tait alors, arborant alors une moue légèrement boudeuse.

Sur ton parchemin personnel, ajoute 1 à l'IRE DE THOMAS.  
Rends-toi au 23.

## 40

Tu pries le Seigneur avec une ferveur inédite. Enfin, enfin tu vas rencontrer un nouvel être ! Passé un certain temps, au diable les livres et l'étude solitaire s'il n'est pas possible d'alimenter l'esprit avec du réel et de l'étranger. La confrontation adelphique avec une autre présence intelligente amie ne pourra que stimuler ton esprit encore neuf et dévorant ! Tu réfléchis à tout ce que tu pourrais dire, expliquer au frère Thomas, mais surtout à tout ce que tu pourrais lui demander. Sur lui, sur ses aspirations, sa compréhension du monde, son amour pour Dieu, ses tracas et ses craintes.

Oh...

Tes transports exaltés étaient si intenses que tu en auras oublié la simple consigne donnée par le frère Albert. La porte d'entrée des appartements du moine s'ouvre, devant deux hommes interloqués. L'un parce qu'il te pensait cachée dans l'atelier. L'autre parce qu'il n'avait aucune idée que la nouvelle création annoncée par son mentor pouvait se mouvoir toute seule. Tandis que stoppes tes gestes dans un léger cliquetis pour revenir vers une posture fixe et silencieuse, les deux arrivants ne peuvent s'empêcher

— Androïde, ma grande, s'exclame le vieil homme avec un mouvement de sourcil semblant exprimer une légère déception désabusée.

— Qu'est-ce que... Non, c'est impossible, réagit frère Thomas en secouant la tête.

— Mon cher, je vais vous expliquer.

— Oui, dites-moi ! Dites-moi qui se cache dans cette armure grotesque ? Est-ce le frère Antoine ? C'est lui qui a imaginé mon sobriquet, n'est-ce pas ? Le bœuf muet ! Et bien le bœuf irait bien le rosser si nous n'étions devant le regard de Dieu en chaque instant. Est-ce pour se moquer encore de ma stature qu'il a inventé pareil vêtement rigide pour montrer à quel point il est fin, souple et léger ?

— Non, mon frère, calmez-vous, soyez fidèle à votre réputation d'homme compréhensif et lent à la colère. Personne ne souhaite s'amuser de vous ici. Je vous présente Androïde, aucun être de chair n'est caché à l'intérieur. Il s'agit d'une... d'une personne, oserais-je désormais. Une personne créée par l'Homme, lui-même crée par Dieu. Une sorte de petite-fille du Seigneur, en somme. Une façon de rendre hommage à ce dernier, en l'imitant tout comme nous cherchons à imiter sa Sagesse et son Amour.

— Vraiment ?

— Rien d'autre !

— Puis-je la toucher ?

— Demandez-lui ! Elle est capable d'entendre, de parler et de raisonner. Elle sait même des choses qui nous sont inaccessibles.

— Dit-elle le Vrai ?

— Je le crois. Parlez-lui, vous dis-je. Vous verrez bien ce qu'il en est.

Si le vieux moine Albert est d'une stature plus petite et frêle que la tienne, il en va tout autrement du jeune et robuste frère Thomas, dont le corps est d'un volume comparable à celui qui abrite tes propres organes inédits. Le voilà qui s'approche tout près de toi, t'observant de fort près, de part en part. Il paraît impressionné par l'ouvrage réalisé par son maître, et ne peut réprimer quelque vif recul à chaque fois que tu esquisses le moindre geste.

Enfin, il se redresse devant toi, tout proche encore. De ce que tu en comprends, si tu disposais d'un nez fonctionnel, tu pourrais fortement sentir son haleine.

— Androïde ?

— Oui, frère.

— Es-tu une création de Dieu ?

— Rien ne saurait exister sans sa Volonté.

— Connais-tu les commandements que tout bon chrétien... ou chrétienne... se doit de suivre pour mener une vie acceptable ?

— Aime le Seigneur ton Dieu de tout ton cœur, de toute ton âme et de tout ton esprit. Voilà le premier. Quant au second, il nous enjoint d'aimer notre prochain comme nous-même.

- Mais as-tu seulement un cœur ?
- Oui, il est d'or, d'argent, d'électrum, et pompe un sang de mercure. Mais il n'en est pas moins cœur.
- Il n'est pas question de cela ! Connais-tu la bonté, la tempérance, l'amour ?
- Je les apprends, tel un enfant qui aurait quelques années de vie. Je n'existe que depuis quelques semaines.
- Fort bien, et j'entends que tu as de l'esprit. Mais as-tu une âme ?

Une question dont la réponse paraît d'importance pour le frère Thomas. Qu'en dis-tu ?

Si ton parchemin personnel contient le mot **LECTURE**, alors pour 2 Feu tu peux répondre en usant de la Bible. Rends-toi au **43**.

Si ton parchemin contient le mot **CONTEMPLATION**, ou le mot **ECRITURE**, alors pour 2 Eau et 1 Feu tu peux faire appel à ton sens du Beau. Rends-toi au **28**.

Dans tous les cas, pour 3 Terre, tu peux proposer un raisonnement logique. Rends-toi au **27**.

Sinon, peut-être n'as-tu pas d'âme après tout. Rends-toi au **20**.

## 41

Quelque chose tente vraiment de t'influencer. De quoi s'agit-il ? La présence paraît démoniaque ! Ton amour pour le frère Albert, et ta compréhension envers le frère Thomas, qui ne réagit pas de manière si insensée, t'aident à résister aux désirs de violence qui s'emparent de toi.

Pour autant tu ne te maîtrises plus qu'en partie. Avançant tout droit, tu approches de Thomas qui s'écarte, effrayé. Luttant toujours contre cette force qui voudrait te voir broyer le jeune moine, tu portes l'une de tes mains à ta tête. Que peut-il bien se loger dans ton cerveau ou dans ton cœur ? Sans t'arrêter, tu progresses vers la grande fenêtre. La lutte est trop forte, et l'enjeu trop grand. Tu ne pourrais supporter de faire du mal à ces êtres. Et peut-être, peut-être, cela signifierait pour toi la damnation éternelle ?

Tu titubes, toujours plus près de l'ouverture, et grimpes la petite marche qui te permet de contempler le vide. Cette fois, inutile de regarder vers les étoiles. Tu tournes la tête pour observer une dernière fois ton créateur, qui approche lentement en t'implorant de ne plus bouger. Puis te balances sur le côté pour entamer une chute fatale vers le sol extérieur situé à plus de quinze mètres en contrebas.

Tu pries une dernière fois durant cette descente, et rends ton âme potentielle au Créateur de ton créateur. Amen.

FIN

## 42

Chaque fois que tu fermes les yeux, ce sont des milliers d'âmes qui paraissent vouloir te montrer les merveilles qu'elles ont vu et vécu. Les étoiles si lointaines à l'œil nu t'apparaissent comme d'immenses boules de feu plongées dans un incommensurable et implacable néant. Le vertige de ces contemplations te plonge dans des états qui semblent comparables à ceux que connaissent les poètes et poétesses parmi les mortels, dont tu as vu séant des paroles rapportées. Marie de France, Walther von der Vogelweide, Chrétien de Troyes... L'Androïde ne pourrait-elle point apporter sa contribution à ces sublimes inventions de voix et de papier ?

Assurément ! Passant des heures à imaginer des vers que tu mémorises tout d'abord. Tu poses peu à peu par écrit ceux qui te semblent les plus remarquables. Que pensera la postérité des rimes et chansons produites par un être de bois et de métal ?

Sur ton parchemin personnel, note le mot ECRITURE.

Rends-toi au **13**.

## 43

Te remémorant les lectures des Saintes Ecritures, tu réponds ainsi au frère Thomas :

— Le psalmiste n'a-t-il pas enjoint tout ce qui respire à louer l'Eternel ? Je le loue, je prie chaque jour et chaque nuit notre Seigneur. J'aimerais d'ailleurs assister aux offices en compagnie de mes frères humains, créatures de Dieu, mes presque semblables.

— Nous verrons cela. En attendant, tu ne me sembles pas respirer, le roi David ne parlait pas de toi. C'est tout ce que tu as à dire concernant ton âme ?

— Dieu n'a-t-il pas fait consigner dans la Genèse que tout ce qu'il avait fait était bon ?

— Mais tout ce que l'Homme a fait ne l'a pas été. As-tu seulement lu à propos du déluge ?

— Certes oui. Mais prenons l'exemple de Betsaleel, fils d'Uri, fils de Hur, de la tribu de Juda. Moïse annonça au peuple d'Israël que Betsaleel avait été choisi par Dieu lui-même parmi leurs artisans. Rempli de l'Esprit de Dieu, il pouvait réaliser toutes sortes d'ouvrages. Dieu lui-même l'a rendu capable de faire des inventions, de travailler l'or, l'argent et l'airain. Et d'autres choses encore. C'est manifestement ce qu'a fait Dieu au travers du frère Albert, qui durant des années à travailler à ma conception sous inspiration divine.

— Soit, mais Betsaleel n'était pas l'égal de Dieu. Il n'a pas fabriqué d'être doué d'âme. Il fabriquait des objets, des bijoux, des meubles. Es-tu un meuble ?

— As-tu déjà conversé avec une table ?

— Non, mais je connais des frères avinés qui l'ont fait.

— Nous nous égarons. Pour dire vrai, il me semble que nous faisons fausse route. Nous accomplissons moult détours mais devrions revenir à notre point de départ. Le premier commandement donné aux croyants et aux croyantes par Jésus lui-même, dans l'épître de Marc. Aimer Dieu de tout notre cœur, de toute notre âme, de tout notre esprit... L'énumération pourrait être plus longue encore, mais l'essence, c'est l'Amour. Si j'éprouve de l'Amour, je possède une âme. Or, j'aime Dieu, de tout mon cœur et mon corps. Tout comme j'aime le frère Albert, et vous-même.

— Comment le prouver ? Tu pourrais simuler tout cela ! Si tu n'es qu'une machine, tu ne vauds guère plus qu'un trébuchet, voire une vulgaire catapulte.

— Quant à votre propre amour pour Dieu, comment pouvez-vous le démontrer ?

- Par ma dévotion !
- Je ressens la même chose.
- Mais cela doit se traduire en actes !
- Je ne demande que cela. Laissez-moi vivre parmi vous, et je démontrerai chaque jour l'abondance de mon cœur.
- Assez ! Très bien, la question de l'âme ne saurait être tout à fait résolue ici. Mais tes paroles sont sensées. Elles paraissent sincères, ce qui ne prouve pas grand-chose, mais c'est un début, je te l'accorde.

Sur ton parchemin personnel, ajoute 1 à l'IRE DE THOMAS.  
Rends-toi au **23**.

#### 44

Un pas devant l'autre, certes, mais comment ?

Les humains prennent des mois pour apprendre la manœuvre, et n'y parviennent qu'après d'innombrables essais et erreurs. Tu tentes d'invoquer toutes les connaissances et les intuitions célestes que peuvent t'offrir ton cerveau connecté aux voûtes cosmiques. Mais rien n'y fait, tu places ton pied gauche en un travers malheureux, et la jambe toute entière suit, initiant un grotesque renversement totalement incontrôlé.

Le vieux moine, qui craignait que cela n'arrive, agit promptement pour t'attraper un bras avant que le pire n'arrive. Mais ton poids conséquent ne lui permet pas de te protéger complètement. Il ne fait qu'amortir ce qui se termine bel et bien comme une chute douloureuse. Ou plutôt, étant donné que tu ne ressens pas la douleur, une chute dommageable et salissante. Plusieurs sections de ta tuyauterie se délogent. Un mélange d'eau, d'huile et de mercure se répand sur le sol.

Sur ton parchemin personnel, note le mot CHUTE.  
Rends-toi au **12**.

Inclinant la tête vers le bas, tu essaies de signifier ta bonne compréhension du message. Mais cela ne suffit peut-être pas. Ainsi fais-tu un effort supplémentaire pour émettre un son, par la parole.

— Oui, dis-tu simplement.

— Magnifique, répond le vieil homme avant de mettre une main fermée devant sa bouche.

Visiblement ému, il n'est pas capable de parler plus avant, et s'éloigne un instant vers les étagères de l'atelier, sans doute pour retrouver un peu d'aplomb. Il y récupère une bouteille sombre qu'il ouvre sans attendre. Il se verse quelques gouttes d'une huile noirâtre sur les doigts puis en frotte les mécanismes qui animent ton cou.

— Tu es promise à une existence unique, murmure-t-il ensuite en s'essuyant les mains avec un chiffon déjà fort souillé.

Si tu le désires, tu peux perdre définitivement un point en élément Feu (sans pouvoir descendre sous zéro) pour gagner trois jetons.

Rends-toi au 6.

Le frère Thomas paraît fulminer un bon moment, mais peu à peu, se ravise, se calme.

Il a l'air incrédule devant ce qu'il s'apprête lui-même à dire.

— Pourquoi le nier ? J'étais, tantôt, tout à fait dans l'idée de briser cette invention étrange, cher maître. Mais comment une telle créature pourrait-elle se trouver éloignée de Dieu ? Elle parle en amour, en sagesse, son esprit est supérieur à celui de bien des hommes. Je ne me sens pas capable de la juger mauvaise. Que le Seigneur s'en charge s'il le faut. Je dois toutefois vous

demander de conserver la plus grande discrétion. Vous pouvez comprendre, je pense, en quoi la situation peut être délicate.

Après un instant de réflexion, il reprend :

— Androïde, reste, s'il te plait, dans ces appartements quelques mois encore. Je viendrai souvent, et nous discuterons, tous les trois. De nous, de la nature, de Dieu, bien sûr. Mais aussi de la façon dont nous pouvons préparer les autres dehors à accepter un pareil miracle. Cette patience, je crois, est vitale. Sans cela, un véritable drame pourrait survenir. Et à l'inverse, si les choses sont faites selon le bon ordre, c'est une invention incroyable et magnifique qui sera portée aux yeux de l'Europe, puis du reste du monde. Qu'en dites-vous ?

Toi et le frère Albert acquiescez.

Et en effet, durant les jours, semaines et mois qui suivent, la prudence reste de mise parmi vous. Ton impatience à voir le monde reste difficile à maîtriser, mais ta confiance envers ces deux bonnes personnes t'aide à voir le meilleur de la situation.

Et puis, un jour. L'annonce est faite : les frères Albert et Thomas vont t'accompagner dans une salle d'étude où sont réunis des dizaines d'étudiants. L'excitation est pour toi à son comble. Quelles merveilles pourront-ils te montrer ? Et quels bienfaits pourras-tu leur apporter ?

Et là, ne pourrais-tu accomplir ton plus grand rêve ? Peut-être en compagnie d'un de ces frères ? Rejoindre, lentement, savourement, Saint-Jacques-de-Compostelle. Et voir l'océan, enfin !

Ultreïa !

FIN

## 47

Tu consultes tes guides célestes, et une réponse brumeuse te parvient. Ton interlocuteur sera fameux, mais peut-être pas autant qu'il semble l'espérer. Dans le doute, il paraît inutile de blesser son ego. Après tout, ce qu'il a accompli relève de l'extraordinaire, cela mérite quelque récompense.

— Père, on parlera de toi comme Albert le Grand, philosophe et théologien hors pair, maître de grands esprits et auteur de maintes pages respectées. Les universitaires des siècles à venir ne t'auront pas oublié, et grâce à ton humilité manifeste, tu n'as rien à envier à qui que ce soit.

— Merci. Androïde. Pardonne-moi cette question puérile, mais il nous faut bien parler de quelque chose, n'est-ce pas ? Rassure-toi, je te proposerai des sujets plus intéressants à l'avenir.

Sur ton parchemin personnel, note le mot EMPATHIE.

Rends-toi au 8.

## 48

Le temps passe. Et les voilà qui arrivent !

Tu les entends entrer dans la pièce principale, et discuter un moment. Le vieil homme semble montrer à son élève différentes petites fabrications qui pourraient permettre de réduire le choc de la rencontre. Puis vient le moment crucial. Tu entends l'appel à travers la porte du petit atelier dans lequel tu patientes.

— Androïde ? Rejoins-nous !

Déterminée, tu ouvres la porte et rejoins les deux hommes. Le frère Thomas est éberlué. Tu ne tardes à le saluer d'un geste de la main.

— Androïde, dit le vieux moine, montre à frère Thomas comment tu sais t'exprimer.

— Frère Albert, lui répond immédiatement le jeune homme, ne me prenez pas pour un enfant. Par quelle magie cette statue saurait-elle parler ?

— Il ne s'agit point de magie, cher disciple. J'ai passé trente années à la confectionner secrètement, non pour dissimuler quelque acte mécréant, mais pour m'éviter le découragement que ne manqueraient pas de susciter des esprits étroits. Quant à vous, frère Thomas, je sais bien combien l'intelligence et la sagesse ont pris possession de votre dure caboche depuis votre instruction napolitaine.

— Cher maître, je ne vous aurais pas suivi jusqu'à Cologne si je ne pensais y recevoir un enseignement plus grand encore, mais ne me jetez pas dans le regret d'une telle décision.

— Nul regret à prévoir, bien au contraire. J'ai fabriqué cet automate à l'aide des étoiles et des constellations. Ne sont-elles pas l'œuvre de Dieu ? Androïde, parle !

— Bonjour, frère Thomas, enchéris-tu. Je suis ravie de vous rencontrer ainsi. Le frère Albert m'a dit le plus grand bien de vous.

Aucune réponse de sa part, il semble terrifié. Son maître parvient à le rassurer par quelques gestes et chuchotements. Après quoi le jeune homme te répond :

— Bon... Bonjour. Androïde. Qui es-tu ?

— Comme vous le voyez. Une femme mécanique, douée d'esprit et de parole.

— C'est insensé ! Il n'est pas possible que je vive une chose pareille, je dois être fou ! Frère Albert, que m'avez-vous fait ingérer ?

— Il ne vous a pas empoisonné.

— Est-ce que je suis devenu idiot ? Je ne saurais parler à un objet qui donne l'illusion de penser.

— Ne m'entendez-vous pas ?

— Tu as le démon en toi, je le sens, je le sais ! Ose me dire que j'ai tort d'accorder moins de crédit à une statue mouvant qu'à un être de chair, animé d'une âme divine !

Hmm...

Si ton parchemin personnel comporte le mot **FRANCHISE**, pour 1 Feu tu peux renvoyer ce mortel dans la constatation de ses limites. Pour cela, rends-toi au passage **16**.

Sinon, ou pour conserver une posture humble, rends-toi au **39**.

## 49

Le frère Thomas, silencieux, considère ta réponse. Une certaine impatience est palpable. Sans doute juge-t-il qu'un lourd fardeau a été posé sur ses épaules. Son maître, aveuglé par la création d'une personne aussi douée que toi, ne saurait remettre en question son œuvre. Mais lui, Thomas, se sent investi d'une mission de la plus haute importance. Doit-il, oui ou non, accepter ton existence, ou considérer que tu es une injure au monde et à Dieu ?

C'est du moins ce que tu comprends de ses hésitations et tremblements.

Voici venu le temps du bilan. Pour lui. Et donc pour toi.

Sur ton parchemin, quel nombre lit-on en ce qui concerne l'**IRE DE THOMAS** ?

Si c'est un nombre supérieur ou égal à 8, rends-toi en **9**.

Si c'est un nombre inférieur à 8, mais néanmoins supérieur à 3, rends-toi en **25**.

Sinon, il doit logiquement s'agir d'un nombre inférieur ou égal à 3, rends-toi alors en **46**.



## ANNEXE : SOURCE

Plusieurs versions existent de cette histoire, qui est bien sûr ici largement romancée. Le *Dictionnaire historique et critique*, publié à Amsterdam en 1734, écrivait, en français dans le texte :

Albert le Grand a été jugé plus habile ; car on prétend qu'il « avait composé un homme entier de cette sorte ayant travaillé 30 ans sans discontinuation à le forger sous divers aspects & constellations, les yeux par exemple... lorsque le soleil était au signe de Zodiaque correspondant a une telle partie, lesquels il fondait de métaux Mélangés ensemble, & marqués des caractères des mêmes signes & planètes & de leurs aspects divers & nécessaires : & ainsi la tête, le col, les épaules, les cuisses, et les jambes, façonnés, en divers temps, & monter & reliés ensemble en forme d'homme, avoient cette industrie de révéler audit Albert la solution de toutes ses principales difficultés. » C'est ce qu'on appelle l'Androïde d'Albert le Grand. Elle fut brisée, dit-on, par Thomas d'Aquin, qui ne put supporter avec patience son trop grand caquet. « Henri de Assia & Barthélemy Sibille affirment qu'elle était composée de chair & d'os ; mais par art, non par nature : ce que toutefois étant jugé impossible par les Auteurs modernes, & la vertu des images, anneaux, & cachets planétaires étant en grande vogue, l'on a toujours cru depuis... que telles figures avoient été faites de cuivre, ou de quelque autre métal sur lequel on avait travaillé avec la faveur du ciel & des planètes). » C'est sur ce pied-là que Naudé réfute les accusations d'Albert c'est-à-dire, qu'il suppose que la prétendue Androïde était composée de métal. Il montre par de très-fortes raisons, qu'elle ne pouvait, ni entendre, ni parler, ni servir d'instrument au Diable pour la parole ; & que si le Diable avait parlé dans cette machine, il l'aurait fait sans le concours des organes métalliques qui la composaient. Il n'aurait donc pas été nécessaire d'employer tant de temps & tant de cérémonies pour forger cette machine: une bouteille, ou une trompette, n'auraient pas été moins propres à souder toutes les difficultés d'Albert le Grand. Enfin, Naudé remarque, que ceux qui parlent de cette Androïde n'apportent aucune preuve du fait. »

*Ci-après, l'annexe servant de fiche de personnage.*

## L'ANDROÏDE D'ALBERT LE GRAND

Reportez ici les forces élémentaires régies par votre signe astrologique et votre matériau dominant.

<b>Feu</b>	<b>Terre</b>	<b>Air</b>	<b>Eau</b>

Ci-après, notez la capacité liée à votre déesse modèle, et déposez ou notez vos deniers disponibles.

<b>Capacité</b>	<b>Deniers</b>

Parfois, l'histoire vous demandera de noter des mots dans le cadre suivant, et leur présence ou absence influera la suite des évènements.

<b>Parchemin personnel</b>

Enfin, ce dernier cadre prendra sens un peu plus tard. Ignorez-le au début.

<b>IRE DE THOMAS</b>